DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACK ..... **ii**

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

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

DAFTAR GAMBAR ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

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

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1 Maksud Penelitian 5

1.3.2 Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Kegunaan Praktis 5

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.7 Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI **10**

2.1 Penelitian terdahulu 10

2.2 Definisi sistem 11

2.2.1 Elemen Sistem 11

2.3 Definisi Informasi 12

2.4 Definisi Sistem Informasi 12

2.4.1 Komponen Sistem Informasi 12
2.5 Definisi Penjualan 13
2.5.1 Jenis-jenis Penjualan 14
2.6 Definisi Persediaan (Inventory) 15
2.7 Definisi Piutang Dagang 15
2.8 Pengertian *Java* 16
2.9 Pengertian *Database* 16
2.9.1 *Primary Key* 17
2.9.2 *Foreign Key* 17
2.10 *Database Management System* (DBMS) 18
2.11 Program Pendukung 18
2.11.1 Netbeans 18
2.11.2 MySQL 19
2.11.3 Apache 19
2.11.4 XAMPP 19
2.11.5 Jaspersoft iReport Designer 20
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 21
3.1 Objek Penelitian 21
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 21
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 21
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 22
3.1.4 Deskripsi Tugas 22
3.2 Metode Penelitian 24
3.2.1 Desain Penelitian 24
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 24
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 26
3.2.4 Pengujian Software 27
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan 29
3.3.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan 29
3.3.2 *Usecase* diagram 29
3.3.3 Skenario *usecase* 31

3.3.4 *Activity diagram* 35
3.3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan 39
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 41
4.1.3 Perancangan prosedur yang diusulkan 41
4.1.4 Perancangan Data 55
4.2 Perancangan Antar Muka 58
4.2.1 Struktur menu 58
4.2.2 Perancangan input 59
4.2.3 Perancangan output 71
4.3 Pengujian 72
4.3.1 Rencana pengujian 72
4.3.2 Kasus dan hasil pengujian 73
4.3.3 Kesimpulan hasil pengujian 94
4.4 Perancangan Arsitektur 94
4.5 Implementasi 95
4.5.1 Implementasi perangkat lunak 95
4.5.2 Implementasi perangkat keras 95
4.5.3 Implementasi basis data 96
4.5.4 Implementasi antar muka 101
4.5.5 Implementasi instalasi program 109
4.5.6 Penggunaan program 118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 145
5.1 Kesimpulan 145
5.2 Saran 146
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN