DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK……... i

ABSTRACT…… ii

KATA PENGANTAR……... iii

DAFTAR ISI…….. v

DAFTAR GAMBAR…… x

DAFTAR TABEL…… xv

DAFTAR SIMBOL…….. xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang ……... 1

1.2. Identifikasi Masalah…… 2

1.3. Rumusan Masalah……... 3

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian…… 3

1.4.1. Maksud Penelitian…… 3

1.4.2. Tujuan Penelitian…….. 4

1.5. Kegunaan Penelitian……. 4

1.6.Lokasi Penelitian dan Estimasi Jadwal Penelitian…….. 5

1.6.1. Lokasi Penelitian…….. 5

1.6.2. Jadwal Penelitian…….. 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem……... 7

2.1.1. Karakteristik Sistem…… 7

2.2. Konsep Dasar Informasi…….. 9

2.2.1. Siklus Informasi……... 10

2.2.2. Kualitas Informasi…… 10

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi……... 11

2.3.1. Komponen Dasar Sistem Informasi……. 11

2.4. Definisi Judul Penelitian……... 13
2.4.1. Definisi Perancangan Aplikasi Perangkat Lunak. 13
2.4.2. Definisi Penjualan Barang…… 13
2.4.3. Definisi Pembelian Barang……... 14
2.4.4. Definisi *Client Server*……. 14
2.5. Arsitektur Aplikasi…… 14
2.5.1. Pengertian Jaringan Komputer……. 14
2.5.2. Jenis-jenis Jaringan Komputer…….. 15
2.5.3 Topologi Jaringan…….. 16
2.5.4. Manfaat Jaringan Komputer…….. 18
2.6. Pengertian Client Server……... 19
2.7. Perangakat Lunak Pendukung…….. 21
2.7.1. Rational Roose…….. 21
2.7.2. Sekilas Tentang Borland Delphi …….. 22
2.7.3. SQL Server …..……. 24
2.8. Pengujian Sistem…….. 25
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian…… 26
3.1.1. Sejarah Perusahaan…… 26
3.1.2. Struktur Organisasi…… 27
3.1.3. Job Deskripsi……. 28
3.2. Metode Pengembangan Sistem.…… 30
3.2.1. Metode……..……. 30
3.2.2. Penjelasan Metode …… 31
3.3. Batasan dan Asumsi Penelitian …… 33
3.3.1. Batasan Penelitian……. 33
3.3.2. Asumsi Penelitian……. 34
3.4. Metode Pengumpulan Data…….. 35
3.4.1. Sumber Data Primer…….. 36
3.4.2. Sumber Data Skunder…… 37
3.5. Metode Pendekatan Berorientasi Objek…… 37
3.5.1. Pemrograman Berorientasi Objek (Objek

Oriented Programing)……. 37
3.5.2. Konsep Objek…… 38
3.5.3. Pengembangan Berorientasi Objek…… 38
3.5.3.1. Teknik Dasar OOA/D (*Object Oriented Analisys/Design*)…… 39
3.5.4. UML (*Unified Modeling Language*)…… 39

BAB IV ANALISIS SISTEM

4.1. Analisis Sistem …… 45
4.2. Analisis Sistem yang Berjalan……..…… 45
4.2.1. *Actor*…….. 45
4.2.2. *Use Case*…….. 46
4.2.3. *Use Case Diagram*…….. 48
4.2.4. Skenario *Use Case* Penjualan Barang…….. 49
4.2.5. Skenario *Use Case* Pembelian Barang……. 52
4.2.6. Skenario *Use Case* Pembuatan Laporan…….. 56
4.2.7. *Activity Diagram* ……. 60
4.2.7.1. *Activity Diagram* Penjualan Barang…. 60
4.2.7.2. *Activity Diagram* Pembelian Barang… 63
4.2.7.3. *Activity Diagram* Pembuatan Laporan Barang…… 65
4.3. Evaluasi Sistem…… 67

BAB V PERANCANGAN SISTEM

5.1. Tujuan Perancangan Sistem……... 69
5.2. *Requirement* …….. 69
5.2.1. Kategori Objek……. 70
5.2.2. Menentukan Kandidat *Class*…… 75
5.2.3. *Squence Diagram*…….. 76
5.2.4. *Collaboration diagram* …… 83
5.2.5. *Class Diagram*…… 87
5.2.6. *Realasi Antar Class* …… 88
5.3. Perancangan *User Interface* …… 88

5.3.1. Perancangan *Input*…….. 89
5.3.2. Perancangan *Output*……... 99
5.4. Pengkodean…….. 102
5.4.1. Struktur Menu…… 105
BAB VI IMPLEMENTASI
6.1. Implementasi…….. 106
6.1.1. Spesifikasi Kebutuhan Hardware…… 106
6.1.2. Spesifikasi Kebutuhan Software ……..... 107
6.1.3. Implementasi Basis Data……... 107
6.2. Tampilan Hasil Program…….. 114
6.2.1. Menu Utama……..... 114
6.2.2. Menu Login…….. 115
6.2.3. Menu Data…… 118
6.2.4. Menu Pembelian…….. 122
6.2.5. Menu Produksi……. 128
6.2.6. Menu Penjualan ……... 132
6.2.7. Menu Laporan Akhir…… 137
6.3. Pengujian…… 138
6.3.1. Rancangan Pengujian……... 139
6.3.2. Recana Pengujian……. 139
6.3.3. Kasus dan Hasil Pengujian……..... 139
6.3.3.1. Pengujian Login…….. 139
6.3.3.2. Pengujian Input Data…….. 141
6.3.3.3. Pengujian Proses……. 145
6.3.3.4. Pengujian Output…… 149

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan…….. 151

7.2. Saran-saran……. 152

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA

LAMPIRAN