DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Maksud Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kegunaan Penelitian	5
1.6 Metodologi Penelitian	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Model Proses	7

1.6.3 Metode Pendekatan Pengembangan Sistem	9
1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Pengertian Pembangunan	12
2.2 Pengertian Sistem	12
2.3 Pengertian Informasi	13
2.4 Pengertian Manajemen	13
2.5 Pengertian Sistem InformasI Manajemen	14
2.6 Pengertian Aplikasi	14
2.7 Pengertian <i>Marketing</i>	14
2.8 Pengertian <i>Bootstrap</i>	15
2.9 Pengertian Model Rational Unified Process	15
2.10 Perangkat Desain	20
2.10.1 Unified Modelling Language (UML)	20
2.10.2 Use Case Diagram	20
2.10.3 Sequence Diagram	25
2.10.4 Activity Diagram	28
2.10.5 Class Diagram	30

2.11 Perangkat Koding	31
2.11.1 Java	31
2.11.2 Java Development Kit (JDK)	32
2.11.3 Java Runtime Environment (JRE)	32
2.11.4 Framework Spring	33
2.11.5 Cascading Style Sheet (CSS)	34
2.11.6 HyperText Markup Language (HTML)	34
2.11.7 XAMPP	34
2.11.8 MySQL	35
2.11.9 Database	35
BAB III OBJEK PENELITIAN DAN ANALISIS SISTEM	36
3.1 Objek Penelitian	36
3.1.1 Profil dan Sejarah Perkembangan Perusahaan	36
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	38
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan	40
3.2 Analisis Sistem.	44

3.2.1 Analisis Sistem Berjalan	.44
3.2.2 Analisis Kelemahan Sistem Berjalan	.46
3.2.2.1 Analisis Kerja (Performance)	.46
3.2.2.2 Analisis Informasi (Information)	.46
3.2.2.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	.47
3.2.2.4 Analisis Kontrol (<i>Control</i>)	.47
3.2.2.5 Analisis Efisiensi (Efficiency)	.48
3.2.2.6 Analisis Pelayanan (Services)	.48
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	.50
3.2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	.50
3.2.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	.52
BAB IV PERANCANGAN SISTEM	54
4.1 Perancangan Sistem	54
4.1.1 Identifikasi Aktor	54
4.1.2 Identifikasi <i>Use Case</i>	55

4.2 M	Metode Perancangan Sistem	57
4	1.2.1 Use Case	57
	4.1.2.1.1 Use Case Diagram	57
	4.1.2.2.2 Use Case Spesifikasi	59
4	1.2.2 Activity Diagram	75
4	1.2.3 Sequence Diagram	89
4	1.2.2 Class Diagram	120
4.3 Po	erancangan Basis Data	121
4	4.3.1 Skema Relasi Basis Data	121
4	4.3.2 Deskripsi Table	122
4.4 Po	erancangan Perangkat Lunak	126
4	4.4.1 Struktur Design Graphic User Interface (GUI)	126
BAB	V IMPLEMENTASI SISTEM	140
5.1 L	ingkungan Implementasi	140
5	5.1.1 Lingkungan Implementasi Perangkat Keras (Hardware)	140
5	5.1.2 Lingkungan Implementasi Perangkat Lunak (Software)	140

DAFTAR PUSTAKA	183
6.2 Saran	181
6.1 Kesimpulan	181
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	176
5.3 Implementasi Antarmuka	142
5.2 Implementasi Basis Data	141