DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem 5

1.5.3 Metode Pendekatan Sistem 6

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 9

2.1.1 Karakteristik Sistem 9

2.1.2 Bentuk Umum Sistem 11

2.2. Konsep Dasar Informasi 12

2.2.1 Siklus Informasi 13

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 13

2.3.1 Sistem Informasi Penjualan 14
2.3.1.1 Fungsi Yang Terkait Dalam Sistem Penjualan .. 15
2.4. Metode Pengembangan Sistem Dengan Model *Prototype*..... 17
2.5. Pengenalan UML 18
2.5.1 Pengertian UML 19
2.5.2 Bagian-bagian UML 20
2.5.3 *Indicator Multiplicity* 27
2.6. Basis Data 28
2.7. Arsitektur Aplikasi 30
2.7.1 Pengertian Jaringan Komputer 30
2.7.2 Jenis-jenis Jaringan Komputer 30
2.7.3 Topologi Jaringan Komputer 32
2.7.4 Manfaat Jaringan Komputer 34
2.8. Pengertian *Client/Server* 36
2.9. Perangkat Lunak Pendukung 37
2.9.1 Sekilas Tentang Borland Delphi 6.0 37
2.9.2 SQL Server 2000 38
2.10. Kasus yang Dianalisis/Dirancang 38

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1. Sejarah Singkat 39
3.2. Strurktur Orgranisasi 40
3.3. Deskripsi Kerja Bagian yang Terkait 40
3.4. Analisis Sistem yang Berjalan 41
3.4.1 Proses Bisnis 41
3.4.2 Masalah Pada Sistem Yang Berjalan 42
3.5. Analisi Kebutuhan Sistem..... 43
3.5.1 *Aktivity Diagram* 43
3.5.1.1 *Activity Diagram* Penjualan Tunai 43
3.5.1.2 *Activity Diagram* Penjualan Kredit 45
3.5.1.3 *Activity Diagram* Angsuran Kredit 46
3.5.2 Aktor 46

3.5.3 *Use Case* 47
3.5.3.1 *Use Case Diagram* 47
3.5.3.2 *Use Case Diagram* Bisnis 48
3.5.4 Skenario *Use Case* 48

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 *Sequence Diagram* 54
4.1.1 *Sequence Diagram* Penjualan Tunai 54
4.1.2 *Sequence Diagram* Penjualan Kredit 55
4.1.3 *Sequence Diagram* Angsuran Kredit 56
4.2 *Collaboration Diagram* 56
4.2.1 *Collaboration Diagram* Penjualan Tunai 57
4.2.2 *Collaboration Diagram* Penjualan Kredit 58
4.2.3 *Collaboration Diagram* Angsuran Kredit 59
4.3 Atribut dan Relasi Antar *Class* 59
4.3.1 *Class Diagram* 60
4.4 Struktur File 61
4.5 Perancangan *Input/Output* 64
4.5.1 Perancangan *Input* 64
4.5.2 Perancangan *Output* 70
4.6 Pengkodean 73
4.7 Struktur Menu 74
4.8 Kebutuhan Sistem 74
4.8.1 Kebutuhan Perangkat Keras 75
4.8.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 75

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi Sistem 76
5.1.1 Batasan Implementasi 76
5.1.2 Implementasi Basis Data 77
5.1.3 Implementasi Antarmuka 79
5.1.3.1 Implementasi Menu Utama 79

5.2. Pengujian Sistem 80
5.2.1 Pengujian Program 81
5.2.1.1 Pengujian Login *User* 81
5.2.1.2 Pengujian Pengisian Data 82
5.2.1.3 Pengujian Pengisian Data Transaksi 83
5.3. Penggunaan Program 85
5.3.1 *Splash Screen* 85
5.3.2 Menu Login 85
5.3.3 Menu Utama 86
5.3.4 Form Master Motor 87
5.3.5 Form Master Konsumen 88
5.3.6 Form Data Penjualan 89
5.3.7 Form Penjualan Tunai 90
5.3.8 Form Penjualan Kredit 91
5.3.9 Form Angsuran 92
5.3.10 Form Laporan Penjualan Tunai 93
5.3.11 Form Laporan Penjualan Kredit 94
5.3.12 Form Laporan Penjualan Angsuran 95
5.3.13 Form Laporan Rekap Motor 96

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 97
6.2. Saran 98

DAFTAR PUSTAKA