DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1.Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 6

1.4. Kegunaan Penelitian 6

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.7. Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem Informasi 10

2.1.1. Pengertian Sistem 11

2.1.2. Karakteristik Sistem 11

2.1.3. Klasifikasi Sistem 13

2.1.4. Elemen Sistem 14

2.1.5. Pengertian Informasi 15

2.1.6. Konsep Dasar Informasi 15

2.1.7. Object Oriented Programing 17

2.1.8. UML 18

2.1.8.1. Use Case Diagram 19

2.1.8.2. Activity Diagram 19

2.1.8.3. Sequence Diagram 20

2.1.8.4. Class Diagram 20

2.1.8.5. Component Diagram 20

2.1.8.6. Deployment Diagram 21

2.2. Penjualan 21

2.2.1. Pengertian Penjualan 22

2.3. Persediaan 22

2.4. Client-Server 23
2.4.1. Sistem Client Server 24
2.4.2. Komponen Dasar Client Server 24
2.4.3. Karakteristik Server dan Client 25
2.4.4. Ciri-ciri Client Server 26
2.5. Perangkat Lunak 28
2.5.1. Java 28
2.5.2. NetBeans 28
2.5.3. JasperReport 29
2.5.4. iReport 29
2.6. Basis Data 29

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 30
3.1.1. Sejarah singkat perusahaan 30
3.1.2. Visi dan misi perusahaan 31
3.1.3. Struktur organisasi perusahaan 32
3.1.4. Deskripsi tugas 32
3.2. Metode Penelitian 33
3.2.1. Desain penelitian 35
3.2.2. Sumber dan Metode Pengumpulan Data 35
3.2.2.1. Sumber Data Primer 36

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 36
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 37
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 37
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 37
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 40
3.2.4. Pengujian Software 44
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 45
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 45
3.3.2. Use Case Diagram 46
3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya 47
3.3.2.2. Definisi use case dan deskripsinya 48
3.3.3. Skenario use case 50
3.3.4. Activity Diagram 53
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem 61
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 61
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 62
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 62
4.1.3.1. Use Case Diagram 62
4.1.3.2. Skenario use case 65

4.1.3.3. Activity diagram 71
4.1.3.4. Sequence diagram 75
4.1.4. Perancangan Data 78
4.1.4.1. Class Diagram 78
4.1.4.2. Object Diagram 80
4.1.4.3. Deployment Diagram 81
4.1.4.4. Component Diagram 81
4.2. Perancangan Antar Muka 82
4.2.1. Struktur Menu 83
4.2.2. Perancangan Input 83
4.2.3. Perancangan output 87
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 89
4.4. Pengujian 90
4.4.1. Rencana Pengujian 90
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 91
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 95
4.5. Implementasi 95
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 95
4.5.2. Implementasi perangkat keras 96
4.5.3. Implementasi basis data 96
4.5.4. Implementasi antar muka 98
4.5.5. Implementasi instalisasi program 100

4.5.6. Penggunaan program..... 104

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 111

5.2. Saran..... 112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN