Daftar Isi

Lembar Pengesahan i
Lembar Pernyataan ii
Abstrak iii
Lembar Peruntukan iv
Kata Pengantar v
Daftar Isi vii
Daftar Tabel xi
Daftar Gambar xii
Daftar Lampiran xvi

Bab 1 Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 2
1.3. Tujuan Penelitian 3
1.4. Pembatasan Masalah 3
1.5. Asumsi 3
1.6. Sistematika Penulisan 3

Bab 2 Landasan Teori

2.1. Pengertian Sistem 5
2.1.1. Karakteristik Sistem 5
2.1.1.1. Komponen atau Elemen 5
2.1.1.2. Batas Sistem 6
2.1.1.3. Lingkungan Luar Sistem 6
2.1.1.4. Penghubung Sistem 6
2.1.1.5. *Input*, Proses dan *Output* 6
2.1.1.6. Tujuan 7
2.2. Sistem Informasi 8
2.3. Pengembangan Sistem 9

2.4. Teknologi *Object Oriented* 12
2.4.1. *Object Oriented Analysis and Design* 14
2.4.2. Konsep Dasar dalam *Object Oriented Analysis and Design* 15
2.4.2.1. Obyek 16
2.4.2.2. Kelas (*Class*) 16
2.4.2.3. Kotak Hitam dan *Interface* 16
2.4.2.4. *Association* dan *Aggregation* 17
2.4.3. Keunggulan *Object Oriented* dalam Banyak Kasus 17
2.4.4. Pemrograman Berorientasi *Object* 19
2.4.5. Pengetahuan Dasar UML 20
2.4.5.1. Pengertian UML 20
2.4.5.2. CASE *(Computer Aided Software Engineering) Tools* 22
2.4.5.3. Diagram Dalam UML 23
2.4.5.3.1. *Use Case Diagram* 23
2.4.5.3.2. Diagram Aktivitas 24
2.4.5.3.3. *Sequence Diagram* 25
2.4.5.3.4. Diagram Kelas 26
2.5. Flowmap 27
2.5.1. Pengertian *Flowmap* 27
2.5.2. Langkah Dalam Membuat *Flowmap* 27
2.5.3. Jenis – jenis *Flowmap* 28
2.5.4. Simbol – simbol *Flowmap* 28

Bab 3 Kerangka Pemecahan Masalah

3.1. *Flowchart* Penelitian 33
3.2. Langkah-langkah Pemecahan Masalah 34

Bab 4 Konseptualisasi dan Analisis Sistem

4.2. Konseptualisasi 36
4.2. Analisis Sistem Yang Berjalan 37
4.2.1. Data Umum Perusahaan 38
4.2.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 38

4.2.1.2. Struktur Organisasi Perusahaan 39
4.2.1.3. *Job Description* 39
4.2.2. Analisis Dokumen 44
4.2.3. Analisis Sistem Prosedur Yang Sedang Berjalan 48
4.2.3.1. Sitem dan Prosedur Yang Sedang Berjalan 48
4.2.3.2. *Use-Case Diagram* 50
4.2.3.2.1. Skenario *Use-Case Diagram* 52
4.2.3.3. *Activity Diagram* 57
4.3. Analisis Kendala Sistem Pergudangan Yang Berjalan Di PT. Artha Teknik Abadi 62

Bab 5 Perancangan Sistem

5.1. Perancangan Sistem Informasi Pergudangan PT. Artha Teknik Abadi 67
5.1.1. Tujuan Perancangan 67
5.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 67
5.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 67
5.1.3.1. Job Description 68
5.1.3.2. Perancangan Dokumen Yang Diusulkan 70
5.1.3.3. Prosedur Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang 73
5.1.3.4. *Use-Case Diagram* 75
5.1.3.4.1. Skenario *Use-Case Diagram* 77
5.1.3.5. *Activity Diagram* 86
5.1.3.6. *Sequence Diagram* 95
5.1.3.7. *Class Diagram* 104
5.1.4. Perancangan Antar Muka 105
5.1.4.1. Struktur Menu 105
5.1.4.2. Perancangan *Input* 106
5.1.4.3. Perancangan *Output* 111
5.1.4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan 117

Bab 6 Implementasi

6.1. Implementasi 118

6.1.1. Implementasi Perangkat Lunak 118
6.1.2. Implementasi Perangkat Keras 119
6.1.3. Implementasi Basis Data 119
6.1.4. Implementasi Antar Muka 121

Bab 7 Kesimpulan dan Saran

7.1. Kesimpulan 135
7.1.1. Kesimpulan Hasil Rancangan dan Simulasi 135
7.1.2. Kesimpulan Penelitian Keseluruhan 137
7.2. Saran 137

Daftar Pustaka 138
Lampiran 139