

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xv

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1. Maksud Penelitian 6

1.3.2. Tujuan Penelitian..... 6

1.4. Kegunaan Penelitian..... 7

1.4.1. Kegunaan Praktis..... 7

1.4.2. Kegunaan Akademis..... 7

1.5. Batasan Masalah..... 8

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 8

1.6.1. Lokasi Penelitian 9

1.6.2. Waktu Penelitian 9

1.7. Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1. Peneliti Terdahulu	12
2.2. Pengertian Sistem.....	13
2.3. Pengertian Informasi	14
2.4. Pengertian Operasional	14
2.5. Pengertian Sistem Informasi	15
2.5.1. Komponen Sistem Informasi.....	15
2.6. Pengertian Sistem Informasi Operasional Pada Sagara Mobile.....	16
2.7. Pengertian Penjualan.....	16
2.8. Pengertian Pengembalian	16
2.9. Bahasa Pemrograman.....	17
2.9.1. PHP (<i>Personal Home Page</i>).....	17
2.9.2. HTML.....	18
2.10. Perangkat Lunak Pendukung.....	18
2.10.1. Sublime Text	18
2.10.2. PHP MyAdmin	18
2.10.3. MySQL (<i>My Structure Query Language</i>)	19
2.10.4. XAMPP	29
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Objek Penelitian	20
3.1.1. Sejarah Singkat Sagara Mobile	20
3.1.2. Visi dan Misi	20
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan.....	21
3.1.4. Deskripsi Tugas	21

3.2. Metode Penelitian.....	22
3.2.1. Desain Penelitian.....	23
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	23
3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)	24
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)	24
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	25
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....	26
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	26
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	27
3.2.4. Pengujian <i>Software</i>	29
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	29
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan.....	30
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	33
3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya	34
3.3.2.2. Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya.....	34
3.3.3. Skenario <i>Use Case</i>	35
3.3.3.1. Skenario <i>Use Case</i> Penjualan	35
3.3.3.2. Skenario <i>Use Case</i> Penerimaan Barang.....	38
3.3.3.3. Skenario <i>Use Case</i> Pengembalian	39
3.3.3.4. Skenario <i>Use Case</i> Penggajian	40
3.3.4. <i>Activity Diagram</i>	41
3.3.4.1. <i>Activity Diagram</i> Penjualan	41
3.3.4.2. <i>Activity Diagram</i> Penerimaan Barang	42
3.3.4.3. <i>Activity Diagram</i> Pengembalian	43
3.3.4.4. <i>Activity Diagram</i> Penggajian	44

3.3.5. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan.....	45
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.....	48
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan.....	49
4.1.4. Perancangan Data.....	61
4.2. Perancangan Antar Muka.....	65
4.2.1. Struktur Menu	65
4.2.2. Perancangan <i>input</i>	66
4.2.3. Perancangan <i>Output</i>	71
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan.....	76
4.4. Pengujian.....	77
4.4.1. Rencana Pengujian	77
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian.....	80
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian	82
4.5. Implementasi	82
4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak.....	82
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras.....	83
4.5.3. Implementasi Basis Data.....	83
4.5.4. Implementasi Antar Muka.....	90
4.5.5. Implementasi Instalasi Program.....	110
4.5.6. Penggunaan Program	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	149
5.1. Kesimpulan	120

5.2. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	