

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.3.1. Maksud Penelitian	5
1.3.2. Tujuan Penelitian	6
1.4. Kegunaan Penelitian	6
1.4.1. Kegunaan Praktis	6
1.4.2. Kegunaan Akademis	6
1.5. Batasan Masalah	7
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	7
1.7. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Penelitian Terdahulu	10
2.2. Definisi Sistem	12
2.3. Definisi Informasi	13
2.4. Definisi Sistem Informasi	14

2.5. Komponen-Komponen pada Sistem Informasi	14
2.6. Definisi Perusahaan	17
2.7. Definisi Penjualan	17
2.7.1. Penjualan Tunai	18
2.7.2. Penjualan Kredit	18
2.7.3. Jenis-Jenis Penjualan	19
2.8. Definisi Pembelian	20
2.8.1. Pembelian Tunai	21
2.8.2. Pembelian Kredit	21
2.9. Pengertian Persediaan (<i>Inventory</i>)	21
2.10. Definisi <i>Object Oriented</i>	22
2.11. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	22
2.11.1. Pengenalan diagram-diagram UML	22
2.12. Perangkat Lunak Pendukung	24
2.12.1. PHP	25
2.12.2. MySQL	25
2.12.3. XAMPP	25
2.12.4. <i>Sublime Text</i>	25
2.13. Alat Bantu Pengujian Sistem	26
2.13.1. Definisi <i>Black Box Testing</i>	26
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	27
3.1. Objek Penelitian	27
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan	27
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	28
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	28
3.1.4. Deskripsi Tugas	29
3.2. Metode Penelitian	30
3.2.1. Desain Penelitian	31
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	31
3.2.2.1. Sumber Data Primer	31

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	32
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	32
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem	33
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem	33
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	35
3.2.4. Pengujian Software	37
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	37
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	38
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	40
3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya	41
3.3.2.2. Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya	42
3.3.3. Skenario <i>Use Case</i>	43
3.3.4. <i>Activity Diagram</i>	49
3.3.5. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Perancangan Sistem	57
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem	57
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan	58
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan	58
4.1.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	59
4.1.3.2. Skenario <i>Use Case</i>	61
4.1.3.3. <i>Activity Diagram</i>	68
4.1.3.4. <i>Sequence Diagram</i>	74
4.1.4. Perancangan Data	78
4.1.4.1. <i>Class Diagram</i>	78
4.1.4.2. <i>Object Diagram</i>	79
4.1.4.3. <i>Deployment Diagram</i>	80
4.1.4.4. <i>Component Diagram</i>	81
4.2. Perancangan Antar Muka	82
4.2.1. Struktur Menu	82

4.2.2. Perancangan <i>Input</i>	83
4.2.3. Perancangan <i>Output</i>	87
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan	92
4.4. Pengujian	93
4.4.1. Rencana Pengujian	93
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian	93
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian	98
4.5. Implementasi	98
4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak	98
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras	99
4.5.3. Implementasi Basis Data	100
4.5.4. Implementasi Antar Muka	109
4.5.5. Implementasi Instalasi Program	118
4.5.5.1. Instalasi Perangkat Lunak XAMPP	118
4.5.5.2. Instalasi Program	122
4.5.6. Penggunaan Program	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
5.1. Kesimpulan	124
5.2. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	