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 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

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1 Kegunaan Praktis 6

1.4.1 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu / Jadwal Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem 9

2.1.1 Pengertian Sistem 9

2.1.2 Karakteristik Sistem 9
2.1.3 Klasifikasi Sistem 11
2.2 Pengertian Informasi 13
2.3 Pengertian Sistem Informasi 14
2.4 Pengertian Penjualan 14
2.5 Client Server 15
2.5.1 Keunggulan Client Server 15
2.5.2 Kelemahan Client Server 15
2.6 Pengertan Jaringan 16
2.6.1 tipe-tipe Jaringan Komputer 16
2.6.2 Topologi Jaringan Komputer 17
2.7 Perangkat Lunak Pendukung 23
2.7.1 NeatBeans 6.9.1 24
2.7.1.1 Kelebihan NeatBeans 24
2.7.1.2 Kekurangan Neatbeans 24
2.7.2 Xampp 25
2.7.3 MySQL 25
2.7.4 IReport 25

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 28
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 29
3.1.4 Deskripsi Tugas 30

3.2 Metode Penelitian 31
3.2.1 Desain Penelitian 31
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 32
3.2.2.1 Sumber Data Primer 32
3.2.2.2 Sumber Data Sekuer 33
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 33
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 33
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 34
3.2.3.3 Alat Bantu Analisi dan Perancangan 36
3.3 Pengujian Software 37

BAB IV ANALISIS DAN PERACANGAN SISTEM

4.1 Analisi Sistem Yang Berjalan 38
4.1.1 Analisis Dokumen 38
4.1.2 Analisi Prosedur Yang Sedang Berjalan 40
4.1.2.1 Diagram Use Case 41
4.1.2.2 Definisi Aktor dan Deskripsinya 41
4.1.2.3 Definisi Use Case dan Deskripsinya 42
4.1.2.4 Skenario Use Case 43
4.1.2.5 Diagram Activity 45
4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 48
4.2 Perancangan Sistem 50
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 50
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Di Usulkan 50
4.2.2.1 Diagram Use Case Yang Di Usulkan 51

4.2.2.2 Definisi Aktor Yang Di Usulkan 52
4.2.2.3 Definisi Use Case Yang Di Usulkan..... 53
4.2.2.4 Skenario Use Case Yang Di Usulkan 53
4.2.2.5 Diagram Activity Yang Di Usulkan 58
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Di Usulkan..... 64
4.2.3.1 Diagram Sequence Yang Di Usulkan 64
4.2.3.2 Diagram Class Yang Di Usulkan..... 68
4.2.3.3 Diagram Komponen..... 69
4.2.3.4 Diagram Deployment..... 70
4.2.4 Perancangan Antar Muka..... 71
4.2.4.1 Struktur Menu..... 71
4.2.4.2 Perancangan Input..... 72
4.2.4.3 Perancangan Output..... 76

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi..... 79
5.1.1 Batasan Implementasi..... 79
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak..... 79
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras..... 80
5.1.4 Implementasi Perangkat Basis Data..... 80
5.1.5 Implementasi Antar Muka 83
5.1.5.1 Implementasi Antar Muka Login..... 83
5.1.5.2 Implementasi Antar Muka Data Barang 84
5.1.5.3 Implementasi Antar Muka Input Penjualan..... 85
5.1.5.4 Implementasi Antar Muka Laporan Data Penjualan..... 87

5.1.5.5 Implementasi Antar Muka Struk 88
5.1.5.6 Implementasi Antar Muka Laporan Data Barang 88
5.1.5.7 Implementasi Antar Muka Data Barang Akan Habis 89
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 90
5.1.7 Penggunaan Program 93
5.2 Pengujian 93
5.2.1 Rencana Pengujian 94
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 94
5.2.2.1 Pengujian Login 94
5.2.2.2 Pengujian Input Data Barang 95
5.2.2.3 Pengujian Input Penjualan 96

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 97
6.2 Saran 98
DAFTAR PUSTAKA 99