

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR...	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Analisa.....	6
2.2. Perancangan	6
2.3. Sistem Informasi	7
2.4. Penjualan	8
2.5. Retail	8
2.6. Point Of Sales.....	9
2.7. Fish Bone	10
2.8. UML (Unified Modeling Language).....	11
2.9. Penelitian Terkait	11
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	28
3.1. Tujuan Penelitian	28
3.2. Manfaat Penelitian	28

BAB 4 METODE PENELITIAN.....	29
4.1. Lokasi Penelitian.....	29
4.2. Sarana Pendukung	29
4.3. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Wawancara.....	30
2. Studi Pustaka.....	30
3. Observasi.....	30
4.4. Diagram Alir Penelitian	30
4.5. Metode Analisa	33
4.5.1. Fishbone Diagram	33
4.5.2. Rich Picture	34
4.6. Metode Perancangan	35
4.6.1. UML (Unified Modelling Language)	35
4.7. Kerangka kerja TOGAF	37
4.7.1. Teori Togaf.....	37
4.7.2. Togaf ADM	37
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
5.1. Perancangan Enterprise Architecture TOGAF.....	40
5.1.1. Prelimanary phase	40
5.1.2. Requirement Management	42
5.1.3. Phase A : Architecture Vision.....	42
5.1.4. Phase B: Business Architecture	42
5.1.5. Phase C : Information Systems Architecture	44
5.1.6. Phase D: Technology architecture	72
5.1.7. Phase E : Opportunities and Solutions.....	74
5.1.8. Phase F: Migration Planning.....	76
5.2. Perancangan Antar Muka	80
5.2.1. Login	80
5.2.2. Halaman Utama.....	80
5.2.3. Pengguna.....	81
5.2.4. Mengelola.....	81
5.2.5. Transaksi	88
BAB 6 Kesimpulan dan saran.....	97
6.1. Kesimpulan	97
6.2. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103