DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

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

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 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. Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.7. Sistematika Penulisan……... 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem 10

2.1.1. karakteristik Sistem 11

2.1.2. Klasifikasi Sistem 13

2.2. Informasi 14

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 14

2.3.1. Manfaat Sistem Informasi 15

2.4. Pengertian Perpustakaan 15

2.4.1. Manfaat Perpustakaan Sekolah 16

2.4.2. Tujuan Perpustakaan Sekolah…..……..……17

2.4.3. Aturan Perpustakaan 18

2.5. UML 19

2.5.1. Use Case Diagram 20

2.5.2. Activity Diagram 20

2.5.3. *Saquence* Diagram 21

2.5.4. *Class* Diagram 21

2.5.5. *Deployment* Diagram 22

2.6. UML 23

2.6.1. Java 23

2.6.2. *Java Depelopment Kit* 23

2.6.3. Jaspersoft Ireport 23

2.6.4. My SQL 24

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 25
3.1.1. Sejarah Singkat SMA Al-Hadi Bandung 25
3.1.2. Visi dan Misi Perpustakaan 26
3.1.2.1. Visi 26
3.1.2.2. Misi 26
3.1.3. Struktur Organisasi Perpustakaan SMA Al-Hadi Bandung 27
3.1.4. Job Descriptions 27
3.2. Metode Penelitian 27
3.2.1. Desain Penelitian 28
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 29
3.2.2.1. Sumber Data Primer 29
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 30
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 30
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 30
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 31
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 32
3.2.4. Pengujian Software 33
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan 34
3.3.1. Analisis Dokumen 34
3.3.2. Analisis Prosedur yang Berjalan 35
3.3.2.1. Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan 35
3.3.2.2. Definisi Aktor Dan Deskripsinya Yang Sedang Berjalan 36
3.3.2.3. Definisi Use Case Yang Sedang Berjalan 37
3.3.2.4. Skenario Use Case Yang Sedang Berjalan 38

3.3.3. Activity Diagram Yang Sedang Berjalan..... 41

3.2.4. Evalusi Sistem Yang Sedang Berjalan 45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem..... 46

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 46

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 47

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 47

4.1.3.1. Use case Diagram 48

4.1.3.2. Scenario Usecase 50

4.1.3.3. Activity Diagram 54

4.1.3.4. Sequence Diagram..... 57

4.1.4 Perancangan data..... 62

4.1.4.1. Class diagram 61

4.1.4.2. Object diagram 62

4.1.4.3. Component diagram 63

4.1.4.4. Deployment diagram 65

4.2. Perancangan Antar Muka..... 66

4.2.1 Struktur menu..... 66

4.2.2 Perancangan input 67

4.2.3 Perancangan output 70

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan..... 71

4.4. Pengujian..... 72

4.4.1 Rencana pengujian 73

4.4.2 Kasus dan hasil pengujian 75
4.4.3 Kesimpulan hasil pengujian 87
4.5. Implementasi 87
4.5.1 Implementasi perangkat lunak 87
4.5.2 Implementasi perangkat keras 88
4.5.3 Implementasi basis data 88
4.5.4 Implementasi antar muka 93
4.5.5 Implementasi instalasi program 94
4.5.6 Implementasi penggunaan program 100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 108
5.2. Saran 109
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN