

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
Abstrak	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.....	3
1.3. Metode penelitian	3
1.3.1. Metode Pengumpulan Data	3
1.3.2. Metode Pengembangan Software.....	4
1.4. Ruang Lingkup	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1. Konsep Dasar	7
2.1.1. Pengertian Sistem.....	7
2.1.2. Pengertian Informasi	8
2.1.3. Pengertian Akuntansi	11
2.1.4. Pengertian Sistem Informasi	12
2.1.5. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi.....	13
2.1.6. Pengertian Perusahaan Jasa.....	14
2.1.7. Pengertian Penjualan.....	15
2.2. Peralatan Pendukung.....	15
2.2.1. Pengertian <i>UML</i>	15
2.2.2. Pengertian <i>Activity</i>	16
2.2.3. Pengertian <i>Use Case</i>	16
2.2.4. Pengertian <i>sequence diagram</i>	17
2.2.5. Pengertian <i>Deployment diagram</i>	17
2.2.6. Pengertian <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	18
2.2.7. Pengertian Logical Record Structure (LRS).....	18
2.2.8. Pengertian <i>User Interface</i>	18
2.2.9. Pengertian Perangkat keras.....	18
2.2.10. Pengertian Perangkat Lunak	19
2.2.11. Pengertian <i>Code Generation</i>	19
2.2.12. Pengertian <i>Blackbox Testing</i>	19

BAB III	PEMBAHASAN	20
3.1.	Tinjauan Perusahaan	20
3.1.1.	Sejarah Perusahaan	20
3.1.2.	Struktur Organisasi dan Fungsi	21
3.2.	Tinjauan Kasus	23
3.2.1.	Proses Bisnis Sistem Berjalan	24
3.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	26
3.2.3.	Dokumen Masukan	27
3.2.4.	Dokumen Keluaran	27
3.2.5.	Permasalahan Pokok	28
3.2.6.	Pemecahan Masalah	29
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.	<i>Activity Diagram</i>	35
3.4.	Desain.....	49
3.4.1.	ERD.....	49
3.4.2.	LRS	50
3.4.3.	Spesifikasi File	51
3.4.4.	<i>Sequence Diagram</i>	59
3.4.5.	<i>Deployment Diagram</i>	60
3.4.6.	<i>User Interface</i>	60
3.5.	Implementasi	68
3.5.1.	<i>Code Generation</i>	68
3.5.2.	Blackbox Testing	111
3.5.3.	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	117
BAB IV	PENUTUP	119
4.1.	Kesimpulan	119
4.2.	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA		121
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		123
SURAT KETERANGAN PKL/RISET		125
LAMPIRAN-LAMPIRAN		127