

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
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar	xix
Daftar Tabel	xxi
Daftar Lampiran	xxii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Umum	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Pengumpulan Data	2
1.4. Ruang Lingkup	3
 BAB II LANDASAN TEORI	 4
2.1. Konsep Dasar Sistem	4
2.1.1. Pengertian Sistem	4
2.1.2. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	5
2.1.3. Pengertian Pembelian	5
2.1.4. Pengertian Penjualan	6
2.1.5. Karakteristik Sistem	6
2.1.6. Klasifikasi Sistem	8
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>).....	9
2.2.1. OOAD (<i>Object Oriented Analysis and Design</i>)	10
2.2.2. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	10
2.2.3. LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	12
2.2.4. Diagram UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	12
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	 18
3.1. Umum	18
3.2. Tinjauan Perusahaan	18
3.2.1. Sejarah Perusahaan	19
3.2.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	20
3.3. Proses Bisnis Sistem Berjalan	21
3.4. UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	23
3.4.1. Activity Diagram	23
3.5. Spesifikasi Sistem Berjalan	26

3.5.1. Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan	26
3.5.2. Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran	26
3.6. Permasalahn Pokok	27
3.7. Pemecahan Masalah	28
BAB IV RANCANGANSISTEM USULAN	29
4.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	29
4.1.1. Analisa Kebutuhan	29
4.1.2. <i>Use Case Diagram</i>	30
4.1.3. <i>Activity Diagram</i>	32
4.2. Desain	41
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	41
4.2.2. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	42
4.2.3. Spesifikasi File	42
4.2.4. <i>Software Architecture</i>	52
4.2.5. <i>User Interface</i>	65
4.2.6. Spesifikasi <i>Hardware and Software</i>	78
BAB V PENUTUP	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	83
SURAT KETERANGAN PKL/RISET	84
KUISIIONER	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol UML (*Unified Modeling Language*)

1. Activity Diagram



INITIAL NODE

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.



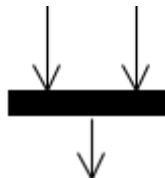
ACTION

Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.



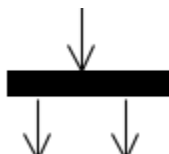
DECISION

Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satuan.



JOIN / PENGGABUNGAN

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan



FORK / PERCABANGAN

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel



ACTIVITY FINAL

Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



SWIMLINE

Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2. *Use Case Diagram*



USE CASE

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.



ACTOR

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.



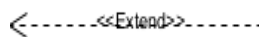
ASSOCIATION

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



INCLUDE

Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya



EXTEND

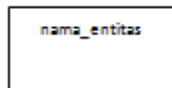
Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu.



GENERALIZATION

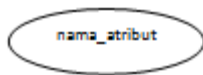
Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lainnya.

3. Entity Relationship Diagram (ERD)



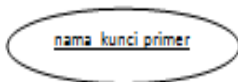
ENTITAS

Entitas merupakan data inti yang akan disimpan.



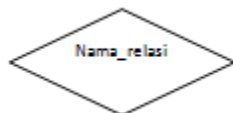
ATRIBUT

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.



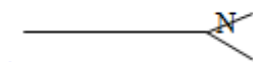
ATRIBUT KUNCI PRIMER

Field kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses *record* yang diinginkan.



RELASI

Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja



ASSOCIATION

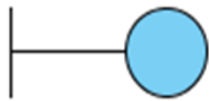
Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki *multiplicity* kemungkinan jumlah pemakaian.

4. Sequence Diagram



ACTOR

Orang, poses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang.



INTERFACE atau BOUNDARY OBJECT

Sebuah obyek yang menjadi penghubung user dengan sistem. *Boundary* biasanya berupa tepi dari system, seperti *user interface*, atau suatu alat yang berinteraksi dengan *system* lain (dapat beriteraksi langsung dengan aktor).



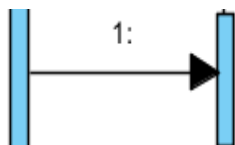
CONTROL OBJECT

Mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem. *Control Lifeline* mengatur aliran dari informasi untuk sebuah *scenario*. Perilaku dan perilaku bisnis umumnya diatur oleh objek ini serta dapat digunakan untuk pemrosesan, perhitungan, query, dan lain-lain.



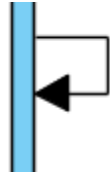
ENTITY OBJECT

Suatu Objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu *database*. *Entity* ini biasanya bertanggung jawab menyimpan data atau informasi.



OBJECT MESSAGE

Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukan urutan kejadian yang terjadi.



MESSAGE to SELF

Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi. Pesan ini menunjukkan bahwa suatu objek hendak memanggil dirinya sendiri.



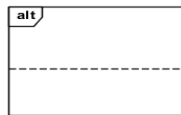
LIFELINE

Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek, sepanjang lifeline terdapat *activation*.



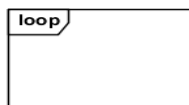
ACTIVATION

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi. Menyatakan suatu objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.



ALT

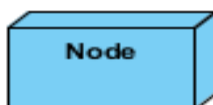
Alternative multiple fragments, hanya fragmen dengan kondisi true yang akan di eksekusi.



LOOP

Loop, fragmen dapat mengeksekusi berulang kali dan penjaga menunjukkan dasar iterasi

5. Deployment Diagram



NODE

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 II.1 Digram UML	13
2.	Gambar II.2 <i>Deployment Diagram</i>	17
3.	Gambar II.1 Struktur Organisasi	20
4.	Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Obat	23
5.	Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Obat	24
6.	Gambar III.4 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Obat	25
7.	Gambar IV.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	30
8.	Gambar IV.2 <i>Activity Diagram</i> Menu Login	32
9.	Gambar IV.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama	33
10.	Gambar IV.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Master	34
11.	Gambar IV.5 <i>Activity Diagram</i> Transaksi Pembelian	35
12.	Gambar IV.6 <i>Activity Diagram</i> Transaksi Penjualan	36
13.	Gambar IV.7. <i>Activity Diagram</i> Jurnal Khusus	37
14.	Gambar IV.8 <i>Activity Diagram</i> Jurnal Pembelian	38
15.	Gambar IV.9 <i>Activity Diagram</i> Jurnal Penjualan	38
16.	Gambar IV.10 <i>Activity Diagram</i> Jurnal Penerimaan Kas	39
17.	Gambar IV.11 <i>Activity Diagram</i> Jurnal Pengeluaran Kas	39
18.	Gambar IV.12 <i>Activity Diagram</i> Jurnal Laporan Keuangan	40
19.	Gambar IV.13 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	41
20.	Gambar IV.14 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	42
21.	Gambar IV.15 <i>Sequence Diagram</i> Login	52
22.	Gambar IV.16 <i>Sequence Diagram</i> Data Pengguna	53
23.	Gambar IV.17 <i>Sequence Diagram</i> Data Obat	54
24.	Gambar IV.18 <i>Sequence Diagram</i> Data Akun	55
25.	Gambar IV.19 <i>Sequence Diagram</i> Data Pelanggan	56
26.	Gambar IV.20 <i>Sequence Diagram</i> Data Supplier	57
27.	Gambar IV.21 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Pembelian	58
28.	Gambar IV.22 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Penjualan	59
29.	Gambar IV.23 <i>Sequence Diagram</i> Jurnal Pembelian	60
30.	Gambar IV.24 <i>Sequence Diagram</i> Jurnal Penjualan	61
31.	Gambar IV.25 <i>Sequence Diagram</i> Jurnal Penerimaan Kas	62
32.	Gambar IV.26 <i>Sequence Diagram</i> Data Laporan Jurnal Khusus ...	63
33.	Gambar IV.27 <i>Sequence Diagram</i> Data Laporan Keuangan	64
34.	Gambar IV.28 <i>Deployment Diagram</i>	65
35.	Gambar IV.29 Rancangan Tampilan Login	65
36.	Gambar IV.30 Rancangan Tampilan Menu Utama	66
37.	Gambar IV.31 Rancangan Tampilan Data Pengguna	67
38.	Gambar IV.32 Rancangan Tampilan Data Obat	68
39.	Gambar IV.33 Rancangan Tampilan Data Akun	68
40.	Gambar IV.34 Rancangan Tampilan Data Pelanggan	69
41.	Gambar IV.35 Rancangan Tampilan Data Supplier	69
42.	Gambar IV.36 Rancangan Tampilan Transaksi Pembelian	70
43.	Gambar IV.37 Rancangan Tampilan Transaksi Penjualan	71

44.	Gambar IV.38 Rancangan Tampilan Jurnal Khusus	72
45.	Gambar IV.39 Rancangan Tampilan Jurnal Pembelian	73
46.	Gambar IV.40 Rancangan Tampilan Jurnal Penjualan	74
47.	Gambar IV.41 Rancangan Tampilan Jurnal Penerimaan Kas	75
48.	Gambar IV.42 Rancangan Tampilan Jurnal Pengeluaran Kas	76
49.	Gambar IV.43 Rancangan Tampilan Laporan Keuangan	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel IV.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Usulan	31
2. Tabel IV.2 Spesifikasi User	43
3. Tabel IV.3 Spesifikasi Obat	44
4. Tabel IV.4 Spesifikasi Pelanggan	44
5. Tabel IV.5 Spesifikasi Supplier	45
6. Tabel IV.6 Spesifikasi Faktur Pembelian	46
7. Tabel IV.7 Spesifikasi Detail Faktur Pembelian	47
8. Tabel IV.8 Spesifikasi Faktur Penjualan	48
9. Tabel IV.9 Spesifikasi Detail Faktur Penjualan	48
10. Tabel IV.10 Spesifikasi Jurnal	49
11. Tabel IV.11 Spesifikasi Detail Jurnal	50
12. Tabel IV.12 Spesifikasi Akun	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A-1 Faktur Pembelian	87
A-2 Faktur Penjualan	87
B-1 Kartu Stock	88
B-2 Buku Daftar Penjualan Harian	88
B-3 Buku Daftar Pembelian Obat	89