

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	xix
Daftar Gambar.....	xxvi
Daftar Tabel	xxvii
Daftar Lampiran	xxviii

BAB IPENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah.....	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 6

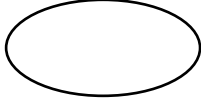
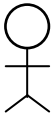
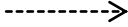
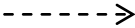
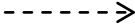
2.1. Konsep Dasar	6
2.1.1. Pengertian Sistem.....	6
2.1.2 Karakteristik Sitem	6
2.1.3 Pengertian Informasi	7

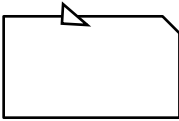
2.1.4.	Pengertian Sistem Informasi	8
2.1.5.	Pengertian Akuntansi	8
2.1.6.	Pengertian Sistem Informasi Akuntansi.....	8
2.1.7.	Pengertian Penggajian	9
2.2.	Peralatan Pendukung	9
2.2.1.	Pengertian <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	9
2.2.2.	Pengertian <i>Use Case Diagram</i>	10
2.2.3.	Pengertian <i>Activity Diagram</i>	10
2.2.4.	Pengertian <i>Deployment Diagram</i>	10
2.2.5.	Pengertian <i>Sequence Diagram</i>	10
2.2.6.	Pengertian <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	11
2.2.7.	Pengertian <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	12
2.2.8.	Pengertian <i>User Interface</i>	12
2.2.9.	Pengertian Dokumen	12
2.2.10.	Pengertian <i>Hardware</i>	12
2.2.11.	Pengertian <i>Software</i>	13
2.2.12.	Pengertian <i>Code Generation</i>	13
2.2.13.	Pengertian <i>Black Box Testing</i>	13
BAB III	PEMBAHASAN	15
3.1.	Tinjauan Perusahaan	15
3.1.1.	Sejarah Perusahaan.....	15
3.1.2.	Struktur Organisasi dan Fungsi	16
3.2.	Tinjauan Kasus	28
3.2.1.	Proses Bisnis Sistem Berjalan	28
3.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	31
3.2.3.	Dokumen Masukan	32
3.2.4.	Dokumen Keluaran	34
3.2.5.	Permasalahan Pokok	34

3.2.6.	Pemecahan Masalah	35
3.3.	Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	35
3.3.1.	Analisis Kebutuhan	36
3.3.2.	<i>Use Case Diagram</i>	37
3.3.3.	<i>Activity Diagram</i>	39
3.4.	<i>Desain</i>	48
3.4.1.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	49
3.4.2.	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	49
3.4.3.	Spesifikasi File	50
3.4.4.	<i>Sequence Diagram</i>	53
3.4.5.	<i>Deployment Diagram</i>	53
3.4.6.	<i>User Interface</i>	54
3.5.	Implementasi	66
3.5.1.	<i>Code Generation</i>	66
3.5.2.	<i>Blackbox Testing</i>	76
3.5.3.	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	77
BAB IV	PENUTUP	79
4.1.	Kesimpulan.....	79
4.2.	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		83
SURAT KETERANGAN PKL/RISET		85
LAMPIRAN-LAMPIRAN		87

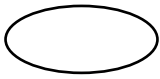
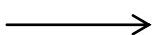
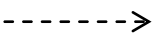
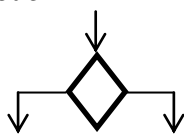
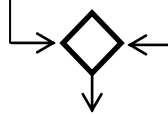
DAFTAR SIMBOL

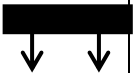
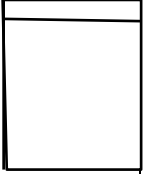
A. Simbol *Use Case* Diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. <i>Usecase</i> juga menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem.
<i>Actor</i> 	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>usecase</i> .
<i>Generalization</i> 	Hubungan dimana objek anak (<i>escendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>). Menyederhanakan model dengan cara menarik keluar sifar-sifat pada aktor-aktor maupun <i>usecase</i> - <i>usecase</i> yang sejenis.
<i>Dependency</i> 	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
<i>Include</i> 	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
<i>Extend</i> 	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

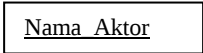
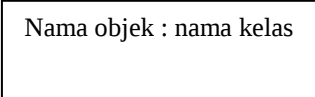
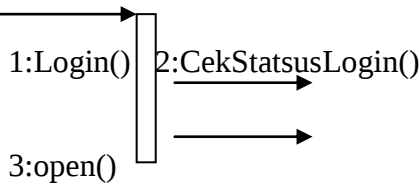
<i>Association</i> 	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
<i>System</i> 	Menspesifikasikan paket sistem secara terbatas.
<i>Collaboration</i> 	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemen (sinergi).
<i>Note</i> 	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

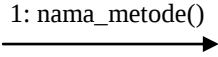
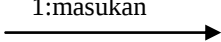
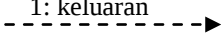
B. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Action</i> 	Untuk menggambarkan perilaku yang sederhana dan bersifat <i>non-decomposable</i> .
<i>Activity</i> 	Untuk mewakili kumpulan aksi (<i>action</i>).
<i>Object Node</i> 	Untuk mewakili objek yang terhubung dengan kumpulan <i>object flow</i> .
<i>Control Flow</i> 	Menunjukkan rangkaian pelaksanaan.
<i>Object Flow</i> 	Menunjukkan aliran sebuah objek dari sebuah aktivitas atau aksi ke aktivitas atau aksi lainnya.
<i>Initial Node</i> 	Menandakan awal dari kumpulan aksi atau aktivitas.
<i>Final-Activity Node</i> 	Untuk menghentikan seluruh <i>control flows</i> atau <i>object flows</i> pada sebuah aktivitas (atau aksi).
<i>Final-Flow Node</i> 	Untuk menghentikan <i>control flow</i> atau <i>object flow</i> tertentu
<i>Decision Node</i> 	Untuk mewakili suatu kondisi pengujian yang bertujuan untuk memastikan bahwa <i>control flow</i> atau <i>object flow</i> hanya menuju ke satu arah.
<i>Merge Node</i> 	Untuk menyatukan kembali <i>decision path</i> yang dibuat dengan menggunakan <i>decision node</i> .

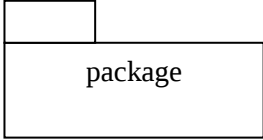
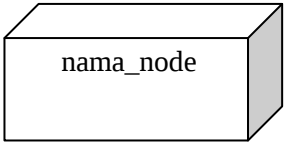
<i>Fork Node</i> / percabangan 	Untuk memisahkan perilaku menjadi kumpulan aktivitas yang berjalan secara paralel atau bersamaan.
<i>Join Node</i> / penggabungan 	Untuk menyatukan kembali kumpulan aktivitas yang berjalan secara paralel atau bersamaan.
<i>Swimlane</i> 	Untuk membagi sebuah <i>activity</i> diagram menjadi kolom guna menempatkan aktivitas atau aksi tertentu pada individu atau objek yang bertanggung jawab untuk melaksanakan aktivitas atau aksi tersebut.

C. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
Aktor  Atau  Tanpa waktu aktif	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan 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 frase nama actor.
Garis Hidup / <i>Lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
Objek 	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, misalnya  Maka cek StatusLogin() dan open() dilakukan didalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif.
Pesan tipe <i>create</i> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yangdibuat.

Pesan tipe <i>call</i> 1: nama_metode() 	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 <i>send</i> 1: masukan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirim data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
Pesan tipe <i>return</i> 1: keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi/metode menghasilkan suatu kembalian kearah objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
Pesan tipe <i>destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>.

D. Simbol *Deployment Diagram*

Simbol	Deskripsi
<i>Package</i> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i> .
<i>Node</i> 	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalam <i>note</i> disertakan komponen untuk mengkonsistensikan rancangan maka komponen yang diikuti sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefenisikan sebelumnya pada diagram komponen.
<i>Kebergantungan / 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 GAMBAR

Halaman

Gambar III.1. Struktur Organisasi PT. Harsen.....	17
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	31
Gambar III.3. <i>Use Case</i> HRD	37
Gambar III.4. <i>Use Case</i> Direktur	38
Gambar III.5. <i>Activity Diagram</i> HRD Login	39
Gambar III.6. <i>Activity Diagram</i> Menu Utama HRD.....	40
Gambar III.7. <i>Activity Diagram</i> HRD Mengakses Data Pegawai.....	41
Gambar III.8. <i>Activity Diagram</i> HRD Mengakses Data Absen.....	42
Gambar III.9. <i>Activity Diagram</i> Transaksi Tunj. dan Pend HRD.....	42
Gambar III.10. <i>Activity Diagram</i> Transaksi Gaji HRD	43
Gambar III.11. <i>Activity Diagram</i> Transaksi Cetak Slip Gaji HRD	43
Gambar III.12. <i>Activity Diagram</i> Laporan Absensi HRD	44
Gambar III.13. <i>Activity Diagram</i> Laporan Gaji HRD	45
Gambar III.14. <i>Activity Diagram</i> Logout HRD	45
Gambar III.15. <i>Activity Diagram</i> Menu Login Direktur.....	46
Gambar III.16. <i>Activity Diagram</i> Menu Utama Direktur.....	47
Gambar III.17. <i>Activity Diagram</i> Laporan Gaji Direktur	47
Gambar III.18. <i>Activity Diagram</i> Menu Logout Direktur.....	48
Gambar III.19. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	49
Gambar III.20. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	49
Gambar III.21. <i>Sequence Diagram</i> Sistem Penggajian	53
Gambar III.22. <i>Deployment Diagram</i> Sistem Penggajian	53
Gambar III.23. <i>User Interface</i> Menu Login HRD.....	54
Gambar III.24. <i>User Interface</i> Menu Utama HRD	55
Gambar III.25. <i>User Interface</i> Form Tambah Data Pegawai HRD	56
Gambar III.26. <i>User Interface</i> Form Update Data Pegawai HRD	56
Gambar III.27. <i>User Interface</i> Form Data Absen HRD	57
Gambar III.28. <i>User Interface</i> Form Transaksi Tunj. & Pend. HRD.....	58
Gambar III.29. <i>User Interface</i> Form Transaksi Gaji HRD.....	58
Gambar III.30. <i>User Interface</i> Form Transaksi Cetak Slip Gaji HRD	59
Gambar III.31. <i>User Interface</i> Form Laporan Pegawai HRD	60
Gambar III.32. <i>User Interface</i> Form Laporan Absen HRD.....	61
Gambar III.33. <i>User Interface</i> Form Laporan Gaji HRD	62
Gambar III.34. <i>User Interface</i> Form Logout HRD.....	63
Gambar III.35. <i>User Interface</i> Form Login Direktur.....	64
Gambar III.36. <i>User Interface</i> Form Menu Utama Direktur	64
Gambar III.37. <i>User Interface</i> Form Laporan Gaji Direktur	65
Gambar III.38. <i>User Interface</i> Form Logout Direktur.....	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> HRD	37
Tabel III.2. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Direktur	38
Tabel III.3. Spesifikasi File Pegawai.....	50
Tabel III.4. Spesifikasi File Absensi	51
Tabel III.5. Spesifikasi Tunjangan dan Pendapatan	52
Tabel III.6. Spesifikasi Gaji	52
Tabel III.7. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Form <i>Login</i> HRD.....	76
Tabel III.8. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Form Transaksi Gaji	77
Tabel III.9. Spesifikasi <i>Hardware</i> Dan <i>Software</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. A-1 Rekap Absen	87
2. A-2 Data Karyawan	88
3. B-1 Slip Gaji	89
4. B-2 Data Gaji	90