DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 6

1.4. Kegunaan Penelitian 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 7

1.4.2. Kegunaan akademis 7

1.5. Batasan Masalah 8

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 10

2.1.1. Pengertian Sistem 10

2.1.2. Karakteristik Sistem 10

2.1.3. Klasifikasi Sistem 13
2.2. Konsep Dasar Informasi 15
2.2.1. Pengertian Informasi 15
2.2.2. Kualitas Informasi 15
2.2.3. Siklus Informasi 13
2.3. Pengertian Sistem Informasi 17
2.3.1. Komponen Sistem Informasi 17
2.4. Pengertian Dari Kasus yang Dianalisis 19
2.4.1. Pengertian Pelayanan Jasa 19
2.4.1.1 Karakteristik Jasa 20
2.4.2. Pengertian Penjualan 20
2.4.3. Pengertian Pembelian 21
2.5. Arsitektur Aplikasi 22
2.5.1. Pengertian Jaringan Komputer 22
2.5.2. Jenis – Jenis Jaringan 24
2.5.3. Topologi Jaringan 25
2.5.4. Pengertian Client Server 29
2.6. Metode Penelitian 30
2.6.1 Desain Penelitian 31
2.7. Metode Pendekatan 32
2.7.1 Pendekatan Berorientasi Objek 32
2.7.2. Pendekatan Terstruktur 35
2.8. Metode Pengembangan Sistem 36
2.8.1 Model Prototype 36
2.8.2 Model Waterfall 38
2.9. Bahasa Pemrograman Java 40
2.9.1 Keunggulan Java 41
2.9.2. Kekurangan Java 42
2.10. Perangkat Lunak Pendukung 43
2.10.1 Pengertian NetBeans IDE 7.2 43
2.10.2. Pengertian MySQL Server 44

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 45
3.1.1. Sejarah Singkat Katie Pet Shop 45
3.1.2. Visi dan Misi Katie pet Shop 46
3.1.3. Struktur Organisasi Katie Pet Shop 46
3.1.4. Deskripsi Tugas 47
3.2. Metode Penelitian 48
3.2.1. Desain Penelitian 49
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 49
3.2.2.1 Sumber Data Primer 49
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 50
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 51
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 51
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 51
3.2.3.3 Alat bantu analisis dan perancangan 54
3.2.4. Pengujian Software 54

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 56
4.1.1. Analisis Prosedur yang sedang berjalan 56
4.1.1.1 Use Case Diagram yang sedang berjalan 57
4.1.1.2 Skenario Use Case yang sedang berjalan 57
4.1.1.3 Activity Diagram yang sedang berjalan 62
4.1.2. Evaluasi yang sedang berjalan 68
4.2. Perancangan sistem 69
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 70
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 70
4.2.3. Perancangan Prosedur yang diusulkan 71
4.2.3.1 Use Case Diagram yang diusulkan 71
4.2.3.2 Skenario Use Case yang diusulkan 72
4.2.3.3 Activity Diagram yang diusulkan 80

4.2.3.4 Sequence Diagram yang diusulkan 89
4.2.3.5 Collaboration Diagram yang diusulkan 97
4.2.3.6 Deployment Diagram yang diusulkan 101
4.2.3.7 Component Diagram yang diusulkan 102
4.2.3.8 Class Diagram yang diusulkan 102
4.2.4. Perancangan Basis data 104
4.2.4.1 Kodefikasi 104
4.2.5. Perancangan Antar Muka 105
4.2.5.1 Perancangan Struktur Menu 106
4.2.5.2 Perancangan Input 106
4.2.5.3 Perancangan Output 113
4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan 117

BAB V PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Implementasi 118
5.1.1. Batasan Implementasi 118
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 119
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 119
5.1.4.Implementasi Basis Data 120
5.1.5.Implementasi Antarmuka 123
5.1.6.Implementasi Instalasi Program 127
5.1.7.Penggunaan Program 130
5.2. Pengujian Sistem 148
5.2.1. Rencana Pengujian 148
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 149
5.2.2.1 Pengujian Login 149
5.2.2.2 Pengujian Data Master 150
5.2.2.3 Pengujian Proses Transaksi 151
5.2.2.4 Pengujian Laporan 152
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 153

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 154

6.2. Saran..... 155

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA

LAMPIRAN - LAMPIRAN