DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi Dan Perumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Perumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 4

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 7

Bab II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem 9

2.1.1. Elemen Sistem 9

2.1.2. Karakteristik sistem 10

2.1.3. Klasifikasi sistem 13

2.2. Pengertian Informasi 14
2.2.1. Ciri – Ciri Informasi 14
2.3. Pengertian Sistem Informasi 15
2.4. Pengertian pendidikan 16
2.4.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan mutu pendidikan..... 16
2.5. Perlengkapan 18
2.6. Pengertian PHP 18
2.7. Perangkat lunak pendukung 18
2.7.1. MySQL 18
2.7.2. Xampp 18
2.7.3.Macromedia Dreamweaver 19

BAB II OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek penelitian 20
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 20
3.1.2 Visi dan mis perusahaan 21
3.1.3 Struktur organisasi perusahaan 21
3.1.4 Deskripsi tugas 22
3.2. Metode penelitian 26
3.2.1 Desain Penelitian 26
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 26
3.2.2.1 Sumber Data Primer 27
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 28
3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 28
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 28
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 29

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perencanaan 31
3.2.4. Penggujian Software 33
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 34
3.3.1. Analisis dokumen 34
3.3.2. Analisis prosedur yang sedang berjalan 37
3.3.2.1 Use case diagram 37
3.3.2.2 Skenario use case 38
3.3.2.3 Activity Diagram 43
3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 48
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 48
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 48
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 48
4.1.3.1 Use case diagram 50
a. definisi aktor dan deskripsinya
b. definisi use case dan deskripsinya
4.1.3.2 Skenario use case 51
4.1.3.3 Activity diagram 57
4.1.3.4 Sequence diagram 63
4.1.4 Perancangan data 66
4.1.4.1 Class diagram 66
4.1.4.2 Objek diagram 68
4.1.4.3 Deployment diagram 69
4.1.4.4 Component diagram 69
4.2. Perancangan Antar Muka 69
4.2.1 Struktur Menu 70
4.2.2 Perancangan Input 71

4.2.3 Perancangan output 75
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 76
4.4. Pengujian 76
4.4.1 Rencana pengujian 76
4.4.2 Kasus dan hasil pengujian 81
4.4.3 Kesimpulan dan hasil pengujian 81
4.5. Implementasi 81
4.51 Implementasi perangkat lunak 81
4.5.2 Implementasi perangkat keras 82
4.5.3 Implementasi basis data 82
4.5.4 Implementasi antar muka 96
4.5.5 Implementasi instalasi program 99
4.5.6 Penggunaan Program 100
4.5.6.1. Penggunaan Program Kasir 100
4.5.6.2. Penggunaan Program Pemilik 111
4.5.6.3. Penggunaan Program Pemilik 113

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN 116

5.2 SARAN 117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN