

ABSTRAK

Mulia Jaya Variasi merupakan toko yang menjual *spare part* kendaraan bermotor. Saat ini Mulia Jaya Variasi mengalami kesulitan dalam menangani masalah pengelolaan data persediaan barang maupun transaksi penjualan dan pembelian barang. Hal ini terjadi karena sampai saat ini Toko Mulia Jaya Variasi masih menggunakan bon atau kwitansi sehingga bukti – bukti penjualan memiliki resiko tinggi untuk hilang maupun rusak. Aplikasi *E-Commerce* yang dibuat adalah untuk menangani proses pengelolaan pemesanan, pengelolaan *frequent ask question (FAQ)*, konfirmasi pembayaran dan pembuatan laporan. Sumber data yang digunakan dalam pembuatan program ini diperoleh dari hasil wawancara langsung dengan pemilik Mulia Jaya Variasi. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses penjualan.

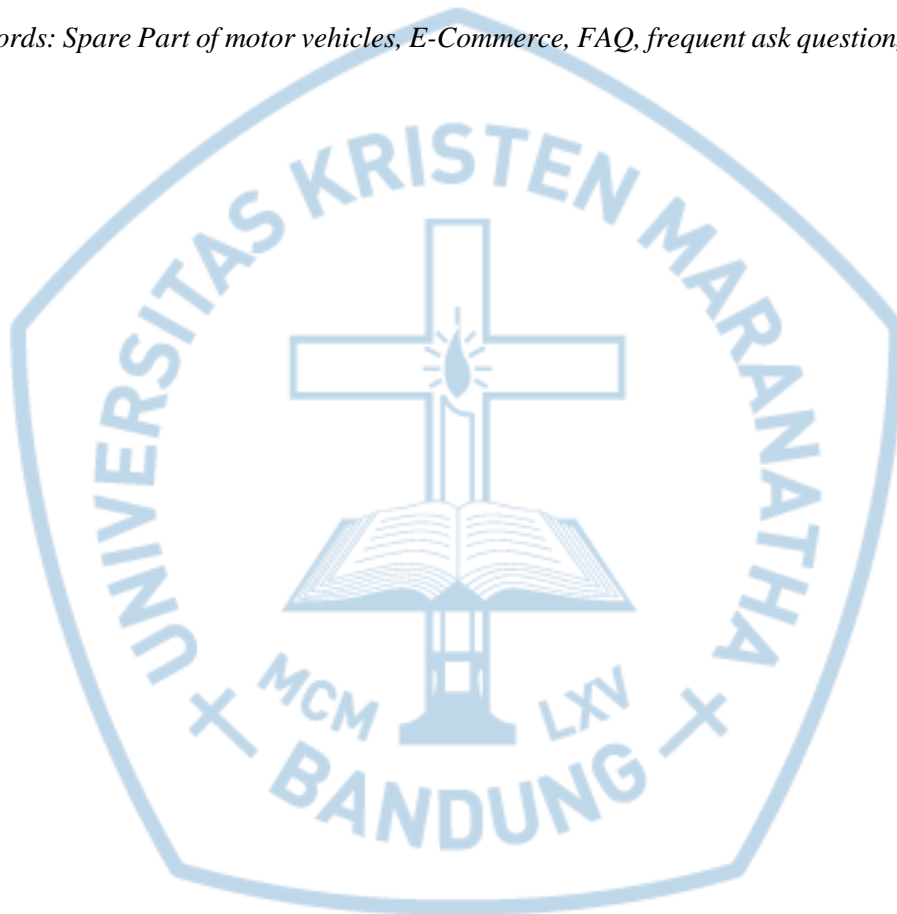
Kata kunci: *Spare Part* kendaraan bermotor, *E-Commerce*, *FAQ*, *frequent ask question*, Penjualan



ABSTRACT

Mulia Jaya Variasi is a shop that selling spare parts of motor vehicles. Currently Mulia Jaya Variasi have a problems in dealing with the management of inventory data as well as the sale and purchase of items. Because until now Mulia Jaya Variasi still using bon or kwitansi so that evidence – evidence sales have high risk for lost or damaged. E-Commerce applications are made to handle the management of the booking process, the management of frequent ask question(FAQ), confirmation of payment and report generation. Source of data used in making of this program was obtained from interviews directly with owner Mulia Jaya Variasi. With this application are expected to support the sales process.

Keywords: Spare Part of motor vehicles, E-Commerce, FAQ, frequent ask question, selling



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xxvi
DAFTAR SINGKATAN	xxx
DAFTAR ISTILAH	xxxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.4.1 Perangkat Keras	2
1.4.2 Perangkat Lunak.....	3
1.4.3 Batasan Aplikasi.....	3
1.5 Sumber Data.....	4
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2 KAJIAN TEORI	6
2.1 Definisi Sistem.....	6

2.2 Definisi Informasi	6
2.3 Definisi Sistem Informasi	7
2.4 Komponen – Komponen Dalam Sistem Informasi	7
2.4.1 <i>Input</i> (Masukkan)	8
2.4.2 <i>Output</i> (Keluaran)	8
2.4.3 <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	8
2.4.4 <i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	9
2.4.5 <i>Database</i> (Basis Data)	9
2.4.6 Kontrol dan Prosedur	10
2.4.7 Teknologi dan Jaringan Komputer.....	10
2.5 Manfaat dari Sistem Informasi.....	11
2.5.1 Data yang terpusat.....	11
2.5.2 Kemudahan dalam mengakses informasi.....	11
2.5.3 Efisiensi Waktu	12
2.5.4 Cakupan Penyebaran Informasi menjadi Lebih Luas dan Cepat	12
2.5.5 Memudahkan Proses Bisnis dan Pekerjaan.....	12
2.5.6 Biaya murah untuk Akses dan Penyediaan Informasi.....	13
2.5.7 Menyimpan Data lebih banyak dengan ruang yang lebih kecil	13
2.5.8 Solusi Komunikasi yang Murah, Hemat, dan Andal.....	13
2.5.9 Penyimpanan Data Dapat Lebih berkembang Sesuai Kebutuhan.....	14
2.6 Analisis dan desain Sistem.....	14
2.6.1 Definisi Analisis Sistem.....	14
2.6.2 Proses Bisnis	14
2.6.3 Definisi Desain Sistem.....	17
2.7 <i>E-Commerce</i>	17
2.7.1 Perkembangan <i>E-Commerce</i>	17

2.7.2	Definisi <i>E-Commerce</i>	18
2.7.3	Kategori – Kategori <i>E-Commerce</i>	20
2.7.4	Manfaat Menggunakan <i>E-Commerce</i>	20
2.7.5	Kelemahan <i>E-Commerce</i>	21
2.8	Teori Pemodelan	21
2.8.1	<i>Flowchart</i>	21
2.8.2	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	21
2.8.3	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	23
2.8.3.1	Kamus Data.....	24
2.8.3.2	PSPEC (<i>Process Specification</i>).....	25
2.8.4	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	26
2.8.4.1	<i>Class Diagram</i>	26
2.8.4.2	<i>Use Case Diagram</i>	27
2.8.4.3	<i>Activity Diagram</i>	27
2.9	Teknologi Web.....	27
2.9.1	Sekilas Tentang Web.....	27
2.9.2	<i>Web Engineering</i>	28
2.9.3	<i>Web Scripting</i>	30
2.9.4	Bahasa Pemograman untuk Web	30
2.9.5	<i>Javascript</i>	31
2.9.6	<i>JQuery</i>	33
2.9.7	<i>Codeigniter</i>	34
2.9.8	<i>Ajax</i>	34
2.10	Pengujian <i>Software</i>	35
2.11	Pengujian Sistem.....	36
2.11.1	<i>Recovery Testing</i>	37

2.11.2 <i>Security Testing</i>	37
2.11.3 <i>Stress Testing</i>	38
2.11.4 <i>Performance Testing</i>	39
2.12 <i>Black-Box Testing</i>	39
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	41
3.1 Analisis Sistem.....	41
3.1.1 Proses Bisnis	41
3.1.2 Rancangan Sistem Sebelumnya	43
3.1.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	43
3.1.2.2 Data Flow Diagram (DFD)	43
3.1.2.2.1 Diagram Contex	44
3.1.2.2.2 DFD Level 1	44
3.2 Rancangan Sistem Online	45
3.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	45
3.2.2 Transformasi ERD ke Dalam Tabel.....	47
3.2.2.1 Tabel <i>User</i>	47
3.2.2.2 Tabel Stock History.....	47
3.2.2.3 Tabel <i>Slides</i>	48
3.2.2.4 Tabel Provinsi	48
3.2.2.5 Tabel Kota.....	48
3.2.2.6 Tabel Ongkir	48
3.2.2.7 Tabel <i>Settings</i>	49
3.2.2.8 Tabel Penjualan.....	49
3.2.2.9 Tabel Penjualan Detail	50
3.2.2.10 Tabel Pengiriman	50
3.2.2.11 Tabel Pages	50
3.2.2.12 Tabel Konfirmasi	51

3.2.2.13 Tabel Kategori Barang	51
3.2.2.14 Tabel <i>Frequent Ask Question</i> (FAQ)	51
3.2.2.15 Tabel Barang	52
3.2.3 Pemodelan Perangkat Lunak.....	52
3.2.3.1 Use Case Diagram.....	53
3.2.3.2 Skenario <i>Use Case</i>	54
3.2.3.2.1 Skenario Proses <i>Login</i> Website.....	54
3.2.3.2.2 Skenario Proses Informasi Produk	54
3.2.3.2.3 Skenario Proses Menambah Penjualan	55
3.2.3.2.4 Skenario Proses Menambah Detail Penjualan.....	56
3.2.3.2.5 Skenario Proses Konfirmasi Pembayaran	57
3.2.3.2.6 Skenario Proses Konfirmasi Pengiriman	57
3.2.3.2.7 Skenario Proses Menambah FAQ	58
3.2.3.2.8 Skenario Proses Mengubah FAQ	59
3.2.3.2.9 Skenario Proses Menghapus FAQ	59
3.2.3.2.10 Skenario Proses Melihat Layanan FAQs	60
3.2.3.2.11 Skenario Proses Menambah <i>User</i>	60
3.2.3.2.12 Skenario Proses Mengubah <i>User</i>	61
3.2.3.2.13 Skenario Proses Menambah Kategori Barang.....	62
3.2.3.2.14 Skenario Proses Mengubah Kategori Barang	62
3.2.3.2.15 Skenario Proses Menambah Barang.....	63
3.2.3.2.16 Skenario Proses Mengubah Barang	64
3.2.3.2.17 Skenario Proses Menambah Stok Barang	64
3.2.3.2.18 Skenario Proses Menambah Stock History	65
3.2.3.2.19 Skenario Proses Menambah Slides	66
3.2.3.2.20 Skenario Proses Mengubah Slides	66
3.2.3.2.21 Skenario Proses Menghapus Slides.....	67
3.2.3.2.22 Skenario Proses Mengubah Setting.....	67
3.2.3.2.23 Skenario Proses Mengubah Pages.....	68
3.2.3.2.24 Skenario Proses Melihat Laporan Barang.....	68
3.2.3.2.25 Skenario Proses Melihat Detail Laporan Barang	69
3.2.3.2.26 Skenario Proses Melihat Laporan Penjualan.....	69
3.2.3.2.27 Skenario Proses Melihat Detail Laporan Penjualan.....	70
3.2.3.2.28 Skenario Proses <i>Logout</i> Website.....	71

3.2.3.2.29 Skenario Proses <i>Forget Password</i>	71
3.2.3.2.30 Skenario Proses <i>Reset Password</i>	72
3.2.3.3 Class Diagram	72
3.2.3.4 <i>Activity Diagram</i>	73
3.2.3.4.1 <i>Activity Diagram</i> Laporan Barang	73
3.2.3.4.2 <i>Activity Diagram</i> Detail Laporan Barang	74
3.2.3.4.3 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	74
3.2.3.4.4 <i>Activity Diagram</i> Detail Laporan Penjualan	75
3.2.3.4.5 <i>Activity Diagram</i> Menambah Penjualan	76
3.2.3.4.6 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	76
3.2.3.4.7 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pengiriman	76
3.2.3.4.8 <i>Activity Diagram</i> Menambah <i>User</i>	77
3.2.3.4.9 <i>Activity Diagram</i> Mengubah <i>User</i>	77
3.2.3.4.10 <i>Activity Diagram</i> Menambah Kategori Barang.....	78
3.2.3.4.11 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Kategori Barang	78
3.2.3.4.12 <i>Activity Diagram</i> Menambah Barang.....	78
3.2.3.4.13 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Barang	79
3.2.3.4.14 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Detail Barang.....	79
3.2.3.4.15 <i>Activity Diagram</i> Menambah Stok Barang	79
3.2.3.4.16 <i>Activity Diagram</i> Menambah Stok History	79
3.2.4 Desain Antarmuka Pengguna.....	80
3.2.4.1 Halaman Utama.....	80
3.2.4.2 Halaman <i>Login</i>	80
3.2.4.3 Halaman Barang.....	81
3.2.4.4 Halaman Barang Detail	81
3.2.4.5 Halaman Keranjang.....	82
3.2.4.6 Halaman Data Pengiriman <i>Customer</i>	83
3.2.4.7 Halaman Konfirmasi Pembayaran	83
3.2.4.8 Halaman Order History	84
3.2.4.9 Halaman Utama Layanan FAQ.....	84
3.2.4.10 Halaman Register	85

3.2.4.11 Halaman Forgot Password	85
3.2.4.12 Halaman Reset Password	86
3.2.4.13 Halaman Dashboard	86
3.2.4.14 Halaman Admin Login.....	86
3.2.4.15 Halaman Admin Dashboard.....	87
3.2.4.16 Halaman Utama User	88
3.2.4.17 Halaman Mengubah User.....	88
3.2.4.18 Halaman Utama Kategori.....	89
3.2.4.19 Halaman Menambah Kategori	89
3.2.4.20 Halaman Mengubah Kategori	90
3.2.4.21 Halaman Admin FAQ	90
3.2.4.22 Halaman Admin Tambah FAQ	91
3.2.4.23 Halaman Admin Ubah FAQ	91
3.2.4.24 Halaman Admin Penjualan	91
3.2.4.25 Halaman Admin Penjualan Detail.....	92
3.2.4.26 Halaman Admin Barang.....	92
3.2.4.27 Halaman Admin Barang Tambah.....	93
3.2.4.28 Halaman Admin Barang Ubah.....	93
3.2.4.29 Halaman Admin Barang Stock	94
3.2.4.30 Halaman Admin Pages	94
3.2.4.31 Halaman Admin Pages Tambah.....	95
3.2.4.32 Halaman Admin Pages Ubah	95
3.2.4.33 Halaman Admin Setting.....	96
3.2.4.34 Halaman Admin Setting Ubah	96
3.2.4.35 Halaman Admin Slides	97
3.2.4.36 Halaman Admin Slides Tambah	97

3.2.4.37 Halaman Admin Slides Ubah.....	98
BAB 4 HASIL PENELITIAN	99
4.1 Index.....	99
4.2 Pages	100
4.3 Admin Panel Login	101
4.4 Login	101
4.5 Register	102
4.6 Dashboard	103
4.6.1 Dashboard customer.....	103
4.6.2 Dashboard Admin	103
4.7 Admin Panel User	104
4.7.1 Admin Panel Menambah User	104
4.7.2 Admin Panel Mengubah User	105
4.8 Admin Panel <i>Frequent Ask Question</i> (FAQ)	105
4.8.1 Admin Panel Menambah <i>Frequent Ask Question</i> (FAQ)	106
4.8.2 Admin Panel Mengubah <i>Frequent Ask Question</i> (FAQ)	106
4.9 Profile.....	107
4.10 Admin Panel Barang	107
4.10.1 Admin Panel Menambah Barang	108
4.10.2 Admin Panel Mengubah Barang	108
4.10.3 Admin Panel Tambah Stock.....	109
4.10.4 Admin Panel Stock History.....	109
4.10.4.1 Admin Panel Stock History Detail.....	110
4.11 Admin Panel Kategori.....	110
4.11.1 Admin Panel Menambah Kategori.....	111
4.11.2 Admin Panel Mengubah Kategori.....	111

4.12 Keranjang	112
4.13 Pengiriman	113
4.14 Order History	113
4.14.1 Order History Detail.....	114
4.14.2 Konfirmasi	114
4.15 <i>Frequent Ask Question</i> (FAQ)	115
4.16 Barang	115
4.17 Barang Detail	116
4.18 Forgot Password.....	116
4.19 Reset Password	117
4.20 Admin Panel Penjualan	117
4.20.1 Admin Panel Penjualan Detail	118
4.21 Admin Panel Slides.....	118
4.21.1 Admin Panel Menambah Slide.....	119
4.21.2 Admin Panel Mengubah Slide	119
4.22 Admin Panel Setting	120
4.22.1 Admin Panel Mengubah Setting	120
4.23 Admin Panel Pages	121
4.23.1 Admin Panel Mengubah Pages	121
4.24 Admin Panel Laporan Penjualan.....	122
4.25 Admin Panel Laporan Barang.....	122
4.26 Admin Panel Laporan Barang Terlaris	123
4.27 Print Laporan Penjualan	123
4.28 Print Laporan Barang	124
4.29 Print Laporan Barang Terlaris.....	124
BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	125

5.1 Blackbox Testing	125
5.1.1 Pengujian Admin <i>Login</i>	125
5.1.2 Pengujian <i>Login</i>	125
5.1.3 Pengujian <i>Register</i>	126
5.1.4 Pengujian Admin <i>User</i>	126
5.1.5 Pengujian Tambah <i>User</i>	127
5.1.6 Pengujian Mengubah <i>User</i>	127
5.1.7 Pengujian Mencari <i>User</i>	127
5.1.8 Pengujian <i>Forgot Password</i>	128
5.1.9 Pengujian <i>Reset Password</i>	128
5.1.10 Pengujian Admin Data Barang	128
5.1.11 Pengujian Data Kategori	129
5.1.12 Pengujian Tambah Data Kategori	129
5.1.13 Pengujian Mengubah Data Kategori	129
5.1.14 Pengujian Mencari Data Kategori	129
5.1.15 Pengujian Tambah Data Barang	130
5.1.16 Pengujian Mengubah Data Barang.....	130
5.1.17 Pengujian Mencari Data Barang	130
5.1.18 Pengujian Data Penjualan	130
5.1.19 Pengujian <i>Logout</i>	131
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN	132
6.1 Simpulan	132
6.2 Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN A GAMBARAN BASIS DATA AWAL	A-1
LAMPIRAN B NOTA PENJUALAN	B-1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Sistem, Prosedur dan Komponen	6
Gambar 2.2 Ilustrasi pengolahan data menjadi informasi.....	7
Gambar 2.3 Perkembangan <i>E-Commerce</i>	17
Gambar 2.4 Komponen – Komponen <i>E-Commerce</i>	19
Gambar 2.5 Kardinalitas <i>One-To-One</i>	22
Gambar 2.6 Kardinalitas <i>One-To-Many</i>	23
Gambar 2.7 Kardinalitas <i>Many-To-One</i>	23
Gambar 2.8 Kardinalitas <i>Many-To-Many</i>	23
Gambar 3.1 Proses Bisnis analisis sistem [16, p. 39].....	42
Gambar 3.2 ER Diagram Rancangan sebelumnya [16, p. 41]	43
Gambar 3.4 DFD Level 1 Rancangan Sebelumnya [16, p. 48].....	45
Gambar 3.6 Use Case Diagram Mulia Jaya Variasi Rancangan Sistem Online ...	53
Gambar 3.7 <i>Class Diagram</i> Mulia Jaya Variasi	73
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Laporan Barang	74
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Detail Laporan Barang.....	74
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Detail Laporan Penjualan	75
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Menambah Penjualan	76
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran.....	76
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pengiriman.....	77
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Menambah User	77
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Mengubah User	78
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Menambah kategori Barang	78
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Kategori Barang	78
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> Menambah Barang	79
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Barang	79
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Detail Barang.....	79
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram</i> Menambah Stok Barang	79
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram</i> Menambah Stok History	80
Gambar 3.24 Halaman Utama.....	80
Gambar 3.25 Halaman Login.....	81

Gambar 3.26 Halaman Barang	81
Gambar 3.27 Halaman Barang Detail	82
Gambar 3.28 Halaman Keranjang	82
Gambar 3.29 Halaman Data Pengiriman <i>Customer</i>	83
Gambar 3.30 Halaman Konfirmasi Pembayaran	83
Gambar 3.31 Halaman Order History	84
Gambar 3.32 Halaman Utama Layanan	85
Gambar 3.33 Halaman Register	85
Gambar 3.34 Halaman <i>Forgot Password</i>	85
Gambar 3.35 Halaman Reset Password	86
Gambar 3.36 Halaman <i>Dashboard</i>	86
Gambar 3.37 Halaman Admin Login	87
Gambar 3.38 Halaman Admin Dashboard	87
Gambar 3.39 Halaman Utama User	88
Gambar 3.40 Halaman Mengubah User	88
Gambar 3.41 Halaman Utama Kategori	89
Gambar 3.42 Halaman Menambah Kategori	89
Gambar 3.43 Halaman Mengubah Kategori	90
Gambar 3.44 Halaman Admin FAQ	90
Gambar 3.45 Halaman Admin Tambah FAQ	91
Gambar 3.46 Halaman Admin Ubah FAQ	91
Gambar 3.47 Halaman Admin Penjualan	92
Gambar 3.48 Halaman Admin Penjualan Detail	92
Gambar 3.49 Halaman Admin Barang	93
Gambar 3.50 Halaman Admin Barang Tambah	93
Gambar 3.51 Halaman Admin Barang Ubah	94
Gambar 3.52 Halaman Admin Barang Detail Stock	94
Gambar 3.53 Halaman Admin Pages	95
Gambar 3.54 Halaman Admin Pages Tambah	95
Gambar 3.55 Halaman Admin Pages Ubah	96
Gambar 3.56 Halaman Admin Setting	96
Gambar 3.57 Halaman Admin Setting Ubah	97

Gambar 3.58 Halaman Admin Slides.....	97
Gambar 3.59 Halaman Admin Slides Tambah	98
Gambar 3.60 Halaman Admin Slides Ubah.....	98
Gambar 4.1 Index.....	99
Gambar 4.2 Pages.....	100
Gambar 4.3 Admin Panel Login	101
Gambar 4.4 Login	101
Gambar 4.5 Register.....	102
Gambar 4.6 Dashboard Customer	103
Gambar 4.7 Dashboard Admin	103
Gambar 4.8 Admin Panel User	104
Gambar 4.9 Admin Panel Menambah User	104
Gambar 4.10 Admin Panel Mengubah User	105
Gambar 4.11 Admin Panel <i>Frquent Ask Question</i> (FAQ)	105
Gambar 4.12 Admin Panel Menambah <i>Frequent Ask Question</i> (FAQ)	106
Gambar 4.13 Admin Panel Mengubah <i>Frequent Ask Question</i> (FAQ)	106
Gambar 4.14 Profile	107
Gambar 4.15 Admin Panel Barang	107
Gambar 4.16 Admin Panel Menambah Barang	108
Gambar 4.17 Admin Panel Mengubah Barang	108
Gambar 4.18 Admin Panel Tambah Stok	109
Gambar 4.19 Admin Panel Stock History.....	109
Gambar 4.20 Admin Panel Stock History Detail.....	110
Gambar 4.21 Admin Panel Kategori.....	110
Gambar 4.22 Menambah Kategori.....	111
Gambar 4.23 Admin Mengubah Kategori.....	111
Gambar 4.24 Keranjang	112
Gambar 4.25 Pengiriman	113
Gambar 4.26 Order History.....	113
Gambar 4.27 Order History Detail.....	114
Gambar 4.28 Konfirmasi.....	114
Gambar 4.29 FAQ.....	115

Gambar 4.30 Barang	115
Gambar 4.31 Barang Detail.....	116
Gambar 4.32 Forgot Password.....	116
Gambar 4.33 Reset Password.....	117
Gambar 4.34 Admin Panel Penjualan	117
Gambar 4.35 Admin Panel Penjualan Detail	118
Gambar 4.36 Admin Panel Slides	118
Gambar 4.37 Admin Panel Menambah Slides	119
Gambar 4.38 Admin Panel Mengubah Slides	119
Gambar 4.39 Admin Panel Settings	120
Gambar 4.40 Admin Panel Mengubah Setting	120
Gambar 4.41 Admin Panel Page	121
Gambar 4.42 Admin Panel Mengubah Pages	121
Gambar 4.43 Admin Panel Laporan Penjualan.....	122
Gambar 4.44 Admin Panel Laporan Barang.....	122
Gambar 4.45 Admin Panel Laporan Barang Terlaris.....	123
Gambar 4.46 Print Laporan Penjualan	123
Gambar 4.47 Print Laporan Barang	124
Gambar 4.48 Print Laporan Barang Terlaris.....	124

DAFTAR TABEL



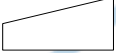








Tabel 2.1 Simbol – Simbol Kamus Data.....	24
Tabel 3.1 Tabel <i>User</i>	47
Tabel 3.2 Tabel <i>Stock History</i>	47
Tabel 3.3 Tabel <i>Slides</i>	48
Tabel 3.4 Tabel Provinsi.....	48
Tabel 3.5 Tabel Kota.....	48
Tabel 3.6 Tabel Ongkir.....	49
Tabel 3.7 Tabel <i>Settings</i>	49
Tabel 3.8 Tabel Penjualan.....	49
Tabel 3.9 Tabel Penjualan Detail.....	50
Tabel 3.10 Tabel Pengiriman.....	50
Tabel 3.11 Tabel <i>Pages</i>	50
Tabel 3.12 Tabel Konfirmasi.....	51
Tabel 3.13 Tabel Kategori Barang.....	51
Tabel 3.14 Tabel <i>FAQ</i>	52
Tabel 3.15 Tabel Barang.....	52
Tabel 3.17 Skenario Proses Informasi Produk.....	55
Tabel 3.18 Skenario Proses Menambah Penjualan.....	55
Tabel 3.19 Skenario Proses menambah Detail Penjualan.....	56
Tabel 3.20 Skenario Proses Konfirmasi Pembayaran.....	57
Tabel 3.21 Skenario Konfirmasi Pengiriman.....	57
Tabel 3.22 Skenario Proses Menambah FAQ.....	58
Tabel 3.23 Skenario Proses Mengubah FAQ.....	59
Tabel 3.24 Skenario Proses Menghapus FAQ.....	59
Tabel 3.25 Skenario Proses Melihat Layanan FAQs.....	60
Tabel 3.26 Skenario Proses Menambah User.....	61
Tabel 3.27 Skenario Proses Mengubah <i>User</i>	61
Tabel 3.28 Skenario Proses Menambah Kategori Barang.....	62
Tabel 3.29 Skenario Proses Mengubah Kategori Barang.....	62
Tabel 3.30 Skenario Proses Menambah Barang.....	63

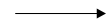


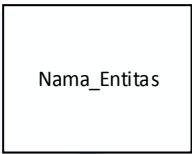
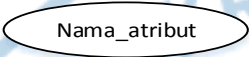

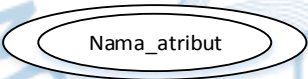

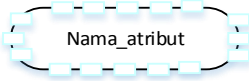
Tabel 3.31 Skenario Proses Mengubah Barang	64
Tabel 3.32 Skenario Proses Menambah Stok Barang	64
Tabel 3.33 Skenario Menambah Stock History	65
Tabel 3.34 Skenario Proses Menambah Slides	66
Tabel 3.35 Skenario Proses Mengubah Slides	66
Tabel 3.36 Skenario Proses Menghapus slides	67
Tabel 3.37 Skenario Proses Mengubah Setting.....	67
Tabel 3.38 Skenario Proses Mengubah Pages.....	68
Tabel 3.39 Skenario Proses Melihat Laporan Barang.....	68
Tabel 3.40 Skenario Proses Melihat Detail Laporan Barang.....	69
Tabel 3.41 Skenario Proses Melihat Laporan Penjualan	70
Tabel 3.42 Skenario Proses Melihat Detail Laporan Penjualan.....	70
Tabel 3.43 Skenario Proses Logout Website	71
Tabel 3.44 Skenario Proses <i>Forget Password</i>	71
Tabel 3.45 Skenario Proses Reset Password.....	72
Tabel 5.1 Pengujian Admin Login	125
Tabel 5.2 Pengujian Login	126
Tabel 5.3 Pengujian Register	126
Tabel 5.4 Pengujian Admin <i>User</i>	126
Tabel 5.5 Pengujian Tambah <i>User Data</i>	127
Tabel 5.6 Pengujian Mengubah <i>User Data</i>	127
Tabel 5.7 Pengujian Mencari <i>User Data</i>	127
Tabel 5.8 Pengujian <i>Forgot Password</i>	128
Tabel 5.9 Pengujian <i>reset Password</i>	128
Tabel 5.10 Pengujian Admin Data Barang	128
Tabel 5.11 Pengujian Data Kategori	129
Tabel 5.12 Pengujian Tambah Data Kategori	129
Tabel 5.13 Pengujian Mengubah Data Kategori	129
Tabel 5.14 Pengujian Mencari Data Kategori.....	130
Tabel 5.15 Pengujian Tambah Data Barang	130
Tabel 5.16 Pengujian Mengubah Data Barang	130
Tabel 5.17 Pengujian Mencari Data Barang	130

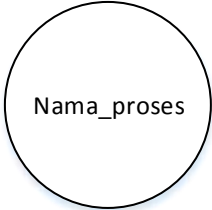
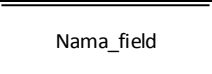
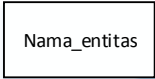

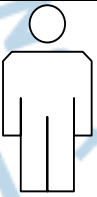


Tabel 5.18 Pengujian Data Penjualan	131
Tabel 5.21 Pengujian <i>Logout</i>	131




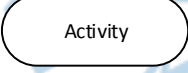





DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Flowchart</i>		Proses	Menggambarkan suatu proses yang dilakukan oleh komputer. [1]
<i>Flowchart</i>		Keputusan	Menggambarkan suatu kondisi tertentu, hanya ada 2 kemungkinan jawaban , ya atau tidak [1]
<i>Flowchart</i>		Manual Input	Memasukan data secara manual [1]
<i>Flowchart</i>		Penyimpanan Data	Menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan kedalam disk [1]
<i>Flowchart</i>		Predefine Process	Menggambarkan sub-proses [1]
<i>Flowchart</i>		Dokumen	Mengeluarkan dalam bentuk dokumen tercetak [1]
<i>Flowchart</i>		Display	Mencetak keluaran kedalam monitor [1]
<i>Flowchart</i>		Proses Manual	Menggambarkan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer [1]
<i>Flowchart</i>		Terminal Point	Menggambarkan awal dan akhir suatu program [1]
<i>Flowchart</i>		Penghubung	Menyatakan sambungan dari proses ke proses yang lain [1]
<i>Flowchart</i>		Penghubung offline	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda [1]

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Alur Proses	Menyatakan jalannya suatu proses [1]
Flowchart		Database	Tempat penyimpanan data suatu proses [1]
Flowchart		Off-line Storage	Pengimplanan yang tidak dapat diakses oleh komputer secara langsung [1]
ERD		Entity	Data inti yang akan disimpan [1]
ERD		Atribut	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas [1]
ERD		Atribut kunci primer	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan [1]
ERD		multivalued	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu [1]
ERD		Relasi	Relasi Menghubungkan antar entitas [1]
ERD		derived	Field atau kolom data yang nilai – nilainya diperoleh dari pengolahan atau dapat diturunkan dari atribut yang berhubungan [1]

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
DFD		Proses atau fungsi atau prosedur	Pemodelan notasi yang menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program [1]
DFD		Field atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>)	Pemodelan notasi yang menjadi tabel – table basis data yang dibutuhkan [1]
DFD		Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)	Orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan [1]
DFD		Aliran data	Merupakan data yang dikirimkan antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) [1]
UML	 Actor	Actor	adalah manusia, organisasi atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem [1]
UML		Use Case	adalah kebutuhan fungsional yang dijelaskan berdasarkan sudut pandang pengguna terhadap sistem [1]
UML		Association	menggambarkan hubungan komunikasi antara sistem dengan actor [1]

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
UML	-- <<extend>>- ->	<i>Extend</i>	Digunakan untuk menunjukkan situasi dimana use case akan dimasukan ke dalam use case yang ditunjuk [1]
UML	-- <<include>>- ->	<i>Include</i>	Digunakan untuk menunjukkan situasi dimana use case akan memanggil use case yang ditunjuk [1]
UML		Generalisasi	Generalisasi adalah relasi hal umum dan hal yang lebih spesifik [1]
<i>Activity Diagram</i>		<i>Initial Node</i>	Merupakan titik awal dari aktivitas [1]
<i>Activity Diagram</i>		<i>Activity Final Node</i>	Merupakan titik akhir dari aktivitas [1]
<i>Activity Diagram</i>		<i>Activity</i>	Merupakan aktivitas – aktivitas yang terjadi [1]
<i>Activity Diagram</i>		<i>Flow / Edge</i>	Merupakan panah dalam diagram [1]
<i>Activity Diagram</i>		<i>Join</i>	Join digunakan untuk menggambarkan beberapa aktivitas yang berlangsung secara parallel [1]
<i>Activity Diagram</i>		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan beberapa flow yang keluar [1]

DAFTAR SINGKATAN

SDM	Sumber Daya Manusia
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
DFD	<i>Data Flow Diagram</i>
PSPEC	<i>Process Specification</i>
WWW	<i>World Wide Web</i>
GPL	<i>General Purpose Licences</i>
PHP	<i>Hypertext PreProcessor</i>
WSH	<i>Windows Scripting Host</i>
AJAX	<i>Asynchronous Javascript and XML</i>
JQUERY	<i>Javascript Query</i>
MVC	<i>Model View Controller</i>
SEF	<i>Search Engine Friendly</i>
V&V	<i>Validation & Verification</i>
MTTR	<i>Mean-Time-To-Repair</i>



DAFTAR ISTILAH

<i>Software</i>	Perangkat Lunak
Prosedur	Penggambaran dari proses – proses yang dilakukan oleh perusahaan
<i>Hardware</i>	Perangkat Keras
<i>Brainware</i>	Pengguna dari aplikasi
<i>System</i>	Sistem
<i>Application</i>	Aplikasi
<i>User</i>	Pengguna
<i>Information System</i>	Sistem Informasi
<i>Definition</i>	Definisi
<i>Component</i>	Komponen
<i>Input</i>	Masukkan
<i>Output</i>	Keluaran
<i>Database</i>	Basis Data
<i>Data Internal</i>	Data yang ada di dalam
<i>Data External</i>	Data yang ada di luar
<i>Client</i>	Klien
<i>Mobile device</i>	Perangkat mobile
<i>Insert</i>	Memasukkan data
<i>Update</i>	Mengubah data
<i>Delete</i>	Menghapus data
<i>Control</i>	Kontrol
<i>technology</i>	Teknologi
<i>Wireless</i>	Jaringan tanpa kabel
<i>internet</i>	Jaringan komputer seluruh dunia
<i>intranet</i>	Jaringan komputer lokal
<i>Login</i>	Proses yang dilewati untuk masuk ke dalam suatu sistem
<i>extensibility</i>	Ukuran data dapat diperbesar sesuai kebutuhan
<i>Scalable</i>	Ukuran data dapat dikecilkan sesuai kebutuhan
Analisis	Menggambarkan suatu rangkaian proses analisa dari suatu sistem
Wawancara	Salah satu cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan bertanya kepada instansi yang terkait
<i>Functional requirement</i>	Kebutuhan yang berkaitan dengan fungsi produk, sebagai contoh sistem informasi harus mampu mencetak laporan [1]
<i>Development requirement</i>	Kebutuhan yang berkaitan dengan tools untuk pengembangan sistem informasi baik perangkat lunak maupun perangkat keras [1]

<i>Deployment requirement</i>	Kebutuhan yang berkaitan dengan lingkungan yang dimana sistem informasi yang akan digunakan baik perangkat keras maupun perangkat lunak maupun perangkat lunak. [1]
<i>Performance requirement</i>	Kebutuhan yang berkaitan dengan ukuran kualitas maupun kuantitas, khususnya terkait dengan kecepatan, skalabilitas, dan kapasitas. [1]
<i>Documetation requirement</i>	Kebutuhan yang berkaitan dengan dokumen apa saja yang akan disertakan pada produk akhir. [1]
<i>Support requirement</i>	Kebutuhan yang berkaitan dengan dukungan yang diberikan setelah sistem informasi digunakan [1]
<i>Misscellaneous requirement</i>	Kebutuhan yang berkaitan dengan kebutuhan – kebutuhan tambahan lainnya yang belum tercakup dalam beberapa jenis kebutuhan yang telah didefinisikan [1]
<i>Web engineering</i>	pembuat dari aplikasi web [2]
<i>Web</i>	Website
<i>Network intensiveness</i>	Suatu aplikasi web membutuhkan network yang terhubung dengan komputer client [2]
<i>concurrency</i>	Pada suatu saat banyak pengguna yang mengakses aplikasi web [2]
<i>Unpredicted load</i>	Aplikasi web tidak dapat memperkirakan variasi pengguna dari aplikasi web tersebut dalam sehari. [2]
<i>Performance</i>	Apabila pengguna aplikasi web harus menunggu terlalu lama (untuk mengakses, untuk komputer server, untuk komputer client), pengguna akan pergi ke aplikasi web lainnya. [2]
<i>Availability</i>	Ketersediaan dari aplikasi web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. [2]
<i>Data Driven</i>	Fungsi utama dari banyak aplikasi web adalah untuk menggunakan hypermedia untuk menyampaikan pesan, gambar, audio maupun video kepada penggunanya [2]
<i>Content Sensitive</i>	Kualitas dari konten yang ditampilkan yang mendefinisikan aplikasi web [2]
<i>Content Evolution</i>	Aplikasi web haruslah mempunyai content yang bias terus berkembang. [2]
<i>informational</i>	Konten yang hanya bisa dibaca oleh navigasi sederhana dan link [2]
<i>Download</i>	Informasi download pengguna dari server yang telah menyetujui [2]
<i>Customizable</i>	Pengguna dapat melakukan kostumisasi sesuai yang dia butuhkan [2]
<i>Interuction</i>	Komunikasi antar pengguna menggunakan chatroom, bulletin board, ataupun instant messeging [2]
<i>User Input</i>	Form input dasar dalam mekanisme utama untuk komunikasi yang dibutuhkan [2]

<i>Transaction Oriented</i>	Pengguna melakukan request yang harus dipenuhi oleh aplikasi web [2]
<i>Service Oriented</i>	Aplikasi yang digunakan untuk servis pengguna [2]
<i>Portal</i>	Channel yang digunakan untuk mengakses aplikasi web [2]
<i>Database Access</i>	Pengguna dapat melakukan query database yang besar dan mendapatkan suatu informasi [2]
<i>Data Warehousing</i>	Pengguna dapat melakukan pengumpulan dari query database yang besar dan mendapatkan suatu informasi [2]
<i>Webscripting</i>	Bahasa pemrograman <i>web</i>
<i>Web page</i>	Halaman <i>web</i>
<i>script</i>	kode program di <i>interpreter</i> dan tidak dapat di kompilasi menjadi <i>executable</i> [3]
<i>Client Side</i>	Dilakukan <i>web browser</i> yang dihasilkan berupa <i>web statis</i> [3]
<i>request</i>	Permintaan
<i>Server Side</i>	Dilakukan <i>web server</i> yang dihasilkan berupa <i>web dinamis</i> [3]
<i>interpreter</i>	Suatu yang digunakan sebagai penghubung program dengan tampilan
<i>Compiler</i>	Suatu yang digunakan untuk melakukan kompilasi dari suatu program
<i>javascript</i>	bahasa pemrograman yang digunakan pada dokumen HTML [4]
<i>Open source</i>	tidak membutuhkan lisensi dalam menggunakannya
<i>Test Case</i>	Kasus yang diuji
<i>Native Intelligence</i>	Kepintaran untuk berbicara
<i>Independent</i>	Yang tidak berbungan
<i>Validation</i>	Validasi
<i>Verification</i>	Verifikasi
<i>debugging</i>	Proses menjalankan suatu program
<i>Error Handling</i>	Cara untuk mengatasi error
<i>Software Interface</i>	Tampilan dari suatu software
<i>Computer Based System</i>	Sistem yang berbasis komputer
<i>Recovery Testing</i>	merupakan pengujian sistem yang mengharuskan software untuk jatuh dalam berbagai cara dan verifikasi untuk men <i>recovery</i> yang sudah dilakukan. Jika <i>recovery</i> membutuhkan intervensi manusia, dan <i>restart</i> merupakan evaluasi untuk membenarkan. [2]
<i>Recover</i>	Mengembalikan data yang hilang
<i>Fault Tolerant</i>	Toleransi apabila terjadi suatu kesalahan
<i>Restart</i>	Program yang diulang kembali karena suatu hal seperti komputer mati
<i>Security Testing</i>	memverifikasi mekanisme proteksi yang dibuat dalam keinginan membuat sistem [2]
<i>Security</i>	Pengamanan

<i>Stress Testing</i>	digunakan mendesign untuk membuat nyaman program bersama dengan situasi yang abnormal. [2]
<i>Generate</i>	Melakukan suatu proses secara berulang
<i>Disk-Resident</i>	Memasukan data kedalam disk
<i>Sensitivity Testing</i>	<i>Stress testing</i> yang dimana menyebabkan data yang tidak dapat ditemukan berkombinasi dengan input yang valid yang menyebabkan tidak stabil atau proses yang tidak biasa [2]
<i>Black-box Testing</i>	Merupakan bentuk dari pengujian dengan cara memberikan beberapa kondisi masukkan yang memenuhi pengecekan semua fungsi yang dibutuhkan untuk program. [2]
<i>inialization</i>	Proses inialisasi dalam menjalankan program
<i>Termination</i>	Melakukan terminasi dalam menjalankan program
<i>Behavior</i>	Kebiasaan

