DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

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

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 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

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 5

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 7

2.1.1. Pengertian Sistem 7

2.1.2. Karakteristik Sistem 8

2.1.3. Klasifikasi Sistem 10

2.2. Konsep Dasar Informasi 11

2.2.1 Pengertian Informasi 12

2.2.2 Siklus Informasi 13

2.2.3 Kualitas Informasi 14

2.2.4 Nilai Informasi 14

2.3. Pengertian Sistem Informasi 14

2.3.1. Komponen Sistem Informasi 15

2.4. Pengetian Penjualan 16

2.4.1 Prosedur Penjualan 16

2.4.2 Klasifikasi Penjualan 17

2.5. Pengertian Pembelian 17

2.6. Bahasa Pemodelan *Unified Model Language* (UML) 18

2.6.1. Diagram – Diagram dalam UML 18

2.7. Pendekatan Berorientasi Objek 20

2.8. Jaringan Komputer 21

2.8.1. Jenis Jaringan Komputer 22

2.8.2. Topologi Jaringan Komputer 23

2.8.2.1. Topologi BUS 23

2.8.2.2. Topologi Token RING 23

2.8.2.3. Topologi Star 24

2.9. Perangkat Lunak Pendukung 24

2.9.1. *MySQL*..... 24

2.9.2. *Java Development Kit* 7.0 (JDK 7.0) 24

2.10. Xampp..... 26

2.11. NetBeans IDE 7.0 25

2.12. IReport..... 27

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 30

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan..... 30

3.1.2. Visi dan Misi 30

3.1.3. Struktur Organisasi 31

3.1.4. Deskripsi Tugas 32

3.2. Metode Penelitian 32

3.2.1. Desain Penelitian 33

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 33

3.2.2.1. Sumber Data Primer 33

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 35

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 36

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 36

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 36

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 38

1) *Usecase Diagram* 38

2) *Class Diagram* 38

3) *Activity Diagram* 38

4) *Sequence Diagram* 39

5) *Component Diagram* 39

6) *Deployment/Physical Diagram* 39

3.2.4. Pengujian *Software* 39

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan 41

4.1.1. Analisis Prosedur yang sedang Berjalan 41

4.1.1.1. Diagram *Usecase* yang sedang berjalan..... 41

4.1.1.2. Skenario *Usecase* yang sedang berjalan 42

4.1.1.3. *Activity* Diagram yang sedang berjalan 44

4.1.1.4. *Activity Diagram* 43

4.1.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan 48

4.2. Perancangan Sistem 49

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 50

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 50

4.2.3. Perancangan UML yang Diusulkan 50

4.2.3.1. *Usecase Diagram* 51

4.2.3.2. Skenario *Usecase* 51

4.2.3.3. *Activity Diagram* 55

4.2.3.4. *Sequence Diagram* 62

4.2.3.5. *Class Diagram* 66

4.2.3.6. *Component Diagram* 67

4.2.3.7. *Deployment Diagram* 68

4.2.3.8. Pengkodean 69

4.2.4. Perancangan Antar Muka 70

4.2.4.1. Perancangan Struktur Menu 70

4.2.4.2. Perancangan Input 71

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 76

5.1.1. Batasan Implementasi 76

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 77

5.1.3. Impelementasi Perangkat Keras 77

5.1.4. Implementasi Basis Data..... 82

5.1.5. Implementasi Antar Muka 72

5.1.5.1. Implementasi Form Login 82

5.1.6. Penggunaan Program 84

5.2. Pengujian …. 90

5.2.1. Rencana Pengujian..... 90

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 91

a. Pengujian Login 92

b. Pengujian Input data barang 92

c. Pengujian Input data supplier 93

d. Pengujian Transaksi penjualan 93

e. Pengujian Order Pembelian 94

f. Pengujian Laporan Penjualan 95

g. Pengujian Laporan Order Pembelian 95

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 96

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 97

6.2. Saran 97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN