

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iv
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	vi
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	viii
Kata Pengantar	xii
Abstraksi	xiv
Daftar Isi	xvi
Daftar Simbol	xviii
Daftar Gambar	xxiv
Daftar Tabel	xxv
Daftar Lampiran	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	2
1.3.1. Metode Pengumpulan Data	2
1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i>	3
1.4. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar	6
2.1.1. Sistem	6
2.1.2. Informasi	6
2.1.3. Karakteristik Informasi	7
2.1.4. Sistem Informasi	7
2.1.5. Sistem Informasi Akuntansi (SIA)	8
2.1.6. Komponen SIA	8
2.1.7. Siklus Pembelian	9
2.2. Peralatan Pendukung	9
2.2.1. Model SDLC (<i>Software Development Life Cycle</i>)	9
2.2.2. <i>Model Waterfall</i>	11
2.2.3. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	13
2.2.4. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	15
2.2.5. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	17
2.2.6. <i>Database</i>	17
2.2.7. Manfaat <i>Database</i>	18
2.2.8. Java	18
2.2.9. <i>Netbeans</i>	19
2.2.10. PHP	19
2.2.11. XAMPP	20

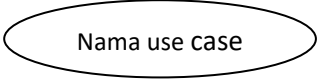
	2.2.12. MySQL	20
	2.2.13. Pengujian Perangkat Lunak	20
BAB III	PEMBAHASAN	22
	3.1. Tinjauan Perusahaan	22
	3.1.1. Sejarah Perusahaan	22
	3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	22
	3.2. Tinjauan Kasus	23
	3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	23
	3.2.2. Activity Diagram	25
	3.2.3. Dokumen Masukan	26
	3.2.4. Dokumen Keluaran	27
	3.2.5. Permasalahan Pokok	28
	3.2.6. Pemecahan Masalah	28
	3.3. Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	29
	3.3.1. Analisis Kebutuhan	29
	3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	30
	3.3.3. Activity Diagram	32
	3.4. Desain	37
	3.4.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	38
	3.4.2. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	38
	3.4.3. Spesifikasi File	39
	3.4.4. <i>Sequence Diagram</i>	43
	3.4.5. <i>Deployment Diagram</i>	44
	3.4.6. <i>User Interface</i>	44
	3.5. Implementasi	49
	3.5.1. <i>Code Generation</i>	49
	3.5.2. <i>Blackbox Testing</i>	64
	3.5.3. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	68
BAB IV	PENUTUP	69
	4.1. Kesimpulan	69
	4.2. Saran	70
	DAFTAR PUSTAKA	71
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	73
	SURAT KETERANGAN PKL/RISET	75
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	77

DAFTAR SIMBOL

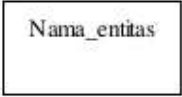
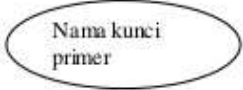
a. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / <i>Decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / Join 	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.

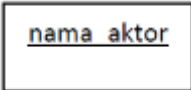
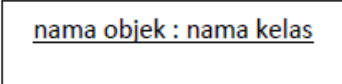
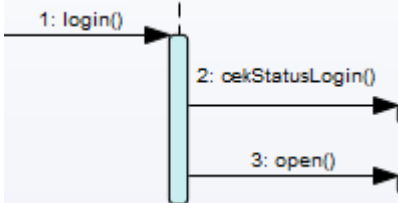
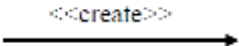
b. Simbol Use Case Diagram

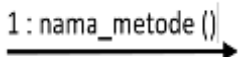
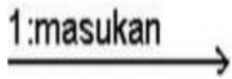
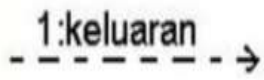
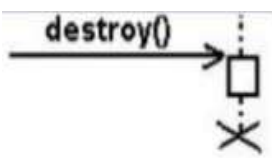
Simbol	Deskripsi
Use case 	Fungsionalitas yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor; Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>usecase</i> .
Aktor / <i>actor</i>  Nama Aktor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Asosiasi / <i>Association</i> 	Komunikasi antar aktor dan usecase yang Berpartisipasi pada usecase atau usecase memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi / <i>Extend</i> 	Relasi usecase tambahan ke sebuah usecase dimana usecase yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa usecase tambahan itu. Mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi object. Biasanya usecase tambahan memiliki nama depan yang sama dengan usecase yang ditambahkan.
Generalisasi / <i>Generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah usecase dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Menggunakan / <i>include/</i> <i>uses</i> 	Relasi usecase tambahan ke sebuah usecase dimana usecase yang ditambahkan memerlukan usecase ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan usecase ini. Relasi usecase dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan keproses yang dituju.

c. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

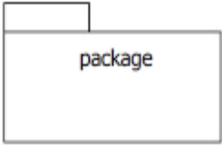
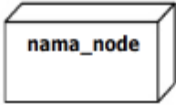
Simbol	Deskripsi
Entitas / <i>entitiy</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
Atribut Kunci Primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berwujud; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
Atribut multivalai/ <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dngan karta kerja
Asosiasi/ <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum kethubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

d. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
Aktor  atau  tanpa waktu aktif	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 aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Garis hidup / <i>lifeline</i> 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
Objek 	Menyatakan kehidupan suatu objek
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya  maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan di dalam metode login Aktor tidak memiliki waktu aktif
Pesan tipe create 	menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

Pesan tipe call 	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 yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi
Pesan tipe send 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
Pesan tipe return 	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 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

e. Simbol *Deployment Diagram*

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

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Ilustrasi model <i>Waterfall</i>	12
Gambar II.2 Diagram <i>Deployment</i> Sistem <i>Client / Server</i>	15
Gambar III.1 Struktur Organisasi	22
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Pembelian TB Agung Bangunan	25
Gambar III.3 <i>Use Case</i> Sistem Pembelian TB Agung Bangunan	30
Gambar III.4 <i>Activity Diagram Login</i>	32
Gambar III.5 <i>Activity Diagram</i> Data Barang	33
Gambar III.6 <i>Activity Diagram</i> Data <i>Supplier</i>	34
Gambar III.7 <i>Activity Diagram</i> Menu Transaksi Pembelian	35
Gambar III.8 <i>Activity Diagram</i> Menu Laporan Pembelian	36
Gambar III.9 <i>Activity Diagram</i> Menu Jurnal Umum	37
Gambar III.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	38
Gambar III.11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	38
Gambar III.12 <i>Sequence Diagram</i> Sistem Pembelian TB Agung Bangunan.....	43
Gambar III.13 <i>Deployment Diagram</i> Sistem Pembelian TB Agung Bangunan	44
Gambar III.14 User Interface Tampilan Form Login	44
Gambar III.15 User Interface Tampilan Form Menu Utama Halaman Kasir	45
Gambar III.16 User Interface Tampilan Form Barang	45
Gambar III.17 User Interface Tampilan Form <i>Supplier</i>	46
Gambar III.18 User Interface Tampilan Form Pembelian	46
Gambar III.19 User Interface Tampilan Form Jurnal Umum	47
Gambar III.20 User Interface Tampilan Form Menu Utama Halaman Pemilik	47
Gambar III.21 User Interface Tampilan Laporan Pembelian	48
Gambar III.22 User Interface Tampilan Laporan Pengeluaran Kas	48

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1	Deskripsi <i>Use Case</i> Sistem Pembelian TB Agung Bangunan..... 31
Tabel III.2	Spesifikasi File User 39
Tabel.III.3	Spesifikasi File Barang 39
Tabel.III.4	Spesifikasi File Supplier 40
Tabel.III.5	Spesifikasi File Pembelian 41
Tabel.III.6	Spesifikasi File Jurnal 41
Tabel III.7	Spesifikasi File Master Akun 42
Tabel III.8	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Login 64
Tabel III.9	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Menu Barang 65
Tabel III.10	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Menu Supplier 66
Tabel III.11	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Menu Pembelian 67
Tabel III.12	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Form Jurnal 67
Tabel III.13	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> 68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A.1. <i>Delivery Order</i>	77
A.2. Faktur.....	78
B.1. Nota Pembayaran	79
B.2. Bukti Transfer	80
B.3. Bukti Transfer	81
B.4 Daftar Pemesanan Barang	82
C.1.Tabel Uraian Kegiatan Outline TA Rancang Bangun	83