DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4
1.2.1. Identifikasi masalah 4
1.2.2. Rumusan masalah 4
1.3. Maksud dan Tujuan 5
1.4. Kegunaan Penelitian 6
1.4.1. Kegunaan praktis 6
1.4.2. Kegunaan akademis 6
1.5. Batasan Masalah 7
1.6. Jadwal Penelitian 8
1.7. Sistematika Penulisan 9
LANDASAN TEORI 10
2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi 10
2.1.1. Definisi sistem 10
2.1.2. Dasar informasi 11
2.1.3. Dasar sistem informasi 13
2.1.4. Komponen sistem informasi 13
2.2. Kasus yang dianalisis 16

2.2.1. Koperasi 16
2.2.2. Koperasi simpan pinjam 19
2.3. Perangkat Lunak Pendukung 22
2.3.1. Bahasa pemrograman java 22
2.3.1.1. Sejarah singkat bahasa java 22
2.3.1.2. Definisi bahasa java 24
2.3.2. Netbeans 24
2.3.3. Java development kit (JDK) 26
2.3.4. Konsep MVC (*Model,View, dan Control*) 26
2.3.5. Jaspersoft iReport 27
2.3.6. MySQL 27
2.3.7. XAMPP 27
2.3.8. InstallCreator 28
OBJEK DAN METODE PENELITIAN 29
3.1. Objek Penelitian 29
3.1.1. Sejarah singkat perusahaan 29
3.1.2. Visi dan misi perusahaan 30
3.1.3. Struktur organisasi perusahaan 30
3.1.4. Deskripsi tugas 31
3.2. Metodologi Penelitian 32
3.2.1. Desain penelitian 32
3.2.2. Jenis dan metode pengumpulan data 33
3.2.2.1. Sumber data primer 33
3.2.2.2. Sumber data sekunder 34
3.2.3. Metode pendekatan dan pengembangan sistem 34
3.2.3.1. Metode pendekatan sistem 34
3.2.3.2. Metode pengembangan sistem 34
3.2.3.3. Alat bantu analisis dan perancangan 36
3.2.4. Pengujian software 40
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 41

3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 42
3.3.1.1. Use case 42
3.3.1.2. Skenario use case 43
3.3.1.3. Activity diagram 52
3.3.2. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 55
HASIL DAN PEMBAHASAN 57
4.1. Perancangan Sistem 57
4.1.1. Tujuan perancanagan sistem 57
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 58
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 58
4.1.3.1. Use case Diagram 59
4.1.3.2. Skenario usecase 62
4.1.3.3. Activity diagram 68
4.1.3.4. Sequence diagram 71
4.1.4. Perancangan data 76
4.1.4.1. Class diagram 76
4.1.4.2. Objek diagram 77
4.1.4.3. Component diagram 78
4.1.5. Deployment diagram 78
4.2. Perancangan Antar Muka 79
4.2.1. Struktur menu 79
4.2.2. Perancangan input 80
4.2.3. Perancangan *output* 85
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 88
4.4. Pengujian 89
4.4.1. Rencana pengujian 89
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian 91
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 97
4.5. Implementasi 97
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 98

4.5.2. Implementasi perangkat keras 98
4.5.3. Implementasi basis data 99
4.5.4. Implementasi antar muka 100
4.5.5. Implementasi instalasi program 104
4.5.6. Penggunaan program 109
KESIMPULAN DAN SARAN 135
5.1. Kesimpulan 135
5.2. Saran 135
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN