

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Abstraksi	ii
Daftar Isi	i
.....	
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	v
Daftar Lampiran	v
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 <i>Software</i>	4
1.4. Ruang Lingkup	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2.1.1. Pengertian Sistem	8
2.1.2. Karakteristik Sistem	9
2.1.3. Klasifikasi Sistem	10
2.1.4. Pengertian Informasi	12
2.1.5. Pengertian Sistem Informasi	12
2.1.6. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	13
2.1.7. Pengertian Gaji	13
2.2. Peralatan Pendukung	14
2.2.1. UML	14
2.2.2. Netbeans	22
2.3. Bahasa Pemograman	22
2.4. Basis Data (<i>Database</i>)	24

BAB III PEMBAHASAN	27
3.1. Tinjauan Perusahaan	27
3.1.1. Sejarah Perusahaan	27
3.1.2. Struktur Organisasi	29
3.2. Tinjauan Kasus	31
3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	31
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	32
3.2.3. Dokumen Masukan	33
3.2.4. Dokumen Keluaran	33
3.2.5. Permasalahan Pokok	34
3.2.6. Pemecah Masalah	34
3.3. Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	35
3.3.1. Analisis Kebutuhan	35
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	36
3.3.3. <i>Activity diagram</i>	43
3.4. Desain	52
3.4.1. ERD	52
3.4.2. LRS	53
3.4.3. Spesifikasi <i>File</i>	54
3.4.4. <i>Sequence Diagram</i>	59
3.4.5. <i>Deploymen Diagram</i>	60
3.4.5. <i>User Interface</i>	61
3.5. Implementasi	65
3.5.1. <i>Code Generation</i>	65
3.5.2. <i>Blackbox Testing</i>	75
3.5.3. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	79

BAB IV PENUTUP	80
4.1. Kesimpulan	80
4.2. Saran	81
 DAFTAR PUSTAKA	 82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	84
SURAT KETERANGAN RISET	86
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I.1. System Development Life Cycle	5
Gambar II.1. Ilustrasi Model Sistem Tertutup, Relatif Tertutup dan Terbuka	11
Gambar II.2. Ilustrasi Model Usecase Diagram	16
Gambar II.3. Ilustrasi Model Activity Diagram	17
Gambar II.4. Ilustrasi Model Class Diagram	18
Gambar II.5. Ilustrasi Model Sequence Diagram	19
Gambar II.6. Ilustrasi Model Deployment Diagram	20
Gambar II.7. Ilustrasi Model ERD	21
Gambar III.1. Struktur Organisasi PT Ditran Logistic Services	29
Gambar III.2. Activity Diagram Sistem Penggajian Karyawan PT. Ditran Logistic Services	32
Gambar III.3. Usecase Diagram Menu Direktur	36
Gambar III.4. Usecase Diagram Menu Accounting	37
Gambar III.5. Usecase Diagram Menu Accounting Mengelola Data Karyawan	39
Gambar III.6. Usecase Diagram Menu Accounting Mengelola Menu Rekapitulasi Absensi	40
Gambar III.7. Usecase Diagram Menu Accounting Mengelola Menu Perhitungan Gaji	41
Gambar III.8. Usecase Diagram Menu Accounting Mengelola Menu Slip Gaji	42
Gambar III.9. Activity Diagram Menu Login	43
.....	
Gambar III.10. Activity Diagram Menu Karyawan	44
Gambar III.11. Activity Diagram Menu Direktur	45
Gambar III.12. Activity Diagram Menu Accounting	46

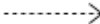
Gambar III.13. <i>Activity Diagram Menu Accounting</i>	
Mengelola Menu Rekapitulasi Absensi	47
Gambar III.14. <i>Activity Diagram Menu Accounting</i>	
Mengelola Menu Data Karyawan	48
Gambar III.15. <i>Activity Diagram Menu Accounting</i>	
Mengelola Menu Penghitungan Gaji	49
Gambar III.16. <i>Activity Diagram Menu Accounting</i>	
Mengelola Menu Slip Gaji	50
Gambar III.17. <i>Activity Diagram Menu Accounting</i>	
Mengelola Menu Master Periode	51
Gambar III.18. ERD	52
Gambar III.19. LRS	53
Gambar III.20. <i>Sequence Diagram Menu Penggajian Karyawan</i>	59
Gambar III.21. <i>Deployment Sistem Penggajian Karyawan</i>	60
Gambar III.22. <i>User Interface Home</i>	61
Gambar III.23. <i>User Interface Menu Acoounting Rekapitulasi Absensi</i>	61
Gambar III.24. <i>User Interface Menu Acoounting Data Karyawan</i>	62
Gambar III.25. <i>User Interface Menu Utama Direktur</i>	63
Gambar III.26. <i>User Interface Menu Karyawan</i>	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1. Deskripsi <i>Usecase</i> Menu Direktur	37
Tabel III.1. Deskripsi <i>Usecase</i> Menu Utama <i>Accounting</i>	38
Tabel III.3. Deskripsi <i>Usecase</i> Menu <i>Accounting</i> Menggelola Menu Data karyawan	39
Tabel III.4. Deskripsi <i>Usecase</i> Menu <i>Accounting</i> Menggelola Rekap Absensi	40
Tabel III.5. Deskripsi <i>Usecase</i> Menu <i>Accounting</i> Menggelola Menu Perhitungan Gaji	41
Tabel III.6. <i>Usecase</i> Diagram Menu <i>Accounting</i> Mengelola Menu Slip Gaji	42
Tabel III.7. Spesifikasi <i>File Employee</i> (Karyawan)	55
Tabel III.8. Spesifikasi <i>File User</i>	55
Tabel III.9. Spesifikasi <i>File Attendance</i> (Kehadiran)	56
Tabel III.10. Spesifikasi <i>File Payrolls</i> (Penggajian).....	57
Tabel III.11. Spesifikasi <i>File Payrolls Periods</i> (Periode Gaji).....	58
Tabel III.12. <i>Blackbox Testing</i> Menu <i>Login</i>	76
Tabel III.13. <i>Blackbox Testing</i> Menu Rekapitulasi Absensi	77
Tabel III.14. <i>Blackbox Testing</i> Menu Perhitungan Gaji	79

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

B. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihentikan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

C. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	 <i>An Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
2	 <i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
3	 <i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah penggambaran dan form
4	 <i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antarax boundary dengan tabel
5	 <i>A focus of control & alife line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message (pesan)
6		Spesifikasi dan komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi