DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

MOTTO

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR SIMBOL.....xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah..... 1

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah..... 3

1.2.2 Rumusan Masalah..... 3

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. Pengertian Sistem..... 8

2.1.1. Karakteristik Sistem..... 9

2.1.2. Pelaku Sistem..... 11

2.1.3. Siklus Hidup Pengembangan Sistem 13

2.2. Konsep Dasar Informasi..... 17

2.2.1. Pengertian Informasi..... 17

2.2.2. Kualitas Informasi 18
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 18
2.3.1. Pengertian Sistem Informasi 18
2.3.2. Komponen Sistem Informasi 18
2.4. JAVA™ 20
2.4.1. Teknologi Java 23
2.4.1.1. Teknologi Java pada perangkat mobile (J2ME) 23
2.4.1.2. Teknologi Java pada PC Desktop (J2SE) 24
2.4.1.3. Teknologi Java untuk bisnis menengah dan besar (J2EE) 24
2.5. MySQL 24
2.6. Data Report. 26
BAB III METODE DAN OBJEK PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 27
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 27
3.1.2. Visi dan Misi Strawbery's Salon 28
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 29
3.1.4. Deskripsi Tugas 29
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 Sekunder 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 Analisis dan Perancangan 36

3.2.4. Pengujian Software 41

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 43

4.1.1. Analisis Kebutuhan 44

4.1.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 44

4.1.2.1. Use Case Diagram 44

4.1.2.2. Skenario Use Case yang Sedang Berjalan 45

4.1.2.3. Diagram Activity 46

4.1.3. Evaluasi system yang sedang berjalan 47

4.2. Perancangan Sistem 49

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 49

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 50

4.2.3. Perancangan Sistem yang di Diusulkan 50

4.2.3.1. Use Case Diagram 51

4.2.3.2. Identifikasi User 51

4.2.3.3. Diagram Use Case Yang Diusulkan 53

4.2.3.4. Identifikasi Use Case 54

4.2.3.5. Skenario Use Case Yang Sedang Usulan 55

4.2.3.6. Diagram Activity 66

4.2.4. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 78

4.2.4.1. Sequence Diagram 78

4.2.4.2. Class Diagram 87

4.2.4.3. Component Diagram 88

4.2.4.4. Deployment Diagram 90

4.2.4.5. Kodifikasi 91

4.2.5. Perancangan Antar Muka 92
4.2.5.1. Struktur Menu 92
4.2.5.2. Rancangan Tampilan Input 95
4.2.5.3. Rancangan Tampilan Output 102
4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan 106
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1. Implementasi 108
5.1.1. Batasan Implementasi. 108
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 109
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 109
5.1.4. Implementasi Basis Data 110
5.1.5. Implementasi Antar Muka 119
5.1.6. Implementasi Instalasi Program 130
5.1.7. Penggunaan Program 132
5.2. Pengujian Program 133
5.2.1. Rencana Pengujian 134
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 135
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 147
BAB VI KESIMPUALAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 148
6.2. Saran 149
DAFTAR PUSTAKA
BIODATA
LAMPIRAN-LAMPIRAN