DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

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

DAFTAR SIMBOL ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi 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

1.5.Batasan Masalah 5

1.6.Lokasi dan Waktu Penelitian 6

1.7.Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI **8**

2.1. Pengertian Sistem 8
2.1.1. Karakteristik sistem 8
2.2. Pengertian Informasi 10
2.2.1. Kualitas Informasi 11
2.3. Pengertian Sistem Informasi 12
2.4. Deskripsi Teoritis 12
2.4.1. Pengertian Perpustakaan 13
2.5. Perangkat Lunak Pendukung 13
2.5.1. Netbeans IDE 13
2.5.2. MySQL 14
2.5.3. XAMPP 14
2.5.4. StarUML 14
2.5.5. iReport 15
2.6. Pengertian Jaringan Komputer 16
2.6.1. Jenis Jaringan Komputer 16
2.6.2. Topologi Jaringan Komputer 17

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN **20**

3.1. Objek Penelitian 20
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 20
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 20
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 21
3.1.4. Deskripsi Tugas 22
3.2. Metode Penelitian 22
3.2.1. Desain Penelitian 22
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 23
3.2.2.1. Sumber Data Primer 23

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 23
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 24
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 24
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 24
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 24
a. *Use Case* Diagram 24
b. Skenario *Use Case* 25
c. *Activity* Diagram 25
d. *Sequence* Diagram 25
e. *Class* Diagram 25
f. *Deployment* Diagram 25
3.2.4. Pengujian Software 25
3.3. Analisis Sistem yang berjalan 26
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 26
3.3.2. *Use Case* Diagram 27
3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya 28
3.3.2.2. Definisi *Use Case* dan deskripsinya 28
3.3.3. Skenario *Use Case* 29
3.3.4. *Activity* Diagram 35
3.3.5. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40

4.1. Perancangan Sistem 40
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 40
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 40
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 40
4.1.3.1. *Use Case* Diagram 41
a. Definisi aktor dan deskripsinya 42
b. Definisinya *use case* dan deskripsinya 43

4.1.3.2. Skenario *Use Case* 44
4.1.3.3. *Activity* Diagram 54
4.1.3.4. *Sequence* Diagram 58
4.1.4. Perancangan Data 63
4.1.4.1. *Class* Diagram 63
4.1.4.2. *Object* Diagram 65
4.1.4.3. *Component* Diagram 65
4.1.4.4. *Deployment* Diagram 66
4.2. Perancangan Antar Muka 67
4.2.1. Struktur Menu 67
4.2.2. Perancangan Input 68
4.2.3. Perancangan Output 73
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 75
4.4. Pengujian 76
4.4.1. Rencana Pengujian 76
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 78
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 81
4.5. Implementasi 81
4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak 81
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras 82
4.5.3. Implementasi Basis Data 82
4.5.4. Implementasi Antar Muka 86
4.5.5. Implementasi Instalasi Program 91
4.5.6. Penggunaan Program 96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 104
5.1. Kesimpulan 104
5.2. Saran 105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN