

DAFTAR ISI

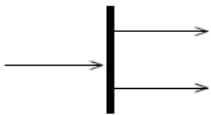
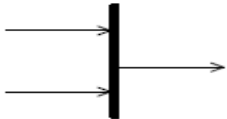
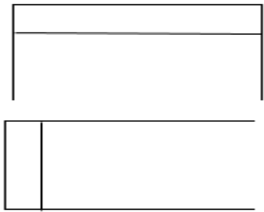
	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	v
Lembar Penggunaan Hak Cipta	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol	xv
Daftar Gambar	xvii
Daftar Tabel	xix
Daftar Lampiran	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	3
1.3. Metode Penelitian	4
1.3.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.4. Ruang Lingkup	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Sistem	7
2.1.1. Pengertian Sistem	8
2.1.2. Pengertian Informasi	12
2.1.3. Pengertian Sistem Informasi	13
2.1.4. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	15

2.1.5. Pengertian Pendapatan	16
2.1.6. Pengertian Akuntansi Dasar	17
2.1.5. Pengertian Jurnal Umum	17
2.1.5. Siklus Akuntansi	18
2.2. Peralatan Pendukung	20
2.2.1. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	20
2.2.2. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	25
2.2.3. LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	26
2.2.4. Spesifikasi File	27
2.2.5. <i>Database</i>	27
2.2.6. <i>Black Box Testing</i>	28
BAB III PEMBAHASAN	30
3.1. Tinjauan Perusahaan	30
3.1.1. Sejarah Perusahaan	30
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	31
3.2. Tinjauan Kasus	32
3.2.1. Proses Sistem Berjalan	32
3.2.2. Activity Diagram	33
3.2.3. Dokumen Masukan	35
3.2.4. Dokumen Keluaran	36
3.2.5. Permasalahan Pokok	36
3.2.6. Pemecahan Masalah	37
3.3. Analisa kebutuhan <i>Software</i>	38
3.3.1. Analisis Kebutuhan	38
3.3.2. <i>Usecase Diagram</i>	38
3.3.3. Activity Diagram	43
3.4. <i>Desain</i>	44
3.4.1. <i>Entity Relationshship Diagram (ERD)</i>	45
3.4.2. <i>Logical Record Struktur (LRS)</i>	46
3.4.3. Spesifikasi <i>File</i>	47
3.4.4. <i>Sequeance Diagram</i>	55

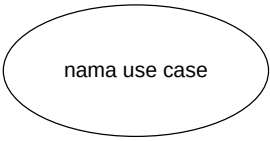
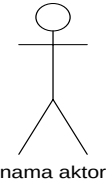
3.4.3. <i>Deployment Diagram</i>	55
3.4.6. <i>User Interface</i>	56
3.4.7. <i>Blackbox Testing</i>	70
BAB IV PENUTUP	71
4.1. Kesimpulan	71
4.2. Saran	71
 DAFTAR PUSTAKA	 72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	74
SURAT KETERANGAN RISET	75
LAMPIRAN	76

DAFTAR SIMBOL

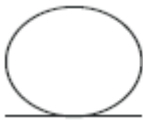
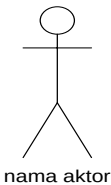
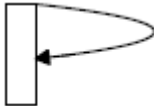
A. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
	<i>Start Point (Initial)</i> Status awal aktivitas sistem.
	<i>Action (Activity)</i> Aktivitas yang dilakukan oleh sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	<i>Decision</i> Pengambilan keputusan. Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	<i>End Point (Activity Final)</i> Status akhir yang dilakukan sistem.
	<i>Percabangan (Fork)</i> Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	<i>Penggabungan (Join)</i> Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	<i>Swimlane</i> Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi atau sebuah cara untuk mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>Actor</i> .

B. Simbol *Use Case* Diagram

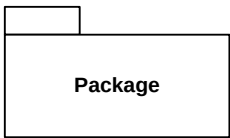
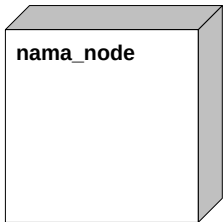
Simbol	Deskripsi
	Use Case Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
	Aktor / Actor Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
	Asosiasi / Association Komunikasi antara <i>Actor</i> dan <i>usecase</i> yang berpartisipasi pada <i>usecase</i> atau <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan aktor.
	Include Relasi <i>usecase</i> dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.
	Ekstensi / Extend Relasi <i>usecase</i> tambahan kesebuah <i>usecase</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>usecase</i> tambahan itu.
	Generalisasi / Generalization Dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lain.

C. Simbol *Sequence* Diagram

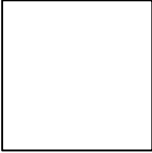
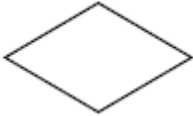
Simbol	Deskripsi
	Boundary Class Berisi kumpulan kelas yang menjadi interface atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak
	Control Class Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggungjawab kepada entitas, contohnya kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek
	Entity Class Merupakan bagian sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
 nama aktor	Aktor Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, tapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang.
	Object Message Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	Message to Self Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

	Garis Hidup / <i>Lifeline</i> Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .
	Waktu Aktif / <i>Activation</i> Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

D. Simbol *Deployment Diagram*

Simbol	Deskripsi
	<i>Package</i> <i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih <i>node</i> .
	<i>Node</i> Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (software), didalam node disertakan komponen untuk mengkoneksikan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
	Kebergantungan / <i>dependency</i> Kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai.
	<i>Link</i> Relasi antar node.

E. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS)
Diagram

Simbol	Deskripsi
	Entitas / <i>Entity</i> Digunakan untuk menggambarkan suatu yang nyata atau abstrak dimana data akan disimpan.
	Garis Relasi / <i>Line Relationship</i> Digunakan untuk menggambarkan hubungan antara relasi dengan entitas lainnya.
	Relasi / <i>Relationship</i> Digunakan untuk menghubungkan satu atau lebih entitas.
	Atribut / <i>Attribute</i> Digunakan sebagai ciri umum semua atau sebagian besar instansi pada entitas tertentu.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
II.1. Siklus Akuntansi.....	20
II.2. Diagram <i>UML</i>	21
II.3. Contoh <i>Use Case Diagram</i>	22
II.4. Contoh <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Transaksi	23
II.5. Contoh <i>Sequence Diagram</i>	24
II.6. Contoh <i>Deployment Diagram</i>	25
II.7. <i>Entity Relationship Diagram</i> Sistem Informasi Perpustakaan.....	26
II.8. <i>Logical Record Structure</i> Sistem Informasi Perpustakaan.....	27
II.9. Skema Hierarki Data dalam Database	28
II.10. Contoh <i>Blackbox Testing</i> Pengujian Halaman Log-in.....	29
III.1. Struktur Organisasi K-ren Glows Body Repair	31
III.2. <i>Activity Diagram</i> Prosedur Penjualan barang	34
III.3. <i>Activity Diagram</i> Prosedur Pembayaran	35
III.4. <i>Usecase Diagram</i> K-ren Glows Body Repair	38
III.5. <i>Activity Diagram</i> Penjualan K-ren Glows Body Repair	43
III.6. <i>Activity Diagram</i> Jurnal K-ren Glows Body Repair	44
III.7. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> k-ren Glows Body Repair	45
III.8. <i>Logical Record Structure (LRS)</i> K-ren Glows Body Repair.....	46
III.9. <i>Sequance Diagram</i> K-ren Glows Body Repair	55
III.10. <i>Deployment Diagram</i> K-ren Glows Body Repair	55
III.11. Tampilan Bagian Admin	56
III.12. Tampilan Menu Utama K-ren Glows Body Repair	56
III.13. Tampilan Master Akun K-ren Glows Body Repair	57
III.14. Tampilan Data Barang K-ren Glows Body Repair	57
III.15. Tampilan Data Jurnal K-ren Glows Body Repair	58
III.16. Tampilan Transaksi Penjualan	59
III.17. Tampilan Bukti Penjualan K-ren Glows Body Repair.....	60
III.18. Tampilan Laporan Jurnal K-ren Glows Body Repair.....	60
III.19. Tampilan Bukti Laporan Jurnal K-ren Glows Body Repair	61
III.20. Tampilan Laporan Penjualan K-ren Glows Body Repair	61
III.21. Tampilan Bukti Laporan Penjualan K-ren Glows Body Repair	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
III.1. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Bagian Admin Login	39
III.2. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Bagian Admin Mengelola Form Data Barang...	32
III.3. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Bagian Admin Mengelola Form Jurnal.....	40
III.4. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Bagian Admin Mengelola Laporan	41
III.5. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Bagian Gudang Login	41
III.6. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Bagian Gudang Mengelola Form Data Barang..	42
III.7. Spesifikasi File Admin	47
III.8. Spesifikasi File Barang	48
III.9. Spesifikasi File Detail Penjualan	49
III.10. Spesifikasi File Jurnal	50
III.11. Spesifikasi File Konsumen.....	51
III.12. Spesifikasi File Master Akun	52
III.13. Spesifikasi File Surat Jalan	54
III.14. Spesifikasi File Transaksi	54
III.15. Hasil Pengujian Blackbox Testing Form Login Administrasi	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A.1. XXXXXX.....	65
A.2. XXXXX	65
B.1. xXXXXXX.....	66
B.2. xxXXXXXXXX.....	66