DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR SIMBOL xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1.Latar Belakang 1

1.2.Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4.Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5.Batasan Masalah 6

1.6.Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.6.1. Lokasi Penelitian 7

1.6.2. Waktu Penelitian 7

1.7.Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI 9

2.1. Konsep Dasar Sistem 9

2.1.1. Klaasifiksi Sistem 9

2.1.2. Karakteristik Sistem 10

2.2. Konsep Dasar Informasi 12
2.2.1. Siklus Informasi 13
2.2.2. Kualitas Informasi 14
2.3. Pengertian Sistem Informasi 15
2.4. Pengertian Penyewaan 15
2.5. Pengertian Penjualan..... 15
2.6. Software Pendukung 16
2.5.1. Netbeans 16
2.5.2. Xampp 17
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 18
3.1. Objek Penelitian 18
3.2.1. Sejarah Singkat Perusahaan 18
3.2.2. Visi dan Misi Perusahaan 19
3.2.3. Struktur Organisasi Perusahaan 19
3.2.4. Deskripsi Tugas 19
3.2. Metode Penelitian 20
3.2.1. Desain Penelitian 20
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 23
3.2.3.2. Meteode Pengembangan Sistem 23
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 24
a. *Use case* diagram 24
b. Skenario *use case* 25
c. *Activity* diagram 26
d. *Sequence* diagram 26
e. *Collaboration* diagram 26
f. *Class* diagram 27
g. *Deployment* diagram 28

3.2.4. Pengujian Software 28
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 31
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 31
3.3.2. *Use case* diagram 33
3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya 33
3.3.2.2. Definisi *use case* dan deskripsinya 34
3.3.3. Skenario *use case* 34
3.3.4. *Activity* diagram 36
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 39
4.1. Perancangan Sistem 39
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 39
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 39
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 40
4.1.3.1. *Use case* diagram 42
a. Definisi aktor dan deskripsinya 42
b. Definisi *use case* dan deskripsinya 42
4.1.3.2. Skenario *use case* 42
4.1.3.3. *Activity* diagram 47
4.1.3.4. *Sequence* diagram 50
4.1.3.5. *Collaboration* diagram 52
4.1.3.6. *Class* diagram 54
4.1.3.7. *Deployment* diagram 55
4.2. Perancangan Antar Muka 55
4.2.1. Struktur menu 55
4.2.2. Perancangan input 56
4.2.3. Perancangan output 64
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 68
4.4. Pengujian 69
4.4.1. Rencana pengujian 69
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian 70

4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 74
4.5. Implementasi 74
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 74
4.5.2. Implementasi perangkat keras 74
4.5.3. Implementasi basis data 75
4.5.4. Implementasi antar muka 78
4.5.4.1. Implementasi Login 78
4.5.4.2. Implementasi Halaman Utama Admin 78
4.5.4.3. Implementasi Halaman Utama Kasir 79
4.5.5. Implementasi instalasi program 80
4.5.6. Penggunaan program 88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 101
5.1. Kesimpulan 101
5.2. Saran 101
DAFTAR PUSTAKA 102
LAMPIRAN..... 103