DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR SIMBOL xiii

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 4

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4.Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5.Batasan Masalah 7

1.6.Lokasi dan Waktu Penelitian 8

1.6.1. Lokasi Penelitian 8

1.6.2. Waktu Penelitian 8

1.7.Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI 11

2.1. Konsep Dasar Sistem 11

2.1.1. Klaasifiksi Sistem 11

2.1.2. Karakteristik Sistem 12

2.2. Konsep Dasar Informasi 14
2.2.1. Siklus Informasi 16
2.2.2. Kualitas Informasi 17
2.3. Pengertian Sistem Informasi 18
2.3.1 Manfaat Sistem Informasi.....18
2.4. Pengertian Penjualan 19
2.5. Pengertian Pembelian..... 20
2.6. UML …….....20
2.6.1. Use Case Diagram..... 21
2.6.2. Aktifity Diagram 22
2.6.3. Sequence Diagram 22
2.6.4. Class Diagram 23
2.6.5. Deployment Diagram 23
2.7. Perangkat Lunak Pendukung 23
2.7.1. Java…….....23
2.7.2. Netbeans 24
2.7.3. Xampp …….....25
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 27
3.1. Objek Penelitian 27
3.2.1. Sejarah Singkat Perusahaan 27
3.2.2. Visi dan Misi Perusahaan 28
3.2.3. Struktur Organisasi Perusahaan 28
3.2.4. 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. Meteode Pengembangan Sistem 33

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 35
a. *Use case* diagram 35
b. Skenario *use case* 36
c. *Activity* diagram 37
d. *Sequence* diagram 37
e. *Collaboration* diagram 37
f. *Class* diagram 38
g. *Deployment* diagram 39
3.2.4. Pengujian Software 39
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 40
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 40
3.3.2. *Use case* diagram 42
3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya 43
3.3.2.2. Definisi *use case* dan deskripsinya 43
3.3.3. Skenario *use case* 43
3.3.4. *Activity* diagram 46
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 50
4.1. Perancangan Sistem 50
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 50
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 50
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 51
4.1.3.1. *Use case* diagram 53
a. Definisi aktor dan deskripsinya 54
b. Definisi *use case* dan deskripsinya 54
4.1.3.2. Skenario *use case* 55
4.1.3.3. *Activity* diagram 59
4.1.3.4. *Sequence* diagram 63
4.1.3.5. *Collaboration* diagram 66
4.1.3.6. *Class* diagram 69
4.1.3.7. *Deployment* diagram 71

4.2. Perancangan Antar Muka 71
4.2.1. Struktur menu 71
4.2.2. Perancangan input 72
4.2.3. Perancangan output 81
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 85
4.4. Pengujian 86
4.4.1. Rencana pengujian 86
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian 87
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 92
4.5. Implementasi 92
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 92
4.5.2. Implementasi perangkat keras 92
4.5.3. Implementasi basis data 93
4.5.4. Implementasi antar muka 99
4.5.4.1. Implementasi Login 99
4.5.4.2. Implementasi Halaman Utama Admin 99
4.5.4.3. Implementasi Halaman Utama Gudang 100
4.5.4.3. Implementasi Halaman Utama Kasir 100
4.5.5. Implementasi instalasi program 101
4.5.6. Penggunaan program 107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 120
5.1. Kesimpulan 120
5.2. Saran 121
DAFTAR PUSTAKA 122
LAMPIRAN..... 123