

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL	x

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	3
1.2.1. Identifikasi masalah.....	3
1.2.2. Rumusan masalah.....	3
1.3. Maksud dan Tujuan.....	4
1.3.1. Maksud.....	4
1.3.2. Tujuan.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek.....	5

BAB II LANDASAN TEORI 6

2.1. Landasan Teori.....	6
2.1.1. Aplikasi	6
2.1.2. Aplikasi Desktop.....	6

2.1.3. Penjualan	7
2.1.4. Aplikasi Penjualan	8
2.1.5. Java	8
2.1.6. Netbeans.....	11
2.1.7. MySQL	12
BAB III PROFIL CV.Anfo Media Informatika	13
3.1. Objek Penelitian.....	13
3.1.1. Profil CV.Anfo Media Informatika	13
3.1.2. Sejarah Singkat CV.Anfo Media Informatika	13
3.1.3. Visi Dan Misi CV.Anfo Media Informatika	13
3.1.4. Struktur Organisasi CV.Anfo Media Informatika	14
3.2. Metode Penelitian.....	15
3.2.1. Desain Penelitian	16
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	17
3.2.2.1. Sumber Data Primer	17
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	17
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....	18
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	19
BAB IV ANALISIS KERJA PRAKTEK.....	20
4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan.....	20
4.1.1. <i>Use Case Diagram</i>	20

4.1.2. Skenario <i>Use Case</i>	21
4.1.2.1. Mencetak dokumen	21
4.1.2.2. Menyimpan Dokumen.....	22
4.1.2.3. Mencari dokumen.....	23
4.1.3. <i>Activity Diagram</i>	24
4.1.3.1. <i>Activity Diagram</i> mencetak dokumen.....	24
4.1.3.2. <i>Activity Diagram</i> menyimpan dokumen	25
4.1.3.3. <i>Activity Diagram</i> mencari dokumen.....	25
4.2. Perancangan Sistem	26
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem.....	26
4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	26
4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	27
4.2.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	27
4.2.3.2. Skenario <i>Use Case</i>	28
4.2.3.2.1. <i>Activity Diagram</i> Login	28
4.2.3.2.2. <i>Activity Diagram</i> Master Barang	29
4.2.3.2.3. <i>Activity Diagram</i> Master Pelanggan.....	30
4.2.3.2.4. <i>Activity Diagram</i> Transaksi.....	31
4.2.3.3. <i>Activity Diagram</i>	32
4.2.3.3.1. <i>Activity Diagram</i> Login	32
4.2.3.3.2. <i>Activity Diagram</i> Master Barang	33
4.2.3.3.3. <i>Activity Diagram</i> Master Pelanggan.....	34
4.2.3.3.3. <i>Activity Diagram</i> Transaksi.....	35

4.2.3.4. <i>Sequence Diagram</i>	36
4.2.3.4.1. <i>Sequence Diagram login</i>	36
4.2.3.4.2. <i>Sequence Diagram Master Barang</i>	37
4.2.3.4.3. <i>Sequence Diagram Master Pelanggan</i>	38
4.2.3.4.4. <i>Sequence Diagram Master Transaksi</i>	39
4.1.3.5. <i>Class Diagram</i>	40
4.3. Perancangan Antar Muka.....	40
4.3.1. Struktur Menu.....	41
4.3.2. Perancangan Input	41
4.3.3. Perancangan Output.....	45
4.4. Implementasi Sistem	46
4.4.1. Implementasi Aplikasi.....	47
4.4.1.1. Implementasi input	47
4.4.1.2. Implementasi Output	50
4.4.2. Implementasi Database.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1. Kesimpulan	41
5.2. Saran.....	34

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN