DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi Dan Perumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Perumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 4

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

1.7. Sistematika Penulisan 8

Bab 2 LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem 10

2.1.1. Elemen Sistem 10

2.1.2. Karakteristik sistem 11

2.1.3. Klasifikasi sistem 14

2.2. Pengertian Informasi 15

2.2.1. Ciri – Ciri Informasi 15

2.3. Pengertian Sistem Informasi 16
2.4. Pengertian Penjualan 17
2.4.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan penjualan 17
2.5. Perlengkapan 19
2.6. Pengertian Java 19
2.7. Perangkat lunak pendukung 19
2.7.1. MySQL 19
2.7.2. Xampp 20
2.7.3.Netbeans 20
BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek penelitian 21
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 21
3.1.2 Visi dan mis perusahaan 22
3.1.3 Struktur organisasi perusahaan 22
3.1.4 Deskripsi tugas 23
3.2. Metode penelitian 23
3.2.1 Desain Penelitian 23
3.2.2 Jenis Metode Pengumpulan Data 24
3.2.2.1 Sumber Data Primer 24
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 25
3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 25
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 25
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 26
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perencanaan 28
3.2.3. Penggujian Software 30

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 30
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 31
3.3.2. Use case diagram 31
3.3.2.1 Definisi aktor dan deskripsinya 32
3.3.2.2 Definisi use case dan deskripsinya 33
3.3.3. Skenario use case 34
3.3.4. Activity diagram 35
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 40

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 41
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 41
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 41
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 42
4.1.3.1 Use case diagram 43
a. definisi aktor dan deskripsinya
b. definisi use case dan deskripsinya
4.1.3.2 Skenario use case 47
4.1.3.3 Activity diagram 50
4.1.3.4 Sequence diagram 56
4.1.4 Perancangan data 62
4.1.4.1 Class diagram 62
4.1.4.2 Objek diagram 63
4.1.4.3 Deployment diagram 64
4.2. Perancangan Antar Muka 65
4.2.1 Struktur Menu 65
4.2.2 Perancangan Input 67
4.2.3 Perancangan output 74
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 74
4.4. Pengujian 75

4.4.1 Rencana pengujian 75
4.4.2 Kasus dan hasil pengujian 76
4.4.3 Kesimpulan dan hasil pengujian 82
4.5. Implementasi 83
4.51 Implementasi perangkat lunak 83
4.5.2 Implementasi perangkat keras 84
4.5.3 Implementasi basis data 85
4.5.4 Implementasi antar muka 104
4.5.5 Implementasi instalasi program 107
4.5.6 Penggunaan Program 111
4.5.6.1. Penggunaan Program Kasir 111
4.5.6.2. Penggunaan Program Pemilik 121

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN 127

5.2 SARAN 127

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN