DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **iv**

DAFTAR GAMBAR ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR SIMBOL ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Maslah 3

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian..... 4

1.3.1. Maksud Penelitian 4

1.3.2. Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 5

1.5. Batasan Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

1.7. Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 9

2.1.1. Karakteristik Sistem 10

2.2. Konsep Dasar Informasi 13

2.2.1. Siklus Informasi 14

2.2.2. Kualitas Informasi 14
2.3. Pengertian Sistem Informasi 15
2.3.1. Komponen Sistem Informasi 15
2.3.2. Fungsi Sistem Informasi 17
2.3.2. Pengertian Sistem Informasi Perpustakaan 18
2.4. Pengertian Perpustakaan 19
2.4.1. Jenis-Jenis Perpustakaan 20
2.4.2. Pengertian Perpustakaan Sekolah 21
2.4.3. Tujuan Perpustakaan Sekolah 21
2.4.4. Fungsi Perpustakaan Sekoalah 22
2.4.5. Peran Perpustakaan Sekolah 23
2.5. Aplikasi Pendukung 24
2.5.1. MySQL 24
2.5.1.1. Keunggulan MySQL 25
2.5.2. Java 26
2.5.2.1. Karakteristik Pemograman Java 27
2.5.2.1. Kelebihan Utama dari Java 27
2.5.3. Netbeans 28
2.5.4. XAMPP 28
2.5.4.1. Modul XAMPP 28
2.5.5. Jaspersoft iReport Designer 28

BAB III PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Objek Penelitian 29
3.1.1. Profil SMP Al Falah Dago Bandung 29
3.1.2. Visi dan Misi SMP AL Falah Dago Bandung 32
3.1.2.1. Visi 32
3.1.2.2. Misi 32
3.1.3. Struktur Organisasi 33
3.1.4. Deskripsi Tugas 33
3.2. Metode Penelitian 40
3.2.1. Desain Penelitian 40
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 40
3.2.2.1. Sumber Data Primer 41

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 42
3.2.3. Metode Pendekatan Sistem dan Pengembangan Sistem 42
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 46
3.2.4. Pengujian Software 49
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 50
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 50
3.3.2. *Use Case Diagram* 50
3.3.2.1. Definisi actor dan deskripsinya 50
3.3.2.1. Definisi *use case* dan deskripsinya 51
3.3.3. Skenario *Use case* 51
3.3.4. *Activity Diagram* 53
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 57
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 57
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 58
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 59
4.1.3.1. *Use case diagram* 59
a. Definisi aktor dan deskripsinya 60
b. Definisi use case dan deskripsinya 60
4.1.3.2. Skenario *use case* 60
4.1.3.3. *Activity diagram* 63
4.1.3.4. *Sequance diagram* 68
4.1.4. Perancangan data 72
4.1.4.1. *Class diagram* 72
4.1.4.2. *Object diagram* 73
4.1.4.3. *Component diagram* 74
4.1.4.4. *Deployment diagram* 75
4.2. Perancangan Antar Muka 76
4.2.1. Perancangan Menu 76
4.2.2. Perancangan Input 77

4.2.3. Perancangan output 82
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 83
4.4. Pengujian 85
4.4.1. Rencana pengujian 85
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian 86
4.4.2.1. Pengujian Daftar Kunjung 86
4.4.2.2. Pengujian Login 87
4.4.2.3. Pengujian Data Buku 88
4.4.2.4. Pengujian Proses Peminjaman 89
4.4.2.5. Pengujian Proses Pengembalian 90
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 90
4.5. Implementasi 91
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 91
4.5.2. Implementasi perangkat keras 91
4.5.3. Implementasi basis data 92
4.5.4. Implementasi antar muka 94
4.5.5. Impelementasi instalasi program 95
4.5.6. Penggunaan program 100

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 109
5.2. Saran 110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN