

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
 Kata Pengantar	vii
Abstraksi	ix
Abstrak	x
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar	xxii
Daftar Tabel	xxiv
Daftar Lampiran	xxvi
 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Pengumpulan Data	3
1.4. Ruang Lingkup	4
 BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Konsep Dasar Sistem	5
2.1.1. Pengertian Sistem	5
2.1.2. Karakteristik Sistem	6
2.1.3. Klasifikasi Sistem	8
2.1.4. Pengertian Informasi	9
2.1.5. Pengertian Sistem Informasi	10
2.1.6. pengertian Sistem Informasi Akuntansi	11
2.1.7. pengertian Persediaan	12
2.1.8. pengertian Persediaan Obat	12
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tool System</i>)	12
2.2.1. <i>Unified Modelling language (UML)</i>	17
2.2.2. <i>Entity relationship Diagram (ERD)</i>	18
2.2.3. <i>Logical Record Diagram (LRD)</i>	19
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	17
3.1. Umum	17
3.2. Tinjauan Perusahaan	18
3.2.1. Sejarah Perusahaan	18
3.2.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	19
3.3. Proses Bisnis Berjalan	21
3.4. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	23
3.4.1. <i>Acticvity diagram</i>	25

3.5. Spesifikasi Sistem Berjalan	25
3.5.1. Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan	25
3.5.2. Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran	26
3.6. Permasalahan Pokok	28
3.7. Pemecahan Masalah	28
BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN.....	30
4.1. Anlisa Kebutuhan Software	30
4.1.1. Analisa Kebutuhan	30
4.1.2. <i>Use Case Diagram</i>	32
4.1.3. <i>Activity Diagram</i>	43
4.2. Desain	51
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	51
4.2.2. <i>Logical record Structure (LRS)</i>	52
4.2.3. Spesifikasi File	53
4.2.4. <i>Software Arsitecture</i>	56
4.2.4.1. <i>Development Diagram</i>	56
4.2.4.2. <i>Squence Diagram</i>	57
4.2.5. <i>User Interface</i>	58
4.2.6. Sspesifikasi <i>Hardware dan Software</i>	62
BAB V PENUTUP	63
5.1. Kesimpulan	63
5.1. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	66
SURAT KETERANGAN PKL	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	68

DAFTAR SIMBOL

Simbol UML (*Unified Modelling Language*)

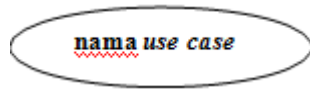
1. Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status Awal (<i>Initial State</i>)	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah awal.
Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / <i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir / End (<i>Final State</i>)	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
Atau	

2. Use Case Diagram

Simbol

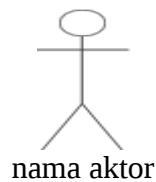
Use case



Deskripsi

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama *use case*.

Aktor / Actor



Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Asosiasi / Association



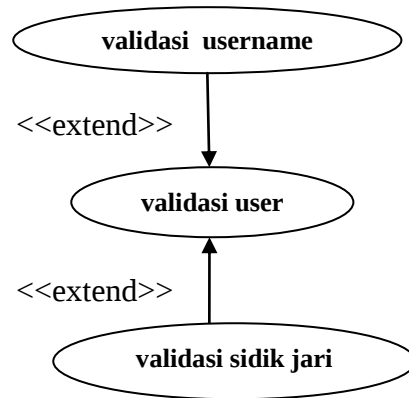
Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* yang memiliki interaksi dengan aktor.

Ekstensi / *Extend*

«extend»

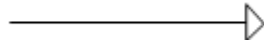


Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu mirip dengan prinsip *inheritance* pada pemrograman berorientasi objek biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan, misal :

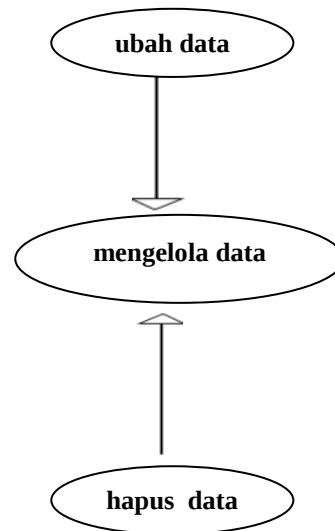


arah panah mengarah pada *use case* yang ditambahkan biasanya *use case* yang menjadi extend-nya merupakan jenis yang sama dengan *use case* yang menjadi induknya.

Generalisasi /
Generalization



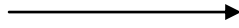
Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya :



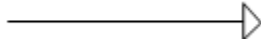
arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasinya (umum).

Menggunakan /
include / *uses*

<<include>>



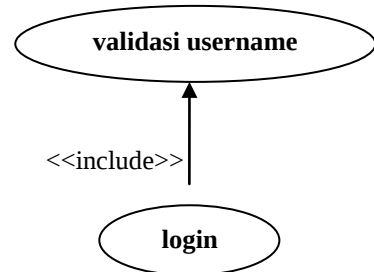
<<uses>>



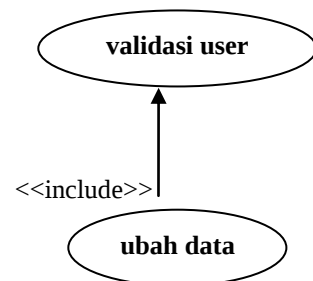
Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan *use case* ini.

ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai *include* di *use case* :

- *include* berarti *use case* yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat *use case* tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut :



- *include* berarti *use case* yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah *use case* yang ditambahkan telah dijalankan sebelum *use case* tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut :



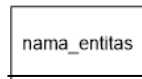
Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang

3. ERD (Entity Relationship Diagram)

Simbol

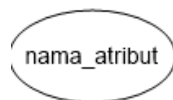
Deskripsi

Entitas / *Entity*



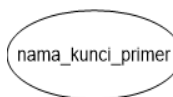
Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.

Atribut



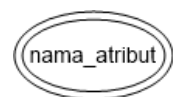
Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.

Atribut Kunci Primer



Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses *record* yang diinginkan, biasanya berupa id kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).

Atribut multivalai / *multivalue*



Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.

Relasi



Relasi yang menghubungkan antar entitas biasanya diawali dengan kata kerja.

Asosiasi / *Association*



Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki *multiplicity* kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan *one to many* menghubungkan entitas A dan entitas B.

4. Sequence Diagram

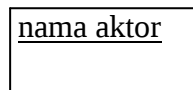
Simbol

Aktor



nama aktor

atau

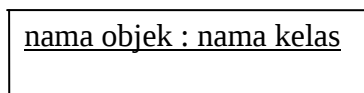


tanpa waktu aktif

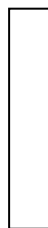
Garis hidup / *Lifeline*



Objek



Waktu aktif



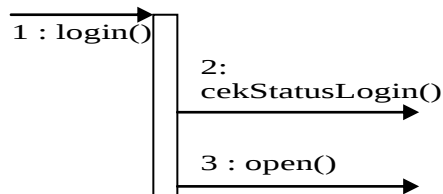
Deskripsi

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.

Menyatakan kehidupan suatu objek.

Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.

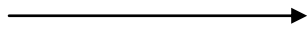
Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya :



maka *cekStatusLogin()* dan *open()* dilakukan didalam metode *login()*
Aktor tidak memiliki waktu aktif.

Pesan tipe create

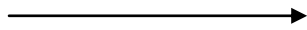
<<create>>



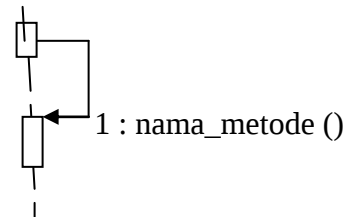
Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

Pesan tipe call

1 : nama_metode ()



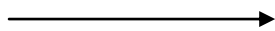
Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,



arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.

Pesan tipe send

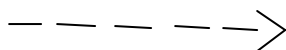
1 : masukan



Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.

Pesan tipe return

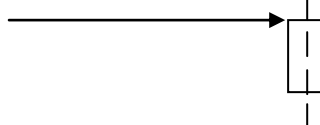
1 : keluaran



Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

Pesan tipe destroy

<<destroy>>

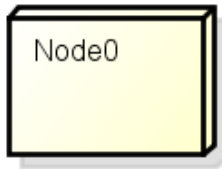


Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy.

5. *Deployment Diagram*

Simbol

Node



Deskripsi

Sumber daya yang digunakan pada saat aplikasi dijalankan.

Association



Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar III.1 Struktur Organisasi	19
2. Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> pengecekan obat.....	23
3. Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> pemesanan obat.....	23
4. Gambar III.4 <i>Activity Diagram</i> penerimaan obat	24
5. Gambar III.5 <i>Activity Diagram</i> obat keluar.....	24
6. Gambar III.6 <i>Activity Diagram</i> laporan.....	25
7. Gambar IV.1 <i>Use Case</i> Menu Login	32
8. Gambar IV.2 <i>Use Case</i> Menu Utama	33
9. Gambar IV.3 <i>Use Case</i> Menu File	34
10. Gambar IV.4 <i>Use Case</i> Menu Admin.....	35
11. Gambar IV.5 <i>Use Case</i> Menu Ubah Password.....	36
12. Gambar IV.6 <i>Use Case</i> Menu Master	37
13. Gambar IV.7 <i>Use Case</i> Menu Supplier	38
14. Gambar IV.8 <i>Use Case</i> Menu Produk	39
15. Gambar IV.9 <i>Use Case</i> Menu Transaksi	40
16. Gambar IV.10 <i>Use Case</i> Menu Obat Masuk	41
17. Gambar IV.11 <i>Use Case</i> Menu Obat Keluar	42
18. Gambar IV.12 <i>Activity Diagram</i> Menu Login.....	43
19. Gambar IV.13 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama.....	44
20. Gambar IV.14 <i>Activity Diagram</i> Menu File	44
21. Gambar IV.15 <i>Activity Diagram</i> Menu Admin	45
22. Gambar IV.16 <i>Activity Diagram</i> Menu Ubah Password	45
23. Gambar IV.17 <i>Activity Diagram</i> Menu Master	46
24. Gambar IV.18 <i>Activity Diagram</i> Menu Supplier	46
25. Gambar IV.19 <i>Activity Diagram</i> Menu Produk.....	47
26. Gambar IV.20 <i>Activity Diagram</i> Menu Transaksi.....	48
27. Gambar IV.21 <i>Activity Diagram</i> Menu Obat Masuk.....	49
28. Gambar IV.22 <i>Activity Diagram</i> Menu Obat Keluar.....	50
29. Gambar IV.23 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	51
30. Gambar IV.24 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	52
31. Gambar IV.25 <i>Development Diagram</i>	56
32. Gambar IV.26 <i>Sequence Diagram</i>	57
33. Gambar IV.27 Menu Login.....	58
34. Gambar IV.28 Menu Utama.....	58
35. Gambar IV.29 Menu Admin	58
36. Gambar IV.30 Menu Ubah Password	59
37. Gambar IV.31 Menu Supplier.....	59
38. Gambar IV.32 Menu Produk.....	60
39. Gambar IV.33 Menu Transaksi Obat Masuk.....	60

40. Gambar IV.34 Menu Transaksi Obat keluar	61
41. Gambar IV.35 Menu Laporan	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel IV.1 <i>Use Case</i> Menu Login	33
2. Tabel IV.2 <i>Use Case</i> Menu Utama	34
3. Tabel IV.3 <i>Use Case</i> Menu File	35
4. Tabel IV.4 <i>Use Case</i> Menu Admin	36
5. Tabel IV.5 <i>Use Case</i> Menu Ubah Password	37
6. Tabel IV.6 <i>Use Case</i> Menu Master	38
7. Tabel IV.7 <i>Use Case</i> Menu Supplier	39
8. Tabel IV.8 <i>Use Case</i> Menu Produk	40
9. Tabel IV.9 <i>Use Case</i> Menu Transaksi	41
10. Tabel IV.10 <i>Use Case</i> Menu Obat Masuk	42
11. Tabel IV.11 <i>Use Case</i> Menu Obat Keluar	43
12. Tabel IV.12 Spesifikasi File Tabel Admin	53
13. Tabel IV.13 Spesifikasi File Tabel Produk	54
14. Tabel IV.13 Spesifikasi File Tabel Transaksi	54
15. Tabel IV.13 Spesifikasi File Tabel Supplier	55
16. Tabel IV.13 Spesifikasi File Tabel Transaksi Detail	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran A.1 Invoice.....	69
2. Lampiran A.2 Surat Permintaan Obat.....	70
3. Lampiran B.1 Purchase Order.....	71
4. Lampiran B.2 Daftar Obat Rusak.....	72
5. Lampiran B.3Kartu Stok.....	73
6. Lampiran B.4 Nota Pengeluaran Obat.....	74
7. Lampiran B.5 Laporan.....	75

