

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDU	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN RINGKASAN	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LatarBelakang	1
1.2. RumusanMasalah	3
1.3. BatasanMasalah	3
1.4. TujuanPenelitian	3
1.5. ManfaatPenelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. TinjauanPustaka	6
2.1.1. PenelitianTerkait	6
2.2. KonsepDasarSistemInformasi	7
2.2.1. DefinisiSistem	7
2.2.2. DefinisiInformasi	8
2.2.3. Definisi Data.....	8
2.3. DefinisiSistemInformasi	9
2.3.1. KomponenSistemInformasi	9
2.3.1.1. PerangkatKeras (<i>Hardware</i>)	9
2.3.1.2. PerangkatLunak (<i>Software</i>)	10
2.3.1.3. Manusia (<i>Brainware</i>)	10
2.3.1.4. Prosedur (<i>Procedure</i>)	11
2.3.1.5. Basis Data (<i>Database</i>)	11
2.3.1.6. JaringanKomunikasi (<i>Network</i>)	12

2.3.2.	Batasan Sistem Informasi	12
2.3.3.	Lingkungan Sistem Informasi	12
2.3.4.	Penghubung Sistem (<i>Interface</i>)	13
2.3.5.	Masukan Sistem (<i>Input</i>)	13
2.3.6.	Keluaran Sistem (<i>Output</i>)	13
2.3.7.	Pengolahan Sistem	13
2.3.8.	Sasaran Sistem	14
2.4.	Klasifikasi Sistem	14
2.4.1.	Sistem Abstrak dan Sistem Fisik	14
2.4.2.	Sistem Alamiah dan Sistem Buatan	14
2.4.3.	Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka	14
2.5.	Siklus Hidup Sistem	15
2.6.	Penjualan	16
2.6.1.	Sistem Penjualan	16
2.7.	Pengertian <i>E-Business</i> dan <i>E-Commerce</i>	16
2.7.1.	Klasifikasi <i>E-Commerce</i>	17
2.7.2.	Infrastruktur <i>E-Commerce</i>	19
2.7.3.	Manfaat <i>E-Commerce</i>	19
2.7.3.1.	Manfaat <i>E-Commerce</i> dalam Dunia Bisnis	19
2.7.3.2.	Manfaat <i>E-Commerce</i> untuk Pelanggan	21
2.7.4.	Analisa dan Strategi <i>E-Commerce</i>	21
2.8.	Metode <i>Prototype</i>	22
2.8.1.	Jenis-Jenis <i>Prototype</i>	22
2.8.2.	Langkah Pembuatan <i>Prototype</i> Evolusioner	23
2.8.3.	Daya Tarik <i>Prototype</i>	24
2.9.	Teknologi Informasi	24
2.9.1.	<i>Internet</i>	24
2.9.2.	<i>Website</i>	25
2.10.	Perancangan Sistem	26
2.11.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	26
2.11.1.	Pengenalan <i>UML</i>	26

2.11.2. Sejarah UML.....	27
2.11.3. Diagram UML	27
2.11.4. <i>Usecase Diagram</i>	28
2.12.PHP.....	32
2.13.XAMPP.....	33
2.14.HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)	33
2.15.CSS3.....	33
2.16.JQuery.....	34
2.17. <i>Browser Web</i>	34
2.18.MySQL	34
2.19.Kerangka Pemikiran	36
BAB III METODE DAN OBJEK PENELITIAN	37
3.1. Sejarah Umum	37
3.2. Tujuan	39
3.3. Struktur Organisasi Museum Ronggowarsito.....	39
3.4. Tugas dan Tanggung Jawab dari Struktur Organisasi	40
3.5. Metode Pengumpulan Data.....	41
3.5.1 Wawancara (<i>Interview</i>).....	41
3.5.2 Survei	41
3.5.3 Studi Pustaka (<i>Library Reseach Method</i>).....	42
3.6. Pengembangan Metode <i>Prototype</i>	42
2.7.1. <i>Requirements Analysis and Definition</i>	42
2.7.2. <i>System and Software Design</i>	42
2.7.3. <i>Implementation and Unit Testing</i>	43
2.7.4. <i>Integration and System Testing</i>	43
2.7.5. <i>Operation and Maintenance</i>	43
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	45
4.1. Analisa	45
4.1.1. Analisa Sistem Lama.....	45
4.1.2. Analisa Sistem Baru.....	45
4.1.3. Analisa Kebutuhan <i>User</i>	46

4.1.4. Analisa Kebutuhan <i>Haedware</i>	46
4.1.5. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	47
4.2. Hasil Analisa Data.....	47
4.2.1. Deskripsi Hasil Penelitian	47
4.2.2. Tanggapan Responden	47
4.3. Perancangan Sistem	50
4.4. Perancangan Antarmuka	58
4.4.1. Perancangan Menu <i>Login</i>	58
4.4.2. Perancangan Menu Utama	59
4.4.3. Perancangan Menu Pesan Tiket	60
4.4.4. Perancangan Menu Daftar Tiket	61
4.4.5. Perancangan Menu <i>Confirm</i>	62
4.5. Perancangan <i>Database</i>	63
4.6. Pengujian.....	65
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....	66
5.1. Implementasi Sistem	66
5.1.1. <i>Form Login</i>	66
5.1.2. <i>Form User</i>	67
5.1.3. <i>Form Admin</i>	71
5.2. Pengujian.....	77
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	79
6.1. Kesimpulan	79
6.2. Saran.....	79