

DAFTAR ISI

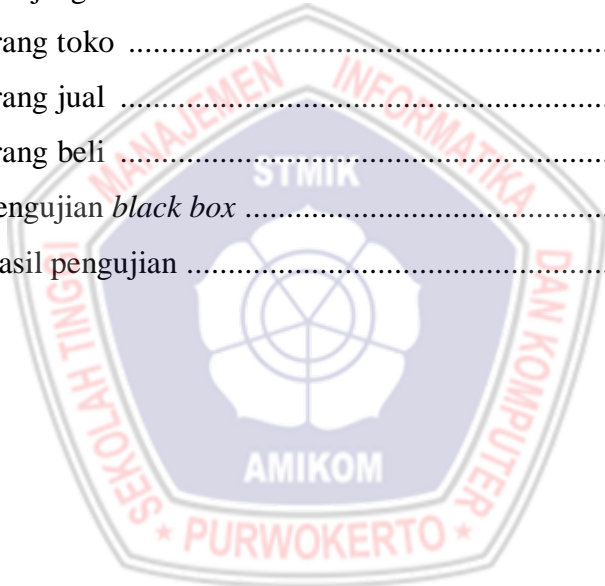
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
RINGKASAN	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	2
E. Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	4
1. Definisi Aplikasi	4
2. Definisi Pengolahan Data	6
3. Penjualan	7
4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan Sistem	7
a. <i>Data Flow Diagram</i> / DFD	7
b. Bagan alir (<i>Flowchart</i>)	8

	c. Normalisasi	9
	d. Kamus Data (<i>Data Dictionary</i>)	9
	e. Basis Data	9
	f. <i>Database Management System (DBMS)</i>	10
5.	Alat Bantu Pemrograman	11
	a. PHP	11
	b. Macromedia dreamweaver 8.0	11
	c. Sublime Text	12
	d. HTML	13
	e. CSS	13
	f. MySQL	14
	g. XAMPP	14
B.	PENELITIAN SEBELUMNYA	15
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	22
B.	Metode Pengumpulan Data	22
	1. Metode Wawancara	22
	2. Studi Dokumentasi	22
C.	Alat dan Bahan Penelitian	24
	1. Kebutuhan Software.....	24
	2. Hardware yang digunakan pada penelitian	24
	3. Bahan Penelitian	24
D.	Kerangka Penelitian	25
	1. Analisis	25
	2. Desain	25
	3. Pemberian kode program	26
	4. Pengujian	26
BAB IV	PEMBAHASAN	
A.	Gambaran Objek Penelitian	27
	1. Profil Sejati Mebel Brebes	27

2. Visi dan Misi.....	27
B. Analisa Hasil	27
1. Analisa Sistem	28
a. Kebutuhan Masukan	28
b. Kebutuhan Proses	29
c. Kebutuhan Keluaran	29
2. Desain	30
a. Desain <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	30
b. <i>Entity Relationship Diagram</i>	36
c. <i>Physical Data Model</i>	37
d. Desain Antarmuka (<i>Interface</i>)	43
e. Implementasi	52
f. Tahap Pengujian Sistem	59
1. Rancangan Pengujian <i>Black Box</i>	60
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian	21
Tabel 4.1 Tabel <i>admin</i>	29
Tabel 4.2 User Toko	38
Tabel 4.3 Toko	39
Tabel 4.4 Penjualan	39
Tabel 4.5 menu toko	40
Tabel 4.6 keranjang	40
Tabel 4.7 barang toko	41
Tabel 4.8 barang jual	42
Tabel 4.9 barang beli	42
Tabel 4.10 pengujian <i>black box</i>	60
Tabel 4.11 hasil pengujian	61



DAFTAR GAMABAR

Gambar 3.1 Metode <i>Waterfall</i>	25
Gambar 4.1 Diagram konteks	31
Gambar 4.2 DFD Level 1	32
Gambar 4.3 DFD Level 2 data login	33
Gambar 4.4 DFD Level 2 data pembelian	33
Gambar 4.5 DFD Level 2 data stok	34
Gambar 4.6 Olah data barang	34
Gambar 4.7 DFD level 2 penjualan	35
Gambar 4.8 DFD Level 2 laporan	36
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	37
Gambar 4.10 <i>Physical Data Model</i> (PDM)	38
Gambar 4.11 Halaman Login	43
Gambar 4.12 Login Gagal	44
Gambar 4.13 penjualan mebel	44
Gambar 4.14 Penjualan Mebel 2	45
Gambar 4.15 cetak nota jual	46
Gambar 4.16 cetak Data Barang	47
Gambar 4.17 Laporan Penjualan	47
Gambar 4.18 desain Laporan Penjualan	48
Gambar 4.19 desain Laporan Pembelian	48
Gambar 4.20 desain Daftar Pembelian Barang	48
Gambar 4.21 desain Informasi Stok	49
Gambar 4.22 tampilan ubah data barang	50
Gambar 4.23 tampilan output ubah data barang	50
Gambar 4.24 tampilan output ubah harga	50
Gambar 4.25 tampilan daftar harga barang	51
Gambar 2.26 tampilan Ubah Password	51
Gambar 2.27 tampilan Keluar Aplikasi	52

Gambar 2.28 tampilan Login Aplikasi	52
Gambar 4.29 gagal Login	53
Gambar 4.30 implementasi halaman penjualan	53
Gambar 4.31 implementasi penjualan 2	54
Gambar 4.32 Implementasi Cetak Nota Penjualan Mebel	54
Gambar 4.33 Implementasi Data Barang	55
Gambar 4.34 Implementasi Laporan Penjualan	55
Gambar 4.35 Implementasi Hasil Laporan Penjualan	56
Gambar 4.36 Implementasi Pembelian	56
Gambar 4.37 Implementasi Informasi Stok	57
Gambar 4.38 Implementasi Ubah Data Barang	57
Gambar 4.39 Implementasi Tampilan Ubah Barang	58
Gambar 4.40 Implementasi Output Ubah Harga Barang	58
Gambar 4.41 implementasi Ubah Password	59
Gambar 4.42 implementasi Keluar	59

