# DAFTAR ISI

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

Halaman

**ABSTRAK** ..... i

**ABSTRACT** ..... ii

**KATA PENGANTAR** ..... iii

**DAFTAR ISI** ..... v

**DAFTAR TABEL** ..... xi

**DAFTAR GAMBAR** ..... xiii

**DAFTAR SIMBOL** ..... xvi

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... xviii

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Penelitian ..... 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah ..... 2

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian ..... 3

1.4. Kegunaan Penelitian ..... 3

1.4.1. Kegunaan Praktis ..... 4

1.4.2. Kegunaan Akademis ..... 4

1.5. Batasan Masalah ..... 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 5

**BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Konsep Dasar Sistem ..... 7

2.1.1. Definisi Sistem ..... 7

2.1.2. Karakteristik Sistem ..... 7

2.1.3. Klasifikasi Sistem ..... 9

2.2. Konsep Dasar Informasi ..... 10

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi ..... 10

2.3.1. Komponen Sistem Informasi ..... 11

2.3.2. Manfaat Sistem Informasi ..... 14

2.4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan ..... 14

2.5. Definisi Kasus yang Dianalisis ..... 17

2.5.1. Pengertian Penjualan ..... 17

2.5.2. Pengertian Pembelian ..... 18

2.6. Tinjauan Perangkat Lunak ..... 18

2.6.1. JAVA ..... 18

2.6.2. Netbeans..... 19

2.6.3. MySQL ..... 19

2.6.4. IReport ..... 19

**BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

3.1. Objek Penelitian ..... 21

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan ..... 21

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan ..... 22

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan ..... 22

3.1.4. Deskripsi Tugas ..... 23

3.2. Metode Penelitian..... 23

3.2.1. Jenis dan Metode Pengumpulan Data ..... 24

3.2.1.1. Sumber Data Primer..... 24

3.2.1.2. Sumber Data Sekunder ..... 24

3.2.2. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem ..... 25

3.2.2.1. Metode Pendekatan Sistem ..... 25

3.2.2.2. Metode Pengembangan Sistem ..... 25

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek ..... 27

3.2.3.4. Pengujian Software ..... 30

**BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan ..... 32

4.1.1. Analisis Prosedur Pengolahan Data Yang Sedang Berjalan ..... 32

4.1.2.1 Use Case Diagram ..... 34

4.1.2.2. Skenario ..... 35

4.1.2.3. Activity Diagram ..... 37

4.1.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan ..... 39

4.2. Perancangan Sistem ..... 39

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem ..... 40

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan ..... 40

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan ..... 41

4.2.3.1. Use Case Diagram yang Diusulkan ..... 41

4.2.3.2. Skenario Use Case ..... 42

4.2.3.3. Activity Diagram ..... 45

4.2.3.4. Sequence Diagram ..... 47

4.2.3.5 Class Diagram ..... 48

4.2.3.6. Component Diagram ..... 49

4.2.3.7. Deployment Diagram ..... 50

4.2.3.8. Kodefikasi ..... 50

4.2.4 Perancangan Antar Muka ..... 53

4.2.4.1 Perancangan Struktur Menu ..... 53

4.2.4.2 Perancangan Aplikasi ..... 54

**BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

5.1 Implementasi ..... 65

5.1.1 Batasan Implementasi ..... 65

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak ..... 66

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras ..... 66

5.1.4. Implementasi Basis Data ..... 66

5.1.5. Implementasi Antar Muka ..... 75

5.1.5.1 Implementasi Login ..... 75

5.1.5.2 Implementasi Menu Utama ..... 75

5.1.5.3 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Akses ..... 76

5.1.6. Instalasi XAMPP ..... 79

5.1.6.1. Instalasi Program ..... 80

5.1.7. Penggunaan Program ..... 84

5.2. Pengujian ..... 88

5.2.1. Rencana Pengujian ..... 90

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian ..... 90

**BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

6.1.Kesimpulan ..... 93

6.2.Saran ..... 93

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL


| No. | Judul Tabel | Halaman |
|---|---|---|
| **Tabel 1.1.** | Jadwal Penelitian | 5 |
| **Table 4.1.** | Skenario Penjualan Yang Sedang Berjalan | 35 |
| **Table 4.2.** | Skenario Pemesanan Yang Sedang Berjalan | 36 |
| **Tabel 4.3.** | Evaluasi Sistem Yang Berjalan | 39 |
| **Table 4.4.** | Skenario Use Case Login User | 43 |
| **Table 4.5.** | Skenario Use Case Transaksi Penjualan | 43 |
| **Table 4.6.** | Skenario Use Case Pemesanan Buku | 44 |
| **Tabel 5.1.** | Implementasi Login | 75 |
| **Tabel 5.2** | Implementasi Menu Utama | 75 |
| **Table 5.3.** | Implementasi Halaman Berdasarkan Login | 76 |
| **Table 5.4.** | Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Data | 77 |
| **Table 5.5.** | Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Transaksi | 77 |
| **Tabel 5.6.** | Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Laporan | 78 |
| **Tabel 5.7.** | Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Help | 78 |
| **Table 5.8.** | Rencana Pengujian | 90 |
| **Table 5.9.** | Kasus dan Hasil Pengujian Pengecekan Login | 91 |

# DAFTAR GAMBAR

**No.** **Nama Gambar** **Halaman**


**Gambar 3.1** Struktur Organisasi ..... 22

**Gambar 3.2** Mekanisme pengembangan sistem dengan Prototype ..... 26

**Gambar 4.1** Use Case Diagram Toko Buku Family yang sedang berjalan ..... 34

**Gambar 4.2** Activity Diagram Penjualan buku yang sedang berjalan ..... 37

**Gambar 4.3** Activity Diagram Pemesanan buku yang sedang berjalan ..... 38

**Gambar 4.4** Use Case Diagram Toko Buku Family yang diusulkan ..... 41

**Gambar 4.5** Activity Diagram penjualan yang diusulkan ..... 45

**Gambar 4.6** Activity Diagram pemesanan yang diusulkan ..... 46

**Gambar 4.8** Sequence Diagram Sistem Penjualan ..... 47

**Gambar 4.9** Sequence Diagram Sistem Pembelian ..... 48

**Gambar 4.10** Class Diagram ..... 49

**Gambar 4.11** Component Diagram Penjualan ..... 50

**Gambar 4.12** Deployment Diagram Penjualan ..... 50

**Gambar 4.13** Rancangan Struktur Menu ..... 53

**Gambar 4.14** Rancangan Tampilan Awal Login ..... 54

**Gambar 4.15** Rancangan Tampilan Menu Utama ..... 55

**Gambar 4.16** Rancangan Tampilan Data Buku ..... 57

**Gambar 4.17** Rancangan Tampilan Data Suplier ..... 58

**Gambar 4.18** Rancangan Tampilan Data Pemesanan ..... 59

**Gambar 4.19** Rancangan Tampilan Data Penerimaan ..... 60

**Gambar 4.20** Rancangan Tampilan Transaksi Penjualan ..... 61

**Gambar 4.21** Rancangan Tampilan cetak kwitansi ..... 62

**Gambar 4.22** Rancangan Tampilan cetak laporan data buku ..... 62

**Gambar 4.23** Rancangan Tampilan cetak laporan penjualan ..... 63

**Gambar 4.24** Rancangan Tampilan about ..... 64

**Gambar 5.1** Icon Instalasi xampp ..... 78

**Gambar 5.2** Tampilan Awal Instalasi xampp ..... 79

**Gambar 5.3** Tampilan Instalasi xampp selesai ..... 80

**Gambar 5.4** Tampilan xampp ..... 80

**Gambar 5.5** Icon instalasi program ..... 81

**Gambar 5.6** Tampilan awal Instalasi Program ..... 81

**Gambar 5.7** Tampilan informasi Program ..... 82

**Gambar 5.8** Tampilan pemilihan direktory penyimpanan program ..... 82

**Gambar 5.9** Tampilan proses instalasi program sedang berjalan ..... 83

**Gambar 5.10** Tampilan proses instalasi program selesai ..... 83

**Gambar 5.11** Tampilan Login ..... 84

**Gambar 5.12** Menu Utama ..... 85

**Gambar 5.13** Tampilan Data Buku ..... 85

**Gambar 5.14** Tampilan Data Stok Minimum ..... 86

**Gambar 5.15** Tampilan Data Suplier ..... 86

**Gambar 5.16** Tampilan Data Pemesanan ..... 87

**Gambar 5.17** Tampilan Data Penerimaan ..... 87

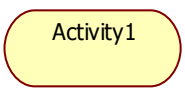
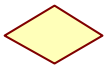
**Gambar 5.18** Tampilan Transaksi Penjualan ..... 88

**Gambar 5.19** Tampilan Laporan Data Buku ..... 88

**Gambar 5.20** Tampilan Laporan Data Penjualan ..... 89

**Gambar 5.21** Tampilan About ..... 89

## DAFTAR SIMBOL

| SIMBOL | NAMA | KETERANGAN |
|---|---|---|
|  | InitialState | Menunjukan awal aktifitas berjalan. |
|  | FinalState | Menunjukan akhir dari seluruh aktifitas. |
|  | Aktor | *Actor* tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem. Sebuah *actor* mungkin hanya memberikan informasi inputan pada sistem, hanya menerima informasi dari sistem atau keduanya menerima, dan memberi informasi pada sistem. A*ctor* hanya berinteraksi dengan *use case*, tetapi tidak memiliki kontrol atas *use case*. *Actor* digambarkan dengan *stick man* . *Actor* dapat digambarkan secara secara umum atau spesifik, dimana untuk membedakannya kita dapat menggunakan *relationship* |
|  | Use Case | Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem uang akan dibangun. |
|  | Association | Untuk menunjukan alur dari actor ke use case. |
|  | ActionState | Menunjukan aktifitas yang sedang dikerjakan. |
|  | Decision | Berfungsi untuk memproses atau memvalidasi sebuah aktifitas. |