

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.1 Rumusan Masalah	4
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Maksud Penelitian	4
1.3.2 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian	5
1.4.1 Kegunaan Praktis	5
1.4.2 Kegunaan Akademis	5
1.2 Batasan Masalah	6
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	6
1.6.1 Lokasi Penelitian	6
1.6.2 Waktu Penelitian	6
1.7 Sistematika Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9

2.2 Definisi Sistem	10
2.3 Definisi Informasi.....	12
2.4 Definisi Sistem Informasi.....	12
2.5 Komponen – komponen pada Sistem Informasi.....	13
2.6 Pengertian Penjualan	15
2.6.1 Penjualan Tunai	16
2.6.2 Penjualan Kredit	16
2.6.3 Jenis-jenis Penjualan.....	17
2.7 Definisi Pembelian	18
2.8 Pengertian Persediaan (<i>inventory</i>).....	19
2.9 Bahasa Pemograman.....	20
BAB III_OBJEK DAN METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian	22
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	22
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	22
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan	23
3.1.4 Deskripsi Tugas.....	24
3.2 Metode Penelitian	25
3.2.1 Desain Penelitian.....	25
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data	25
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	27
3.2.4 Pengujian Software	30
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan.....	31
3.3.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan	31
3.3.2 <i>Use case diagram</i>	34
3.3.3 Skenario <i>use case</i>	36
3.3.4 <i>Activity diagram</i>	41
3.3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan	44
BAB IV_HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Perancangan Sistem.....	47
4.1.1. Tujuan perancangan sistem.....	47

4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan.....	47
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan	48
4.2 Perancangan Antar Muka	61
4.2.1 Struktur menu.....	62
4.2.2 Perancangan input.....	63
4.2.3 Perancangan output.....	67
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan	71
4.4 Pengujian	71
4.4.1. Rencana pengujian.....	71
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian	72
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian	77
4.5. Implementasi	77
4.5.1 Implementasi perangkat lunak	77
4.5.2 Implementasi perangkat keras	78
4.5.3 Implementasi basis data.....	78
4.5.4 Implementasi antar muka	81
4.5.5 Implementasi instalasi program	83
4.5.6 Penggunaan program	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Waktu Penelitian.....	7
Tabel 3. 1 Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	35
Tabel 3. 2 Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya.....	36
Tabel 3. 3 <i>Use Case</i> Skenario Penjualan	36
Tabel 3. 4 <i>Use Case</i> Skenario Mengolah Bahan Baku	38
Tabel 3. 5 <i>Use Case</i> Skenario Pembelian Bahan Baku.....	39
Tabel 3. 6 <i>Use Case</i> Skenario Laporan.....	40
Tabel 3. 7 Evaluasi sistem yang sedang berjalan.....	45
Tabel 4. 1 Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	49
Tabel 4. 2 Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya.....	50
Tabel 4. 3 Skenario Usecase Penjualan Pempek.....	50
Tabel 4. 4 Skenario Usecase Pemesanan Pempek	51
Tabel 4. 5 Skenario Usecase Pengolahan Bahan Baku	52
Tabel 4. 6 Skenario Usecase Pembelian Bahan Baku.....	53
Tabel 4. 7 Skenario Usecase Penerimaan Bahan Baku.....	54
Tabel 4. 9 Rencana Pengujian.....	72
Tabel 4. 10 Pengujian Data Login.....	72
Tabel 4. 11 Pengujian Data Master	73
Tabel 4. 12 Pengujian Data Proses.....	74
Tabel 4. 13 Pengujian Data Output	76
Tabel 4. 14 Implementasi Menu Utama	81
Tabel 4. 15 Implementasi Halaman Admin	82

DAFTAR GAMBAR

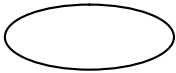
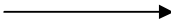
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Pempek Palembang PAHE.....	24
Gambar 3. 3 Ilustrasi model prototype.....	28
Gambar 3. 4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang Berjalan	35
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Pempek.....	41
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Pengolahan Bahan Baku	42
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Bahan Baku Pempek.....	43
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	44
Gambar 4. 1 Diagram Usecase yang diusulkan.....	48
Gambar 4. 2 Aktiviti Diagram Penjualan Pempek.....	55
Gambar 4. 3 Aktiviti Diagram Pemesanan Pempek.....	56
Gambar 4. 4 Aktiviti Diagram Pengolahan Bahan Baku	56
Gambar 4. 5 Aktiviti Diagram Pembelian Bahan Baku	57
Gambar 4. 6 Aktiviti Diagram Penerimaan Bahan Baku	57
Gambar 4. 7 Class Diagram	58
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Penjualan Pempek.....	59
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Pemesanan Pempek.....	59
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Pengolahan Bahan Baku	60
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Pembelian Bahan Baku	60
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Penerimaan Bahan Baku	61
Gambar 4. 13 Struktur Menu Admin / Administrasi	62
Gambar 4. 14 Struktur Menu Konsumen.....	63
Gambar 4. 15 Perancangan Keranjang Belanja.....	63
Gambar 4. 16 Perancangan Form Pembayaran.....	64
Gambar 4. 17 Perancangan Form Login	64
Gambar 4. 18 Perancangan Form Data Menu.....	65
Gambar 4. 19 Perancangan Form Bahan Baku	65
Gambar 4. 20 Perancangan Form Supplier	65
Gambar 4. 21 Perancangan Form Produksi.....	66

Gambar 4. 22 Perancangan Form Pembelian Bahan Baku	66
Gambar 4. 23 Perancangan Form Penerimaan Bahan Baku	66
Gambar 4. 24 Perancangan Form Penjualan	67
Gambar 4. 25 Perancangan Form Laporan	67
Gambar 4. 26 Nota PO	68
Gambar 4. 27 Nota Penjualan	68
Gambar 4. 28 Laporan Produksi.....	69
Gambar 4. 29 Laporan Pembelian.....	69
Gambar 4. 30 Laporan Penjualan	70
Gambar 4. 31 Laporan Pemesanan.....	70
Gambar 4. 32 Arsitektur Jaringan	71
Gambar 4. 33 File Manager	83
Gambar 4. 34 Membuat <i>Database</i> db_pahe.....	83
Gambar 4. 35 Membuat <i>Database</i> db_pahe.....	84
Gambar 4. 36 Import <i>Database</i> db_pahe	84
Gambar 4. 37 Halaman Utama Sistem.....	85
Gambar 4. 38 Pilih Menu	85
Gambar 4. 39 Form Transaksi.....	86
Gambar 4. 40 Form Pembayaran	86
Gambar 4. 41 Form Pengiriman.....	87
Gambar 4. 42 Form Login.....	87
Gambar 4. 43 Halaman Utama Admin.....	88
Gambar 4. 44 Form Produksi Pempek	88
Gambar 4. 45 Form Pemesanan Bahan Baku Pempek.....	89
Gambar 4. 46 Form Penerimaan Bahan Baku Pempek.....	89
Gambar 4. 47 Form Penjualan Pempek.....	90
Gambar 4. 48 Form Laporan.....	90
Gambar 4. 49 Cetakan Laporan	91

DAFTAR SIMBOL

Simbol-simbol pada *Usecase*

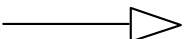
Sumber : Modul *Workshop UML* diakses 10 juli 2019

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Usecase</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2.		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
3.		Asosiasi	Komunikasi antara aktor dan <i>usecase</i> yang berpartisipasi pada <i>usecase</i> atau <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		Ekstend	Relasi <i>usecase</i> tambahan ke sebuah <i>usecase</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>usecase</i> tambahan itu.

5.		Include	Relasi <i>usecase</i> dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.
----	---	---------	--

Usecase (lanjutan)

Sumber : Modul *Workshop UML* diakses 10 juli 2019

No	Simbol	Nama	Keterangan
5.		Generalisasi	Dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lainnya.

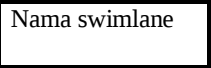
Simbol-simbol pada *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
6.		Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
7.	aktivitas 	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
8.		Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

9.		Penggabungan <i>/ join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
10.		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Activity Diagram (Lanjutan)

Sumber : Modul Workshop UML diakses 10 juli 2019

No	Simbol	Nama	Keterangan
11.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
12.		<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel
13.		<i>Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan