DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT iii

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL xviii

BAB I PENDHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 3

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 4

1.3.2. Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademik 5

1.5. Batasan Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Landasan Teori 7

2.2. Konsep Dasar Sistem 7

2.2.1. Bentuk Umum Sistem 8

2.2.2. Karakteristik Sistem 8

2.2.3. Model Sistem 9

2.3. Konsep Dasar Informasi 10

2.3.1. Pengertian Informasi 10

2.3.2. Siklus Informasi 11

2.3.3. Karakteristik Informasi 12

2.3.4. Nilai Informasi 12

2.3.5. Pengertian Sistem Informasi 13

2.4. Konsep Sistem Informasi 14

2.4.1. Pengertian Penjualan 14

2.4.2. Pengertian Jasa Servis 14

2.4.3. Pengertian Suku Cadang 15

2.5. Perancangan Sistem 15

2.6. Sejarah Singkat Netbeans IDE 7.1 16

2.7. Sejarah Singkat MySQL 17

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 18
3.1.1 Sejarah Perusahaan 18
3.1.2 Visi dan Misi 18
3.1.2.1 Visi 18
3.1.2.2 Misi 19
3.1.3 Struktur Organisasi 19
3.1.4 Deskripsi Tugas 19
3.2 Metodologi Penelitian 21
3.2.1 Desain Penelitian 21
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 21
3.2.2.1 Sumber Data Primer 21
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 22
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 22
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 22
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 24
3.2.4 Pengujian Software 26

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 28
4.2. Analsis Prosedur Yang Sedang Berjalan 28
4.2.1. Use Case Diagram 28
4.2.2.1 Skenario Use Case 29

4.2.2. Activity Diagram 31
4.2.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 33
4.3. Perancangan Sistem 34
4.3.1. Tujuan Perancangan Sistem 34
4.3.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 35
4.3.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 36
4.3.3.1 Use Case Diagram 36
4.3.1.1.1 Skenario Use Case 37
4.3.3.2 Activity Diagram 49
4.3.3.3 Sequence Diagram 59
4.3.3.4 Collaboration Diagram 69
4.3.3.5 Class Diagram 74
4.3.4 Perancangan Antar Muka 76
4.3.4.1 Struktur Menu 76
4.3.4.2 Perancangan Input 77
4.3.4.3 Perancangan Output 84
4.3.5 Perancangan Jaringan 87

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 89
5.1.1. Implementasi Perangkat Lunak 89
5.1.2. Implementasi Perangkat Keras 89
5.1.3. Implementasi Basis Data 91

5.1.4. Implementasi Antarmuka 92
5.1.5. Implementasi Instalasi Program 99
5.1.6. Penggunaan Program 103
5.2. Pengujian 104
5.2.1. Rencana Pengujian 105
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 106
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 108

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 109
6.2. Saran 110

DAFTAR PUSTAKA 111
LAMPIRAN 112