

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
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Tabel	xviii
Daftar Lampiran	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Umum	1
1.2. Maksud dan Tujuan.....	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.3.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i>	4
1.4. Ruang Lingkup.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Program	6
2.1.1. Pengertian Program.....	6
2.1.2. Pengertian Java	6
2.1.3. OOP (<i>Objek Oriented Programming</i>).....	7
2.1.4. Pengertian DBMS (<i>Database Management System</i>).....	10
2.1.5. Pengertian APBDES (<i>Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa</i>)	11
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>).....	11
2.2.1. Pengertian Netbeans	12
2.2.2. Pengertian XAMPP (<i>X (Windows/Linux) Apache MySQL PHP Perl</i>).....	12
2.2.3. Pengertian MySQL (<i>My Structured Query Language</i>).....	13
2.2.4. Pengertian <i>PHPMyAdmin</i>	13
2.2.5. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	14
2.2.6. Pengujian	15

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Perusahaan	17
3.1.1. Sejarah Perusahaan	18
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	19
3.2. Tinjauan Kasus.....	23
3.2.1. Dokumen Masukan	24

3.2.2. Dokumen Keluaran	25
3.3 Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	26
3.3.1. Analisa Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	27
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	30
3.4 Desain	41
3.4.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	41
3.4.2. <i>Logical Relational Structur (LRS)</i>	42
3.4.3. <i>Software Architecture</i>	43
3.4.4. <i>User Interface</i>	46
3.5 Implementasi.....	53
3.5.1 <i>Code Generation</i>	53
3.5.2 Spesifikasi <i>Hardware dan Software</i>	60
3.6 Testing.....	61
 BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan	64
4.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	68
SURAT KETERANGAN PKL	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR SIMBOL

A. Use Case Diagram

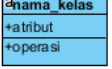
Simbol	Deskripsi
Use case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>Use Case</i>
Aktor / actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem 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 <i>frase</i> nama aktor
Asosiasi / association 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor
Ekstensi / extend 	Relasi <i>use case</i> tambahan kesesebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>intherince</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
Generalisasi / generalization 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari laainnya.

Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja

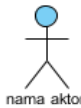
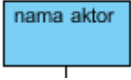
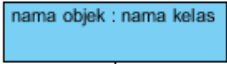
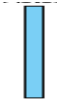
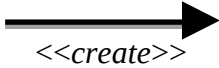
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane  Atau	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

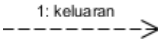
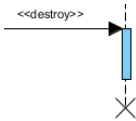
B. Class Diagram

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur system
Antarmuka / <i>Interface</i>  Nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi / <i>Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah / <i>Directed Association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
Kebergantungan / <i>Dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antarkelas

Agregasi / <i>Aggregation</i> 	Relas antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)
--	--

C. *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
Aktor  nama aktor Atau  nama aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor
Garis hidup / <i>Lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
Objek  nama objek : nama kelas	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.
Pesan tipe <i>create</i> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
Pesan tipe <i>call</i> 	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 <i>send</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
Pesan tipe <i>return</i> 	Menyatakan 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 <i>destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada <i>destroy</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1. Struktur Organisasi kantor Desa Parit Setia.....	19
Gambar III.2. <i>Use Case Diagram</i> Keuangan.....	27
Gambar III.3. <i>Use Case Diagram</i> Kepala Desa	29
Gambar III.4. <i>Activity Diagram Login</i>	30
Gambar III.5. <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Akun.....	31
Gambar III.6. <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Bidang.....	32
Gambar III.7. <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Program.....	33
Gambar III.8. <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Kegiatan	34
Gambar III.9. <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Aparatur	35
Gambar III.10. <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data User	36
Gambar III.11. <i>Activity Diagram</i> Mengolah Periode.....	37
Gambar III.12. <i>Activity Diagram</i> Mengolah RPD (Rencana Penggunaan Dana).....	38
Gambar III.13. <i>Aktiviti Diagram</i> Mencetak Laporan APBDes (Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa).....	39
Gambar III.14. <i>Aktiviti Diagram</i> Cetak Laporan RPD (Rencana Penggunaan Dana) Semester 1	40
Gambar III.15. <i>Aktiviti Diagram</i> Cetak Laporan RPD (Rencana Penggunaan Dana) Semester 2	40
Gambar III.16. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	41
Gambar III.17. <i>Logical Relational Structur</i> (LRS).....	42
Gambar III.18. <i>Class Diagram</i> Pengolahan data APBDes (Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa).....	43
Gambar III.19. <i>Sequence Diagram Login</i>	44
Gambar III.20. <i>Sequence Diagram</i> Pengolahan data RPD (Rencana Penggunaan Dana)	45
Gambar III. 21. Tampilan <i>Login</i>	46
Gambar III. 22. Tampilan Menu	47
Gambar III. 23. Tampilan Form Akun	47
Gambar III. 24. Tampilan Form Bidang	48
Gambar III. 25. Tampilan Form Program	48
Gambar III. 26. Tampilan Form Kegiatan	49
Gambar III. 27. Tampilan Form Aparatur.....	49
Gambar III. 28. Tampilan Form Periode.....	50
Gambar III. 29. Tampilan Form User	50
Gambar III. 30. Tampilan Form RPD (Rencana Penggunaan Dana).....	51
Gambar III. 31. Tampilan Form Laporan APBDes (Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa)	52
Gambar III. 32. Tampilan Form User Laporan RPD (Rencana Penggunaan Dana) Semester 1	52
Gambar III. 33. Tampilan Form Laporan RPD (Rencana Penggunaan Dana) Semester 2	53

DAFTAR TABEL

Tabel III.5. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Keuangan	28
Tabel III.6. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Kepala Desa	29
Tabel III.7. <i>Testing form Login</i>	61
Tabel III.8. <i>Testing Form Akun</i>	62
Tabel III.9. <i>Testing form Bidang</i>	62
Tabel III.10. <i>Testing form Program</i>	62
Tabel III.11. <i>Testing form Kegiatan</i>	62
Tabel III.12. <i>Testing form Aparatur</i>	63
Tabel III.13. <i>Testing form Periode</i>	63
Tabel III.14 <i>Testing form User</i>	63
Tabel III.16. <i>Testing form RPD (Rencana Penggunaan Dana)</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Anggran PendapaTan Dan Belanja Desa (APBDes)	70
Lampiran Rencana Penggunaan Dana (RPD)	71