DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xv**

DAFTAR TABEL ..... **xx**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 3

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 4

1.3.2. Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian..... 4

1.4.1. Kegunaan Praktis 4

1.4.2. Kegunaan Akademis 5

1.5. Batasan Masalah..... 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

1.7. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI 10

2.1. Konsep Dasar 10

2.1.1. Konsep Dasar Sistem 10

2.1.1.1 Karakteristik Sistem 10

2.1.1.2. Klasifikasi Sistem 12

2.1.2. Konsep Dasar Informasi..... 14

2.1.2.1. Kualitas Informasi 14

2.1.2.2. Siklus Informasi 15

2.1.2.3. Nilai Informasi 16

2.3. Pengertian Sistem Informasi 16

2.3.1. Komponen Sistem Informasi 16

2.4. Pengertian Penjualan dan Pembelian 18
2.4.1. Pengertian Penjualan 18
2.4.1.1. Prosedur Penjualan 18
2.4.1.2. Klasifikasi Penjualan 18
2.4.2. Pengertian Pembelian 19
2.5. Pengertian Sepatu 19
2.6. Bahasa pemodelan Unified Model Language (UML) 20
2.6.1. Diagram – Diagram dalam UML 20
2.7. Pendekatan Berorientasi Objek 23
2.8. Pengembangan Sistem Prototype 24
2.9. Arsitektur Jaringan 24
2.9.1. Definisi Jaringan Komputer 24
2.9.2. Topologi Jaringan 28
2.10. Perangkat Lunak Pendukung 30
2.10.1. Java 30
2.10.1.1. Teknologi Java 34
2.10.1.2. Teknologi Java pada perangkat mobile (J2ME) 34
2.10.1.3. Teknologi Java pada PC Desktop (J2SE) 34

2.10.1.4. Teknologi Java untuk bisnis menengah dan besar (J2EE) 35

2.10.2. Netbeans 35

2.10.3. MySQL 35

2.10.4. XAMPP 36

2.10.5. iReport 36

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 38

3.1. Objek Penelitian 38

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 38

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 39

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 39

3.1.4. Deskripsi Tugas 40

3.2. Metode Penelitian 40

3.2.1. Desain Penelitian 41

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 41

3.2.2.1. Sumber Data Primer 41

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 42

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 43

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 43

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 43

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 45

3.2.4. Pengujian Software 47

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 49

3.3.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 49

3.3.2. Diagram Usecase Yang Sedang Berjalan..... 49

3.3.3. Skenario Usecase Yang Sedang Berjalan 50

3.3.4. Activity Diagram Yang Sedang Berjalan..... 53

3.3.5. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 56

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 58

4.1. Perancangan Sistem 58

4.1.1.Tujuan Perancangan Sistem 58

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 59

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 59

4.1.3.1. Diagram Use Case Yang Diusulkan..... 60

4.1.3.2. Skenario Use Case Yang Diusulkan 61

4.1.3.3. Activity Diagram Yang Diusulkan 65

4.1.3.4. Sequence Diagram Yang Diusulkan 69

4.1.3.5. Class Diagram Yang Diusulkan 74

4.1.3.6. Component Diagram Yang Diusulkan 75

4.1.3.7. Deployment diagram Yang Diusulkan 76

4.1.3.8. Kodifikasi 76

4.2. Perancangan Antar Muka 78

4.2.1. Struktur Menu 78

4.2.2. Perancangan Input 79

4.2.2.1. Login 79

4.2.2.2. Transaksi Penjualan 80

4.2.2.3. Transaksi Pembelian 80

4.2.2.4. Transaksi Retur 81

4.2.2.5. Laporan Penjualan 81

4.2.2.6. Laporan Pembelian 82

4.2.2.7. Laporan Barang Minimal 82

4.2.2.8. Laporan Retur 83

4.2.2.9. Laporan Persediaan 83

4.2.2.10. Input Barang 84

4.2.2.11 Barkode Marker 84

4.2.3. Perancangan Output 85

4.2.3.1. Laporan Penjualan 85

4.2.3.2. Laporan Pembelian 86

4.2.3.3. Laporan Barang Minimal 86

4.2.3.4. Laporan Retur 87

4.2.3.5. Laporan Persediaan 87

4.2.3.6. Nota Penjualan 88

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 88

4.4. Implementasi 89

4.4.1. Batasan Implementasi (optional) 90

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak 90

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 91

4.4.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL) 91

4.4.5. Implementasi Antar Muka 96

4.4.6. Implementasi Instalasi Program 100

4.4.6.1. Instalasi XXAMP 100

4.4.6.2. Instalasi Sistem Informasi Penjualan Pada Dusky Store 105

4.4.7. Penggunaan Program 108

4.4.7.1. Form Login 108

4.4.7.2. Form Penjualan 108

4.4.7.3. Form Pembelian 109

4.4.7.4. Form Retur 110

4.4.7.5. Form Laporan 110

4.4.7.6. Form Input Barang 111

4.4.7.7. Form Buat Barkode 112

4.4.7.8. Laporan Penjualan 112

4.4.7.9. Laporan Pembelian 113

4.4.7.10. Laporan Barang Minimal 113

4.4.7.11. Laporan Retur 114

4.4.7.12. Laporan Persediaan 114

4.4.7.13. Nota Penjualan 115

4.5. Pengujian 115

4.5.1. Rencana Pengujian 116

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian 116

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 119

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 120

5.1. Kesimpulan 120

5.2. Saran..... 121

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN