DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR SIMBOL xii

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 3

1.5.2 Model Pengembangan Sistem 4

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. Analisis Sistem 13

2.5. Metodologi Pengembangan Sistem 14
2.5.Pengenalan *Object Oriented* 15
2.6.1. *Object Oriented Analysis* 15
2.6.2. *Object Oriented Design* 16
2.7. Pengertian *Unified Modeling Language* 17
2.7.1. Bagian – Bagian UML 17
2.7.1.1. *View* 17
2.7.1.2. Diagram 19
2.7.2. Gambar UML 21
2.8. Arsitektur Aplikasi 22
2.8.1. Pengertian Jaringan 23
2.8.2. Jenis-Jenis Jaringan 23
2.8.3. Manfaat Jaringan 24
2.9. Metode *Client-Server* 25
2.10. Perangkat Lunak Pendukung 26
2.10.1. Sekilas Tentang *Microsoft Visual Basic* 27
2.11. *Microsoft Acces* 33
2.12. *Crystal Report* 33
2.13. Pengadaan Barang Dan Jasa 35

BAB III. ANALISIS SISTEM 37
3.1. Sejarah Singkat 37
3.2. Struktur Organisasi 38
3.3. Deskripsi Kerja Bagian Terkait 39
3.4. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 43
3.4.1. Aktor 44
3.4.2. Diagram Use Case Sistem Yang Sedang Berjalan 44
3.4.3. Skenario *Use case* 45
3.4.4. *Activity* Diagram Pengadaan Barang Dan Jasa 47
3.4.5. Deskripsi *Use case* Pengadaan Barang Dan Jasa 48
3.4.6. Activity Diagram Pembayaran 49
3.4.7. Deskripsi *Use case* Pembayaran 50
3.5. *Business Use Case Realization* 52

3.5. EvaluasiSistem Yang Sedang Berjalan 54

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM 55

4.1. Analisis Kebutuhan Sistem 55

4.1.1 *Actor* 55

4.1.2 *Sequence Diagram* 56

4.1.3 Kategori *Object* 58

4.1.4 *Class Diagram* 59

4.2. Perancangan *Input* Dan *Output* 60

4.2.1 Pengkodean 71

4.2.2 Struktur Menu 72

4.2.3 Kebutuhan Sistem 73

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 75

5.1. Implementasi 75

5.1.1 Batasan Implementasi 75

5.1.2 Perangkat Lunak Pengembang 75

5.1.3 Perangkat Keras Pengembang 76

5.2. Pengujian 77

5.2.1 Rancangan Pengujian 77

5.2.2 Rencana Pengujian 77

5.2.3 Kasus Dari Hasil Pengujian 78

5.3. Penggunaan Program 84

5.3.1 Tampilan Input 84

5.3.2 Tampilan Output 95

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN 98

6.1. Kesimpulan 98

6.2. Saran 99

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA

LAMPIRAN