

DAFTAR ISI

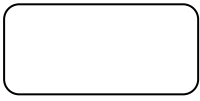
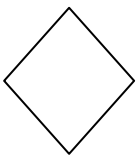
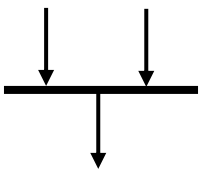
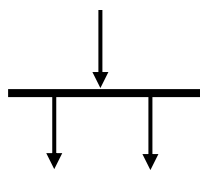
LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR	vi
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	viii
Kata Pengantar	ix
Abstrak	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Simbol	xiv
Daftar Gambar	..xx
Daftar Tabel	xxi
Daftar Lampiran	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan.....	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.4. Metode Pengembangan <i>Software</i>	4
1.5. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Konsep Dasar	7
2.1.1. Pengertian Sistem	7
2.1.2. Klasifikasi Sistem	8
2.1.3. Karakteristik Sistem.....	9
2.1.4. Pengertian Informasi.....	10
2.1.5. Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.1.6. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	12
2.1.7. Pengertian Penjualan Tunai	12
2.1.8. Konsep Dasar Program	14
2.1.9. Basis Data	16
2.1.10. <i>JavaScript</i>	17
2.1.11. PHP	18
2.1.12. HTML	19
2.1.13. <i>Netbeans</i> IDE.....	19
2.1.14. XAMPP.....	20
2.2. Peralatan Pendukung.....	22
2.2.1. <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	22
2.2.2. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	29
2.2.3. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	30
2.2.4. <i>Blackbox Testing</i>	31
BAB III PEMBAHASAN.....	34
3.1. Tinjauan Perusahaan	34

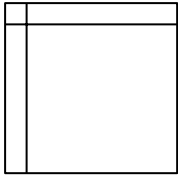
3.1.1. Sejarah Perusahaan	34
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	35
3.2. Tinjauan Kasus	36
3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	36
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	38
3.2.3. Dokumen Masukan.....	40
3.2.4. Dokumen Keluaran.....	41
3.2.5. Permasalahan Pokok.....	41
3.2.6. Pemecahan Masalah	42
3.3. Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	43
3.3.1. Analisis Kebutuhan	43
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	44
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	52
3.4. Desain	58
3.4.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	58
3.4.2. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	59
3.4.3. Spesifikasi File	59
3.4.4. <i>Class Diagram</i>	67
3.4.5. <i>Sequence Diagram</i>	68
3.4.6. <i>Component Diagram</i>	70
3.4.7. <i>Deployment Diagram</i>	71
3.4.8. <i>User Interface</i>	72
3.5. Implementasi.....	80
3.5.1. <i>Code Generation</i>	84
3.5.2. <i>Blackbox Testing</i>	93
3.5.3. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	96
BAB IV PENUTUP.....	97
4.1. Kesimpulan.....	97
4.2. Saran.....	98
 DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
SURAT KETERANGAN RISET	
SURAT BERITA ACARA SERAH TERIMA APLIKASI	
DOKUMENTASI	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
Lampiran A. Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B. Dokumen Keluran Sistem Berjalan	

DAFTAR SIMBOL

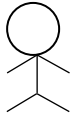
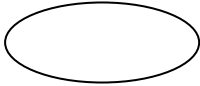
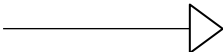
A. Symbol UML (*Unified Modeling Language*)

1. Activity Diagram

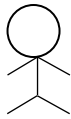
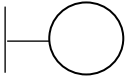
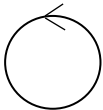
	INITIAL STATE Sebagai awalan dimulainya suatu aliran kerja pada sebuah <i>activity diagram</i>.
	FINAL STATE Sebagai tanda akhir dari aliran kerja <i>activity diagram</i>, dimana dalam satu <i>activity diagram</i> biasanya terdapat banyak <i>final state</i>.
	ACTIVITY Objek yang memiliki fungsi untuk menggambarkan aktivitas dalam aliran kerja.
	DECISION <i>Decision</i> memiliki fungsi untuk menggambarkan kondisi yang memiliki pilihan lebih dari satu.
	JOIN Penggabungan dari aktivitas yang dijadikan satu.
	FORK Berfungsi untuk membagi kegiatan yang dilakukan secara bersamaan.

	SWIMLANE Berfungsi untuk memisahkan organisasi bisnis yang mempunyai tanggung jawab pada aktivitas bisnis.
---	---

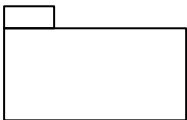
2. Use Case Diagram

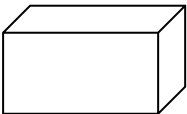
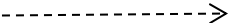
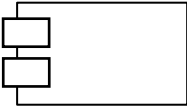
	ACTOR Orang atau peran yang berfungsi untuk berinteraksi dengan <i>use case</i>.
	INCLUDE Menunjukkan bahwa <i>use case</i> seluruhnya dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> lainnya.
	EXTEND Menunjukkan bahwa sebuah <i>use case</i> adalah tambahan dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
	Use Case Interaksi antara sistem dengan aktor.
	ASSOCIATION Komunikasi antara aktor dengan <i>use case</i>.
	GENERALIZATION Menunjukkan hubungan aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>.

3. Sequence Diagram

	ACTOR Menggambarkan tentang orang yang berinteraksi dengan sistem.
	ENTITY CLASS Menggambarkan tentang hubungan kegiatan yang dilakukan.
	BOUNDARY CLASS Menggambarkan sebuah penggambaran dari sebuah <i>form</i>.
	CONTROL CLASS Menggambarkan suatu penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel.
	A Focus of Control & A Life of Line Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya suatu <i>message</i>.
	A Message Menggambarkan pengiriman pesan.

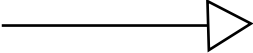
4. Deployment Diagram

	PACKAGE Sebuah bungkus yang terdiri dari satu atau lebih <i>node</i>.
---	--

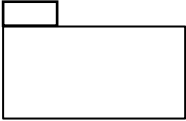
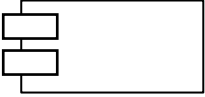
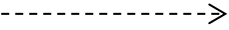
	<i>NODE</i> Menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.
	<i>LINK</i> Menghubungkan antar <i>node</i> yang saling berinteraksi.
	<i>DEPENDENCY</i> Menggambarkan hubungan ketergantungan antar <i>node</i>.
	<i>A Focus of Control & A Life of Line</i> Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya suatu <i>message</i>.
	<i>COMPONENT</i> Menggambarkan elemen apa saja yang terdapat pada suatu <i>node</i>.

5. Class Diagram

	<i>CLASS</i> Simbol yang digunakan untuk sebuah kelas pada struktur sebuah sistem.
	<i>ASSOCIATION</i> Garis yang digunakan untuk menghubungkan satu kelas dengan kelas lainnya.

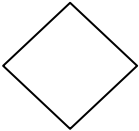
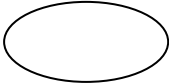
	GENERALIZATION Menghubungkan antar kelas dengan arti umum.
	AGGREGATION Menghubungkan antar kelas dengan makna untuk semua bagian, dimana jika kelas yang satu adalah semua bagian dari kelas yang lain.
	DEPENDENCY Menunjukkan operasi pada suatu kelas yang menggunakan kelas yang lain.

6. Component Diagram

	PACKAGE Sebuah bungkus yang terdiri dari satu atau lebih komponen.
	COMPONENT Terdiri dari komponen sistem.
	DEPENDENCY Menggambarkan ketergantungan antar komponen.
	INTERFACE Suatu objek yang berfungsi agar tidak mengakses komponen secara langsung.

	LINK Menunjukkan relasi antar komponen.
---	--

7. Diagram ERD

	ENTITY Berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label.
	RELATIONSHIP Menggambarkan jenis hubungan antara dua entitas.
	ATRIBUT Menjelaskan tentang atribut yang dimiliki oleh suatu entitas.
	ALUR Berfungsi untuk menghubungkan atribut dan entitas dengan relasi.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. <i>Use Case Diagram</i> Penjualan Tunai.....	23
Gambar II.2. <i>Activity Diagram</i> Penjualan Tunai.....	24
Gambar II.3. <i>Class Diagram</i> Penjualan Tunai.....	25
Gambar II.4. <i>Sequence Diagram</i> Penjualan Tunai.....	26
Gambar II.5. <i>Component Diagram</i> Penjualan Tunai	27
Gambar II.6. <i>Deployment Diagram</i> Penjualan Tunai.....	29
Gambar II.7. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) Penjualan Tunai.....	30
Gambar II.8. <i>Logical Record Structure</i> (LRS) Penjualan Tunai	31
Gambar II.9. <i>Blackbox Testing Form Login</i>	33
Gambar III.1 Struktur Organisasi Toko Anggun Jaya	35
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Barang	38
Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman Barang.....	39
Gambar III.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran	39
Gambar III.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Rekap Penjualan.....	40
Gambar III.6 <i>Use Case Diagram</i> Pemilik	44
Gambar III.7 <i>Use Case Diagram</i> Bagian Penjualan	47
Gambar III.8 <i>Activity Diagram form Login</i>	52
Gambar III.9 <i>Activity Diagram form</i> Barang	53
Gambar III.10 <i>Activity Diagram form</i> Pemesanan.....	54
Gambar III.11 <i>Activity Diagram form</i> Penjualan	55
Gambar III.12 <i>Activity Diagram form</i> Jurnal.....	56
Gambar III.13 <i>Activity Diagram form</i> Laporan Penjualan	57
Gambar III.14 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	58
Gambar III.15 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	59
Gambar III.16 <i>Class Diagram</i>	67
Gambar III.17 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Barang	68
Gambar III.18 <i>Sequence Diagram</i> Penjualan Barang	69
Gambar III.19 <i>Component Diagram</i>	70
Gambar III.20 <i>Deployment Diagram</i>	71
Gambar III.21 <i>User Interface Login</i>	72
Gambar III.22 <i>User Interface Dashboard Menu</i>	72
Gambar III.23 <i>User Interface Menu Akun</i>	73
Gambar III.24 <i>User Interface Form Akun</i>	73
Gambar III.25 <i>User Interface Menu User</i>	74
Gambar III.26 <i>User Interface Form User</i>	74
Gambar III.27 <i>User Interface Menu Customer</i>	75
Gambar III.28 <i>User Interface Form Customer</i>	75
Gambar III.29 <i>User Interface Menu Barang</i>	76
Gambar III.30 <i>User Interface Form</i> Persediaan Barang	76
Gambar III.31 <i>User Interface Form</i> Pemesanan Barang	77
Gambar III.32 <i>User Interface Form</i> Penjualan Barang.....	77
Gambar III.33 <i>User Interface Form</i> Retur Barang	78
Gambar III.34 <i>User Interface Form</i> Jurnal	79
Gambar III.35 <i>User Interface Menu</i> Laporan Pemesanan	79
Gambar III.36 <i>User Interface Menu</i> Laporan Penjualan	80

DAFTAR TABEL

Tabel III.1. Deskripsi <i>Use Case</i> untuk Mengelola Data <i>User</i> dan <i>Customer</i>	44
Tabel III.2. Deskripsi <i>Use Case</i> Pemilik Mengelola Pemesanan.....	45
Tabel III.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Pemilik Melihat Laporan.....	46
Tabel III.4. Deskripsi <i>Use Case</i> untuk Mengelola Data Akun, <i>Customer</i> , Barang.....	47
Tabel III.5. Deskripsi <i>Use Case</i> Bagian Penjualan Mengelola Pemesanan.....	48
Tabel III.6. Deskripsi <i>Use Case</i> Bagian Penjualan Mengelola Penjualan.....	49
Tabel III.7. Deskripsi <i>Use Case</i> Bagian Penjualan Mengelola Retur	49
Tabel III.8. Deskripsi <i>Use Case</i> Bagian Penjualan Mengelola Jurnal.....	50
Tabel III.9. Deskripsi <i>Use Case</i> Pemilik Melihat Laporan.....	51
Tabel III.10. Spesifikasi <i>File User</i>	60
Tabel III.11. Spesifikasi <i>File Akun</i>	60
Tabel III.12. Spesifikasi <i>File Customer</i>	61
Tabel III.13. Spesifikasi <i>File Barang</i>	62
Tabel III.14. Spesifikasi <i>File Pemesanan</i>	62
Tabel III.15. Spesifikasi <i>File Penjualan</i>	63
Tabel III.16. Spesifikasi <i>File Retur</i>	63
Tabel III.17. Spesifikasi <i>File Detail Pemesanan</i>	64
Tabel III.18. Spesifikasi <i>File Detail Penjualan</i>	64
Tabel III.19. Spesifikasi <i>File Detail Retur</i>	65
Tabel III.20. Spesifikasi <i>File Jurnal</i>	66
Tabel III.21. Spesifikasi <i>File Detail Jurnal</i>	66
Tabel III.22. Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Form Login</i>	93
Tabel III.23. Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Form Barang</i>	94
Tabel III.24. Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Form Pemesanan</i>	95
Tabel III.25. Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Form Penjualan</i>	95

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Bukti Surat Riset.....	104
2. Lampiran Surat Berita Acara Serah Terima	105
3. Dokumentasi.....	106
4. Lampiran B.1. Nota <i>Pink</i>	107
5. Lampiran A.1. Nota Putih.....	108