

ABSTRAK

Informasi merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh perusahaan, , karena informasi merupakan dasar dari pengambilan keputusan, maka sangat dibutuhkan informasi yang cepat, tepat, akurat agar dapat mendukung kinerja suatu perusahaan. PT.XYZ adalah perusahaan yang bergerak dalam proses distribusi dan penjualan bahan-bahan bangunan khususnya keramik Roman, sehingga membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam pengiriman barang, karena hal ini sangat berkaitan dengan kepuasan pelanggan atau partner yang bekerja sama. Barang *sample* atau contoh merupakan hal yang sangat penting disamping barang yang akan dijual, karena dengan adanya contoh barang akan memberikan gambaran kepada pihak pelanggan untuk memilih jenis keramik apa yang akan dibeli. Karena banyaknya proses yang dilalui dalam permintaan keramik contoh ini, membuat proses penyediaannya menjadi lama dan terkadang tidak sesuai permintaan yang disebabkan kesalahan manusia. Oleh karena itu penulis membuat suatu aplikasi pemesanan barang contoh yang saling terintegrasi agar dapat meminimalisir kesalahan mempercepat proses pengiriman contoh. Untuk merancang aplikasi ini penulis menggunakan bahasa PHP database MySQL, yang merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek, Keuntungan dari penggunaan PHP MySQL antara lain memiliki kemudahan dalam pembuatan database, cepat dan mudah dalam mengolah data, stabil serta dapat menyimpan data dalam jumlah yang besar

Kata Kunci: Perancangan Program Aplikasi, Pengiriman Sampel

ABSTRACT

Information is much needed by the company, because the information is the basis of decision-making, the much needed information fast, precise, accurate in order to support the performance of a company. PT. XYZ is a company engaged in the processing distribution and sale of building materials especially Roman ceramics, thus requiring speed and accuracy in delivery of goods, as this is related to customer satisfaction or partner collaboration. Sample is a very important addition to the items to be sold, because of the presence of samples of goods will give an overview to the customer to choose what type of tiles will be purchased. Since the number of processes through which the ceramics demand this example, make provision to be a long process and sometimes incompatible demands due to human error. Therefore, the authors make a reservation application example of an integrated in order to minimize human errors accelerate the delivery of samples. To design this application I use PHP language support MySQL database, which is an object-oriented programming language, PHP MySQL The advantage of the use of, among others, has the ease of database creation, fast and easy in processing the data, stable and can store large amounts of

Keywords: Application Program Design, Delivery Sample

U N I V E R S I T A S
M E R C U B U A N A

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Monitoring	6
2.1.1 Pengertian Monitoring	6
2.2 Konsep Dasar Sistem	7
2.2.1 Pengertian Sistem	7
2.2.2 Karakteristik Sistem	8
2.2.3 Klasifikasi Sistem	9

2.3	Konsep Dasar Informasi	12
2.3.1	Pengertian Informasi	13
2.3.2	Kualitas Informasi	13
2.4	Konsep Dasar Sistem Informasi	14
2.4.1	Pengertian Sistem Informasi	14
2.4.2	Komponen dan Jenis Sistem Informasi	14
2.5	Konsep Dasar Basis Data	16
2.5.1	Pengertian Basis Data	16
2.5.2	Komponen Basis Data	16
2.5.3	Perancangan Basis Data	18
2.6	Alat Bantu Pengembangan (<i>tools</i>)	20
2.6.1	UML (Unified Modeling Language)	20
2.6.1.1	Diagram UML	18
2.6.2	XAMPP	32
2.6.3	PHP	27
2.6.3.1	Pengertian PHP	33
2.6.3.2	Tipe Data PHP	34
2.6.3.3	Keunggulan PHP	35
2.6.4	Pengenalan DBMS MySQL	36
2.6.4.1	Pengertian MySQL	36
2.6.4.2	Keunggulan MySQL	37
2.6.5	Macromedia Dreamwaver	39
2.7	Metode Pengembangan Sistem	40
2.7.1	Metode Waterfall	40

2.8	Metode Pegujian	41
2.8.1	Metode White Box.....	42
2.8.2	Metode Black Box	43
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM		44
3.1	Tinjauan Perusahaan	44
3.1.1	Sejarah Perusahaan	44
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan	45
3.1.3	Struktur Organisasi	46
3.1.4	Marketing Merchandising Departmnet	46
3.2	Bisnis Proses	47
3.2.1	Uraian Prosedur	47
3.2.2	Use Case Sistem Berjalan	49
3.3	Rancangan Sistem Usulan	52
3.3.1	Rancangan Data.....	52
3.3.1.1	Class Diagram	52
3.3.1.3	Spesifikasi Basis Data	53
3.3.2	Rancangan Proses	56
3.3.2.1	Use Case Diagram	56
3.3.2.2	Activity Diagram	59
3.3.2.3	Activity Diagram	64
3.3.3	Rancangan Aplikasi.....	69
3.3.3.1	Rancangan Menu	69
3.3.3.2	Rancangan Tampilan.....	70
3.3.3.3	Rancangan Laporan.....	79

DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81



DAFTAR GAMBAR

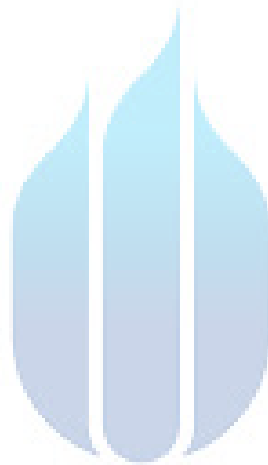
1.....	Gambar
2.1 Contoh Use Case	24
2.....	Gambar
2.2 Contoh Activity Diagram.....	27
3.	Gambar 2.3 Contoh sequence Diagram 30
4.	Gambar 2.4 Contoh Class Diagram . 31
5.	Gambar 2.5 SDLC Waterfall[Adi Nugroho,2010:41] 40
6. Gambar 3.1 Gambar Struktur Organisasi PT.XYZ.....	46
7. Gambar 3.2 Gambar Alur Bisnis PT XYZ.....	47
8. Gambar 3.3 Gambar Use Case Sistem Berjalan	49
9. Gambar 3.4 Gambar Class Diagram Sistem Usulan	52
10.....	Gambar
3.5 Gambar Use Case Sistem Usulan.....	56
11.....	Gambar
3.6 Gambar Activity Diagram Add Order	59
12.....	Gambar
3.7 Gambar Activity Diagram Send Order	60
13.....	Gambar
3.8 Gambar Activity Diagram Receive Order	61
14. Gambar 3.9 Gambar Activity Diagram Monitoring.....	62
15. Gambar 3.10 Gambar Activity Diagram Report.....	63
16. Gambar 3.11 Gambar Sequence Diagram Add Order	64
17. Gambar 3.12 Gambar Sequence Diagram Send Order	65
18. Gambar 3.13 Gambar Sequence Diagram Receive Order	66
19. Gambar 3.14 Gambar Sequence Diagram Monitoring	67

20. Gambar 3.15 Gambar Sequence Diagram Laporan	68
21. Gambar 3.16 Rancangan Menu	69
22. Gambar 3.17 Rancangan Layar Login	70
23. Gambar 3.18 Rancangan Layar Menu Utama	70
24. Gambar 3.19 Rancangan Layar Add Order	71
25. Gambar 3.20 Rancangan Layar Send Order	72
26. Gambar 3.21 Rancangan Layar Receive Order	73
27. Gambar 3.22 Rancangan Layar Add User	74
28. Gambar 3.23 Rancangan Layar Add Shop	75
29. Gambar 3.24 Rancangan Layar Monitoring	76
30. Gambar 3.25 Rancangan Layar Report	77
31. Gambar 3.26 Rancangan Laporan Bulanan	78
32. Gambar 3.27 Rancangan Lapora Terkirim	79

DAFTAR TABEL

1.	Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	21
2.		Tabel
	2.2 Simbol Activity Diagram	25
3.		Tabel
	2.3 Simbol Sequence Diagram	28
4.		Tabel
	2.4 Simbol Class Diagram	31
	Tabel 2.5 Tipe Data PHP	34
5.	Tabel 3.1 Deskripsi Use Case Meminta Sampel	50
6.	Tabel 3.2 Deskripsi Use Case Mencatat Permintaan	50
7.	Tabel 3.3 Deskripsi Use Case Mengirim Permintaan	50
8.	Tabel 3.4 Deskripsi Use Case Menyiapkan Sampel	51
9.	Tabel 3.5 Deskripsi Use Case Mengirimkan Sampel	51
10.	Tabel 3.6 Deskripsi Use Case Membuat Laporan	51
11.		Tabel
	3.7 Struktur Tabel User	53
12.		Tabel
	3.8 Struktur Tabel Karyawan	53
13.		Tabel
	3.9 Struktur Tabel Barang	54
14.		Tabel
	3.10 Struktur Tabel Permintaan	54
15.		Tabel
	3.11 Struktur Tabel Toko	55
16.		Tabel
	3.12 Deskripsi Use Case Membuat Permintaan	56

17.		Tabel
3.13	Deskripsi Use Case Mengirim Permintaan	57
18.		Tabel
3.14	Deskripsi Use Case Monitoring	57
19.		Tabel
3.15	Deskripsi Use Case Mengelola Permintaan	58
20.		Tabel
3.16	Deskripsi Use Case Membuat Laporan	58
21.		Tabel
3.17	Skenario Add Order	59
22.		Tabel
3.18	Skenario Send Order	60
23.		Tabel
3.19	Skenario Receive Order	61
24.		Tabel
3.20	Skenario Add Monitoring	62
25.		Tabel
3.21	Skenario Report	63
26.		Tabel
3.22	Skenario Sequence Add Order	64
27.		Tabel
3.23	Skenario Sequence Send Order	65
28.		Tabel
3.24	Skenario Sequence Receive Order	66
29.		Tabel
3.25	Skenario Sequence Monitoring	67
30.		Tabel
3.22	Skenario Sequence Laporan	68



UNIVERSITAS
MERCU BUANA