DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR SIMBOL xi

BAB I. PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi Masalah 2

1.3. Batasan Masalah 2

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.5. Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Model Proses 5

1.5.3 Metode Pendekatan Sistem 6

1.6. Sistematika Penulisan 6

BAB II. LANDASAN TEORI 8

2.1. Pengertian Sistem 8

2.1.1 Bentuk Umum Sistem 8

2.1.2.Karaktristik Sistem 9

2.1.3. Model Sistem 10

2.2. Pengertian Informasi 11

2.2.1. Kualitas Informasi 12

2.3. Pengertian Sistem Informasi 12

2.3.1 Komponen Sistem Informasi 13

2.4. Konsep Sistem Informasi Pengolahan BOS 13

2.5. Analisis Sistem Sistem 14
2.6.Pengenalan *Object Oriented* 15
2.6.1. *Object Oriented Analysis* 15
2.6.2. *Object Oriented Design* 16
2.7. Pengertian *Unified Modeling Language* 16
2.7.1. Bagian – Bagian UML 17
2.7.1.1. *View* 17
2.7.1.2. Diagram 18
2.7.2. Gambar UML 20
2.8. Pengertian *Database* 21
2.8.1. Jenis *Database* 22
2.9. Sistem *Client-Server* 23
2.10. Gambaran *Software* yang digunakan 24
2.10.1. Sejarah Borland Delphi 24
2.10.2. Bagian-bagian Dari Aplikasi Borlan Delphi 25
2.11. Sekilas tentang Database Desktop(Paradox) 28

BAB III. ANALISIS SISTEM 29
3.1. Sejarah Organisasi 29
3.2. Struktur Organisasi 30
3.3. Deskripsi Kerja atau Fungsi Masing-masing Bagian 31
3.4. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 32
3.4.1. Skenario *Use Case* Pengolahan Dana BOS 32
3.4.2. Diagram *Use Case*Yang Sedang Berjalan 34
3.4.3 Deskripsi *Use Case* Pengelolaan Dana BOS 35
3.5. EvaluasiSistem Yang Sedang Berjalan 36

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM 38
4.1. *Use Case Diagram* 38
4.1.1 *Actor* 38
4.2. *Class Diagram* 39
4.3. *Candidat Class* 39
4.4. *Class* 40
4.5. *Atribu*t 41

4.6. *Sequence Diagram* 41
4.7. Relasi Antar *Class* 42
4.7.1 Iterasi Pertama 42
4.7.2 Iterasi Kedua 43
4.8. Perancangan Program 44
4.8.1 Perancangan Input 44
4.8.2 Perancangan Output 51
4.9. Pengkodean 55
4.10. Struktur Menu 57
4.11. Kebutuhan Sistem 58
4.11.1 Kebutuhan Perangkat Keras(*Hardware*) untuk *Server* 58
4.11.2 Kebutuhan Perangkat Keras(*Hardware*) untuk *Client* 58
4.11.3 Kebutuhan Perangkat Lunak(*Software*) untuk *Server* 59
4.11.4 Kebutuhan Perangkat Keras(*Hardware*) untuk *Client* 59
4.11.5 Kebutuhan *Brainware* 60

BAB V. IMPLEMENTASI SISTEM 61
5.1. Penggunaan Program 61
5.2. Tampilan Input 61
5.3. Tampilan Output 75

BAB VI. KESIMPULAN 81
6.1. Kesimpulan 81
6.2. Saran 82

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA

LAMPIRAN