

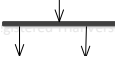
DAFTAR ISI

	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 Tabel	xix
Daftar Lampiran	xx
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode penelitian	3
1.3.1. Metode Pengmpulan Data	3
1.3.2. Metode Pengembangan Software	4
1.4. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1. Konsep Dasar	6
2.1.1. Pengertian Sistem	6
2.1.2. Pengertian Informasi	8
2.1.3. Pengertian Akuntansi	10
2.1.4. Pengertian Sistem Informasi	11
2.1.5. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	11
2.1.6. Pengertian Penjualan Tunai	12
2.2. Peralatan Pendukung	12
2.2.1. Pengertian <i>UML</i>	12
2.2.2. Pengertian <i>Use Case Diagram</i>	13
2.2.3. Pengertian <i>Activity Diagram</i>	13
2.2.4. Pengertian <i>Entity Relation Diagram</i> (ERD)	13
2.2.5. Pengertian <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	13
2.2.6. Pengertian Squance Diagram.....	13
2.2.7. Pengertian <i>Deployement Diagram</i>	14
2.2.8. Pengertian <i>User Interface</i>	14
2.2.9. Pengertian Dokumen	14
2.2.10. Pengertian <i>Code Generation</i>	14
2.2.11. Pengertian <i>Blackbox Testing</i>	14
2.2.12. Pengertian <i>Hardware dan Software</i>	14

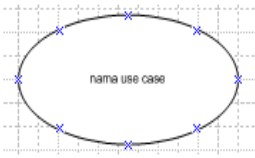
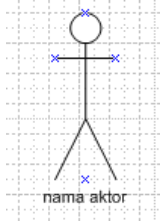
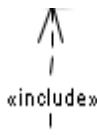
BAB III	PEMBAHASAN	16
3.1.	Tinjauan Perusahaan	16
3.1.1.	Sejarah Perusahaan	16
3.1.2.	Struktur Organisasi dan Fungsi	17
3.2.	Tinjauan Kasus	19
3.2.1.	Proses Bisnis Sistem Berjalan	19
3.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	21
3.2.3.	Dokumen Masukan	22
3.2.4.	Dokumen Keluaran.....	22
3.2.5.	Permasalahan Pokok.....	23
3.2.6.	Pemecahan Masalah	23
3.3.	Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	24
3.3.1.	Analisis Kebutuhan	24
3.3.2.	<i>Use Case Diagram</i>	26
3.3.3.	<i>Activity Diagram</i>	30
3.4.	Desain	50
3.4.1.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	50
3.4.2.	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	51
3.4.3.	Spesifikasi File	52
3.4.4.	<i>Sequence Diagram</i>	58
3.4.5.	<i>Deployment Diagram</i>	59
3.4.6.	<i>User Interface</i>	59
3.5.	Implementasi	69
3.5.1.	<i>Code Generation</i>	69
3.5.2.	Blackbox Testing.....	88
3.5.3.	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	93
BAB IV	PENUTUP	94
4.1.	Kesimpulan.....	94
4.2.	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		96
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		97
SURAT KETERANGAN PKL/RISET		98
LAMPIRAN-LAMPIRAN		99

DAFTAR SIMBOL

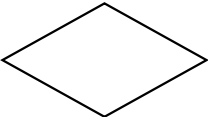
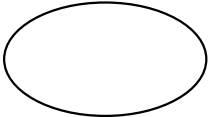
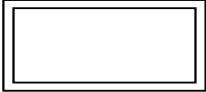
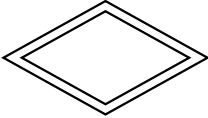
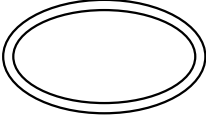
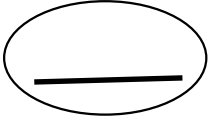
A. Simbol Activity Diagram

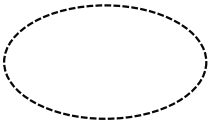
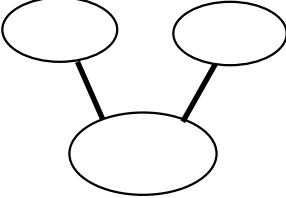
Simbol	Keterangan	Fungsi
	<i>Initial / Start Point</i>	Status awal aktivitas sistem.
	<i>Activity / Action</i>	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem.
	<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	<i>Fork / Percabangan</i>	Asosiasi percabangan dimana suatu aktivitas harus memiliki lebih dari satu pilihan.
	<i>Join / Penggabungan</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu aktivitas.
	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggungjawab terhadap aktivitas yang terjadi atau sebuah cara untuk mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>actor</i> .
	<i>End Point / Activity Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.

B. Simbol *Use Case* Diagram

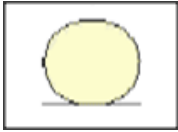
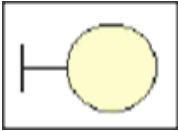
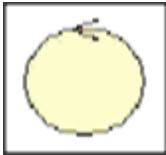
SIMBOL	KETERANGAN	FUNGSI
	<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali frase nama <i>usecase</i>
	Aktor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan di buat di luar sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi biasanya menggunakan kata benda di awal frase aktor.
	Asosiasi/Association	Komunikasi antar aktor dan <i>usecase</i> yang berpartisipasi pada <i>usecase</i> atau <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan aktor.
	<i>Include</i>	Relasi <i>usecase</i> dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.
	<i>Extend</i>	Relasi <i>usecase</i> tambahan dimana <i>usecase</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>usecase</i> tambahan itu.
	Generalisasi	Hubungan antara dua buah <i>usecase</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.

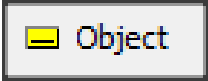
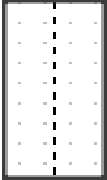
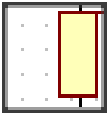
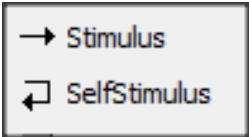
C. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

SIMBOL	KETERANGAN	FUNGSI
	<i>Entity</i>	Memberikan identitas pada entitas yang memiliki label nama
	<i>Relationship</i>	Hubungan yang terjadi antara 1 entitas atau lebih yang tidak mempunyai fisik tetapi hanya sebagai konseptual. Untuk mengetahui jenis hubungan yang ada antara 2 file
	Atribut	Karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas relasi tersebut dan memperjelas atribut yang dimiliki sebuah entitas.
	Alur	Menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi
	<i>Weak Entity</i>	Entitas yang bergantung pada <i>strong entity</i>
	<i>Identifying Relationship</i>	Menghubungkan <i>strong entity</i> dan <i>weak entity</i>
	<i>Atribut Multi value</i>	Atribut yang mempunyai banyak nilai
	<i>Atribut Primary Key</i>	Menentukan suatu entitas secara unik

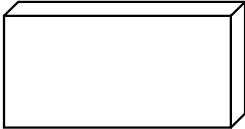
	Atribut <i>Deratif</i>	Atribut yang dihasilkan dari atribut lain
	Atribut <i>Composite</i>	Atribut yang terdiri dari beberapa attribute yang lebih kecil

D. Simbol *Sequence Diagram*

SIMBOL	KETERANGAN	FUNGSI
	Aktor	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan system
	<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
	<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari form
	<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan <i>table</i>
	<i>Lifeline</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya pesan

SIMBOL	KETERANGAN	FUNGSI
	<i>Line Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
	Garis hidup (<i>lifeline</i>)	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 actor tidak memiliki waktu aktif
	<i>Stimulus</i>	Menyatakan suatu objek mengirimkan pesan untuk menjalankan operasi yang ada pada objek lain

E. Simbol *Deployment Diagram*

SIMBOL	KETERANGAN	FUNGSI
	<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam <i>node</i> besertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
	<i>Package</i>	Suatu bungkusan dari satu atau lebih <i>node</i>
	Kebergantungan/ <i>dependency</i>	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai
	<i>Link</i>	Relasi antar <i>node</i>

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Halaman Admin	27
Tabel III.2. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Halaman Owner	29
Tabel III.3. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Admin	52
Tabel III.4. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Barang	53
Tabel III.5. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Customer	54
Tabel III.6. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Pemesanan	55
Tabel III.7. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Pengiriman	56
Tabel III.8. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Penjualan	57
Tabel III.9. Black Box Testing Form Login	88
Tabel III.10. Black Box Testing Master Customer	89
Tabel III.11. <i>Black Box Testing Transaksi Pengiriman</i>	90
Tabel III.12. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	93

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A.1. <i>Purchase Order</i>	98
B.1. <i>Invoice</i>	99
B.2. Surat Jalan	100