DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 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

1.4 Kegunaan Penelitian 4

1.4.1 Kegunaan Akademis 4

1.4.2 Kegunaan Praktis 5

1.5 Batasan Masalah 5

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 5

1.6.1 Lokasi Penelitian 5

1.6.2 Waktu Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi 7

2.1.1 Fungsi Sistem Informasi 8

2.1.2 Komponen Sistem Informasi 9
2.1.3 Ciri-Ciri Sistem Informasi 10
2.2 Inventori 10
2.3 Pergudangan 12
2.3.1 Fungsi dan Aktivitas Pergudangan 13
2.3.2 Manajemen Pergudangan 16
2.4 Jaringan Komputer 17
2.4.1 Pengertian Jaringan Komputer 17
2.4.2 Macam Macam Jaringan Komputer 18
2.4.3 Tipe Tipe Jaringan Komputer 21
2.5 Konsep Bahasa Pemograman 21
2.5.1 Java 21
2.5.2 MySQL 22
2.6 Pelayanan 23
2.7 Penjualan 25

BAB III PROFIL PERUSAHAAN

3.1 Objek Penelitian 27
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 27
3.1.2 Visi Dan Misi Perusahaan 28
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 29
3.1.4 Deskripsi Tugas 29
3.2 Metode Penelitian 30
3.2.1 Desain Penelitian 31
3.2.2 Jenis Dan Metode Pengumpulan Data 31
3.2.2.1 Sumber Data Primer 31
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 32
3.2.3 Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 32
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 33
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 33
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan 34

3.2.4 Pengujian Software 36
3.3 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 37
3.3.1 Analisis Prosedur Yang Berjalan 37
3.3.2 Usecase Diagram 38
3.3.2.1 Definisi Aktor Dan Deskripsinya 38
3.3.2.2 Definisi Usecase Dan Deskripsinya 39
3.3.3 Skenario Usecase 39
3.3.4 Activity Diagram 42
3.3.5 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem 47
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 47
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 48
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 48
4.1.3.1 Usecase Diagram 48
4.1.3.1.1 Definisi Aktor Dan Deskripsinya 49
4.1.3.1.2 Definisi Usecase Dan Deskripsinya 49
4.1.3.2 Skenario Usecase 50
4.1.3.3 Activity Diagram 52
4.1.3.4 Sequence Diagram 56
4.1.4 Perancangan Data 60
4.1.4.1 Class Diagram 60
4.1.4.2 Object Diagram 60
4.1.4.3 Component Diagram 62
4.1.4.4 Deployment Diagram 63

4.2 Perancangan Antar Muka 63
4.2.1 Struktur Menu 64
4.2.2 Perancangan Input 65
4.2.3 Perancangan Output 70

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan 72
4.4 Pengujian 73
4.4.1 Rencana Pengujian 73
4.4.2 Kasus Dan Hasil Pengujian 74
4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 77
4.5 Implementasi 77
4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak 77
4.5.2 Implementasi Perangkat Keras 78
4.5.3 Implementasi Basis Data 78
4.5.4 Implementasi Antar Muka 83
4.5.5 Implementasi Instalasi Program 90
4.5.6 Penggunaan Program 93

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan 115
5.2 Saran 115

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN