

DAFTAR ISI

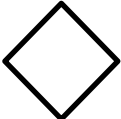
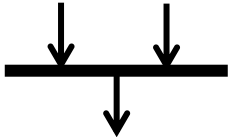
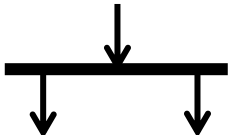
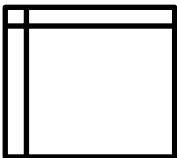
LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR.....	vi
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	viii
Kata Pengantar	ix
Abstrak.....	xi
Daftar Isi	xiii
Daftar Simbol.....	xv
Daftar Gambar	xix
Daftar Tabel	xx
Daftar Lampiran.....	xxi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.3.1. Teknik 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 Sistem.....	6
2.1.1. Pengertian Sistem	6
2.1.2. Karakteristik Sistem	7
2.1.3. Klasifikasi Sistem.....	8
2.1.4. Pengertian Informasi.....	9
2.1.5. Karakteristik Informasi.....	9
2.1.6. Pengertian Sistem Informasi.....	10
2.1.7. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	11
2.1.8. Pengertian Penjualan	12
2.1.9. Pengertian Jurnal	13
2.1.10. Basis Data (<i>Database</i>).....	15
2.1.11. Java	16
2.1.12. NetBeans IDE	17
2.1.13. Xampp	18
2.1.14. PHPmyAdmin.....	20
2.1.15. MySQL	20
2.1.16. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	21
2.2. Peralatan Pendukung.....	22
2.2.1. Unified Modeling Language (UML)	22
2.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD).....	25

2.2.3. Logical Record Structure (LRS).....	26
2.2.4. Black Box Testing	28
BAB III PEMBAHASAN.....	30
3.1. Tinjauan Perusahaan	30
3.1.1. Sejarah Perusahaan	30
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	31
3.2. Tinjauan Kasus	32
3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	32
3.2.2. Activity Diagram	33
3.2.3. Dokumen Masukan.....	35
3.2.4. Dokumen Keluaran.....	36
3.2.5. Permasalahan Pokok	37
3.2.6. Pemecahan Masalah	37
3.3. Analisa Kebutuhan Software.....	38
3.3.1. Analisa Kebutuhan	38
3.3.2. Use Case Diagram	39
3.3.3. Activity Diagram	48
3.4. Desain.....	51
3.4.1. Entity Relationship Diagram (ERD)	51
3.4.2. Logical Record Structure (LRS)	51
3.4.3. Spesifikasi File	52
3.4.4. Deployment Diagram	55
3.4.5. User Interface	56
3.4.6. Code Generation.....	60
3.4.7. Black Box Testing	67
3.4.8. Spesifikasi Hardware dan Software	69
BAB IV PENUTUP.....	71
4.1. Kesimpulan.....	71
4.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
SURAT KETERANGAN RISET	
SURAT SERAH TERIMA APLIKASI	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan	
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan	

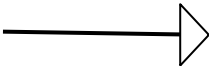
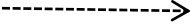
DAFTAR SIMBOL

A. Symbol UML (Unified Modeling Language)

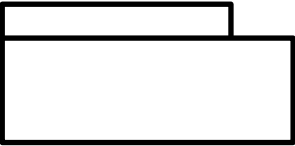
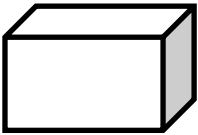
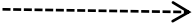
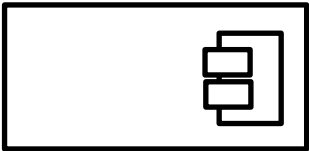
1. Activity Diagram

Initial Node 	Sebagai awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Activity 	Aktivitas yang dilakukan sistem yang biasanya diawali dengan kata kerja.
DECISION 	Asosiasi percabangan yang menggambarkan pilihan aktivitas lebih dari satu.
JOIN 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Fork 	Asosiasi pembagi kegiatan yang dilakukan secara bersamaan.
SWIMLANE 	Berfungsi memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
Final Node 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

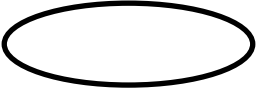
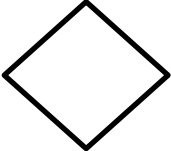
2. Use Case Diagram

ACTOR 	Orang atau peran yang berfungsi untuk berinteraksi dengan sistem informasi, biasanya dinyatakan dengan nama actor.
USE CASE 	Sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
ASSOCIATION 	Komunikasi antar aktor dan use case.
GENERALIZATION 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah usecase dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
EXTEND  <<extend>>	Relasi use case tambahan ke sebuah usecase dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa usecase tambahan.
INCLUDE  <<include>>	Relasi use case tambahan ke sebuah usecase di mana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case.

3. Deployment Diagram

PACKAGE 	Sebuah bungkusan dari satu atau lebih node.
NODE 	Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (software), didalam node disertakan komponen untuk mengkoneksian rancangan maka komponen yang akan diikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan.
DEPENDENCY 	Kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai.
LINK 	Relasi antar node.
COMPONENT 	Suatu komponen dari suatu infrastruktur sistem.

4. Diagram ERD

ENTITY 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
ATRIBUT 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
RELASI 	Relasi yang menghubungkan antar entitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Alur 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar II.1. Activity Diagram Penjualan Tunai	23
Gambar II.2. Use Case Diagram Penjualan Tunai.....	24
Gambar II.3. Deployment Diagram Penjualan Tunai	25
Gambar II.4. Entity Relationship Diagram Penjualan Tunai	26
Gambar II.5. Recoard Structure Penjualan Tunai.....	28
Gambar III.1. Struktur Organisasi Rasupa Perabot	31
Gambar III.2. Activity Diagram Pemesanan Barang dan Proses Pembayaran.....	34
Gambar III.3. Activity Diagram Pembuatan Laporan	35
Gambar III.4. Use Case Diagram Halaman Admin.....	39
Gambar III.5. Use Case Diagram Halaman Pemilik	45
Gambar III.6. Activity Diagram Data Barang.....	48
Gambar III.7. Activity Diagram Transaksi Penjualan	49
Gambar III.8. Activity Diagram Laporan Penjualan	50
Gambar III.9. Entity Relationship Diagram	51
Gambar III.10. Logical Record Structure	51
Gambar III.11. Deployment Diagram	55
Gambar III.12. User Interface Form Login.....	56
Gambar III.13. User Interface Menu Utama	56
Gambar III.14. User Interface Data Barang.....	57
Gambar III.15. User Interface Data Akun	57
Gambar III.16. User Interface Transaksi Penjualan	58
Gambar III.17. User Interface Data Jurnal.....	58
Gambar III.18. User Interface Data User.....	59
Gambar III.19. User Interface Laporan Penjualan	59
Gambar III.20. User Interface Laporan Jurnal	60

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel II.1. Pengujian Pada Sistem Menggunakan Blackbox Testing	29
Tabel III.1. Deskripsi Use Case Halaman Login	39
Tabel III.2. Deskripsi Use Case Mengelola Data Barang	40
Tabel III.3. Deskripsi Use Case Mengelola Data Akun	41
Tabel III.4. Deskripsi Use Case Mengelola Data Transaksi Penjualan	42
Tabel III.5. Deskripsi Use Case Mengelola Data Jurnal	43
Tabel III.6. Deskripsi Use Case Membuat Laporan Jurnal	43
Tabel III.7. Deskripsi Use Case Membuat Laporan Penjualan	44
Tabel III.8. Deskripsi Use Case Halaman Login	45
Tabel III.9. Deskripsi Use Case Mengelola Data User	46
Tabel III.10. Deskripsi Use Case Membuat Laporan Jurnal	47
Tabel III.11. Deskripsi Use Case Membuat Laporan Penjualan	47
Tabel III.12. Spesifikasi File Data Barang	52
Tabel III.13. Spesifikasi File Data Akun	53
Tabel III.14. Spesifikasi File Data User	53
Tabel III.15. Spesifikasi File Data Transaksi	54
Tabel III.16. Spesifikasi File Data Jurnal	54
Tabel III.17. Hasil Pengujian Blackbox Testing Form Login Admin	67
Tabel III.18. Hasil Pengujian Blackbox Testing Form Data Barang	68
Tabel III.19. Hasil Pengujian Blackbox Testing Form Transaksi Penjualan	69
Tabel III.20. Spesifikasi Hardware dan Software	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1. Nota Putih.....	79
Lampiran B.1. Nota Pink.....	80
Lampiran B.2. Laporan Penjualan Harian	81