DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

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

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL xviii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.2.1. Identifikasi Massalah 2

1.2.2. Rumusan Masalah 3

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.3.1. Maksud Penelitian 3

1.3.2. Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian 4

1.5. Batas Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 5

1.6.1. Lokasi Penelitian 5

1.6.2. Waktu Penelitian 6

1.7. Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu 8

2.2. Konsep Dasar Sistem 9

2.2.1. Pengertian Sistem 9

2.2.2. Elemen Sistem 10

2.2.3. Karakter Sistem 12

2.2.4. Klasifikasi Sistem 15

2.3. Konsep Dasar Informasi 16

2.3.1. Pengertian Informasi 16

2.3.2. Kualitas Informasi 17

2.3.3. Siklus Informasi 18

2.3.4. Nilai Informasi 19

2.4. Konsep Dasar Sistem Informasi 19

2.4.1. Pengertian Sistem Informasi 19

2.4.2. Komponen Sistem Informasi 20

2.5. Pengertian Penggajian 22

2.6. Metodologi Berorientasi Objek 22

2.6.1. Object Oriented Programming 23

2.6.2. Unified Modeling Language (UML) 24

2.7. Arsitektur Jaringan 24

2.7.1. Jenis – Jenis Jaringan 25

2.7.2. Topologi Jaringan 28

2.8. Perangkat Lunak Pendukung.....29

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian.....33

3.1.1. Sejarah Singkat DQ BOUTIQUE 33

3.1.2. Visi dan Misi.....34

3.1.3. Struktur Organisasi 34

3.1.4. Deskripsi Tugas 35

3.2. Metode Penelitian.....35

3.2.1. Desain Penelitian 35

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 36

3.2.2.1. Sumber Data Primer 36

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 37

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....37

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....37

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....38

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 40

a. Use Case Diagram.....40

b. Skenario Use Case 40

c. Actifity diagram 40

d. Sequence Diagram 40

e. Class Diagram 40

f. Object Diagram 41

g. Component Diagram.....41
h. Deployment Diagram.....41
3.2.4. Pengujian Software.....41
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 42
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 43
3.3.2. Use Case Diagram.....43
3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya 44
3.3.2.2. Definisi Use Case dan Deskripsinya 44
3.3.3. Skenario Use Case 45
3.3.4. Actifity Diagram 48
3.3.5. Evalusei Sistem yang Sedang Berjalan.....53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem 54
4.1.1. Tujuan Perancangan System 54
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....55
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan.....55
4.1.3.1. Use Case Diagram 56
a. Definisi Aktor dan Deskripsinya 56
b. Definisi Use Case dan Deskripsinya 57
4.1.3.2. Skenario Use Case.....58
4.1.3.3. Activity Diagram 63
4.1.3.4. Sequnce Diagram.....68
4.1.4. Perancangan Data.....71

4.1.4.1. Class Diagram 71
4.1.4.2. Object Diagram.....72
4.1.4.3. Component Diagram.....72
4.1.4.4. Deployment Diagram 73
4.2. Perancangan Antar Muka.....74
4.2.1. Struktur Menu 74
4.2.2. Perancangan Input.....74
4.2.3. Perancangan Output 82
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan.....84
4.4. Pengujian.....84
4.4.1. Rencana Pengujian.....85
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian.....86
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian.....89
4.5. Implementasi.....89
4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak.....89
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras.....90
4.5.3. Implementasi Basis Data.....91
4.5.4. Implementasi Antar Muka 97
4.5.5. Implementasi instalasi Program 101
4.5.6. Penggunaan Program 104

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 117

5.2. Saran..... 118

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN