DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Indentifikasi dan Rumusan Masalah 6

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 7

1.4. Kegunaan Penelitian 7

1.4.1. Kegunaan Akademis 7

1.4.2. Kegunaan Praktis 8

1.5. Batasan Masalah 8

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistemi 10

2.1.1. Klasifikasi Sistem 11

2.1.2. Karakteristik Sistem 12

2.2. Konsep Dasar Informasi 13
2.2.1. Siklus Informasi 14
2.2.2. Nilai Informasi 15
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 15
2.4. Database 17
2.5. Konsep Software 18
2.6. Konsep Hardware 19
2.7. Perancangan Berorientasi Objek 19
2.7.1. UML 20
2.8. Organisasi 20
2.9. Pengertian penjualan 22
2.10. Pengertian Pembelian 22
2.11. Konsep Mini Market 22
2.12. JAVA 23
2.13. IReport 23
2.14. My SQL 23
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 27
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 27
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 27
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 28
3.1.4. Deskripsi Tugas 28
3.2. Metode Penelitian 29

3.2.1. Desain Penelitian 29
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 30
3.2.2.1. Sumber Data Primer 30
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 30
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 31
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 31
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 31
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 32
3.2.4. Pengujian Software 34
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 35
4.1.1. Analisis Prosedur Yang Berjalan 35
4.1.1.1 *Use Case Diagram* Penjualan dan Pembelian Mini Market Yang Berjalan 35
4.1.1.2 Skenario *Use Case* Penjualan dan Pembelian Mini Market Yang Berjalan 36
4.1.1.3 *Activity Diagram* Penjualan dan Pembelian Mini Market Yang Berjalan 38
4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan 40
4.2. Perancangan Sistem 41
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 42
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 42
4.2.3. Perancangan Prosedur yang diusulkan 43

4.2.3.1. *Use Case Diagram* Yang diusulkan 43

4.2.3.2 Skenario *Use Case* Yang Diusulkan..... 44

4.2.4. *Activity Diagram* Yang Diusulkan..... 45

4.2.4.1. *Activity Diagram* Login Yang diusulkan..... 45

4.2.4.2. *Activity Diagram* Penjualan Yang diusulkan..... 46

4.2.4.3. *Activity Diagram* Pembelian Yang diusulkan 47

4.2.4.4. *Activity Diagram* Menu Admin Yang diusulkan..... 47

4.2.4.5. *Activity Diagram* laporan Yang diusulkan 48

4.2.5. *Sequence Diagram* Sistem Yang Diusulkan..... 49

4.2.6. *Class Diagram* Sistem Yang Diusulkan 52

4.2.7. *Component Diagram* Yang Diusulkan..... 53

4.2.8. *Deployment Diagram* Sistem Yang Diusulkan 54

4.2.9. Pengkodean 54

4.2.10. Perancangan Antar Muka 56

4.2.10.1. Struktur Menu.....56

4.2.10.2. Perancangan Input 56

4.2.10.3. Perancangan Output.....61

4.2.10.4. Perancangan Arsitektur Jaringan 65

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi..... 66

5.1.1. Batasan Implementasi 66

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak..... 66

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 67
5.1.4. Implementasi Basis Data 67
5.1.5. Implementasi Antar Muka 71
5.1.6. Implementasi Instalasi Program 81
5.2. Pengujian 81
5.2.1. Rencana Pengujian 82
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 83
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 86
6.2. Saran 86
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN