DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR 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 Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 3

1.3. Tujuan Penelitian 3

1.4. Kegunaan Penelitian 4

1.4.1. Kegunaan Praktis 4

1.4.2. Kegunaan Akademis 4

1.5. Batasan Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 5

1.7. Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu 8

2.2. Konsep Dasar Sistem 9

2.3. Karakteristik Sistem 9

2.4. Konsep Dasar Informasi 12

2.5. Konsep Dasar Sistem Informasi 12
2.6. Rental (Penyewaan) 12
2.7. Java 13
2.8. Netbeans 14
2.9. MySQL 15
2.10. Analisis dan Desain Berorientasi Objek 16

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 17
3.1.1. Sejarah Perusahaan 17
3.1.2. Visi dan Misi 17
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 18
3.1.4. Deskripsi Tugas 18
3.2. Metode Penelitian 19
3.2.1. Desain Penelitian 19
3.2.2. Jenis & Metode Pengumpulan Data 20
3.2.2.1. Sumber Data Primer 20
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 21
3.2.3. Metode Pendekatan & Pengembangan Sistem 21
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 21
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 22
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 23
3.2.4. Pengujian Software 26
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 27
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 27
3.3.2. *Use case diagram* 29
3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya 29
3.3.2.2. Definisi use case dan deskripsinya 30
3.3.3. Skenario *use case* 30
3.3.4. *Activity diagram* 32
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 37
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 37
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 37
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 37
4.1.3.1. *Use case diagra*m 38
4.1.3.2. Skenario *use case* 40
4.1.3.3. *Activity diagram* 48
4.1.3.4. *Sequence diagram* 54
4.1.4. Perancangan Data 58
4.1.4.1. *Class diagram* 58
4.1.4.2. *Object Diagram* 59
4.1.4.3. *Deployment diagram* 59
4.1.4.4. *Component Diagram* 60
4.2. Perancangan Antar Muka 62
4.2.1. Struktur menu 62
4.2.2. Perancangan input 62
4.2.3. Perancangan output 67
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 67
4.4. Pengujian 68
4.4.1. Rencana pengujian 68
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian 69
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 73
4.5. Implementasi 73
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 74
4.5.2. Implementasi perangkat keras 74
4.5.3. Implementasi basis data 74
4.5.4. Implementasi antar muka 76
4.5.5. Penggunaan program 82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....97

5.2. Saran.....97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN