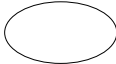


DAFTAR ISI

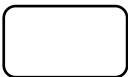
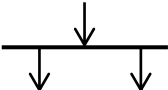
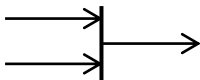
	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Pernyataan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vi
Lembar Abstraksi	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Simbol	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	
 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 Pengumpulan Data	3
1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i>	4
1.4. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Sistem	7
2.1.1. Definisi Sistem	7
2.1.2. Karakteristik Sistem	8
2.1.3. Definisi Sistem	9
2.1.4. Definisi Informasi	11
2.1.5. Definisi Sistem Informasi	12
2.1.6. Definisi Akuntansi	13
2.1.7. Definisi Sistem Informasi Akuntansi	14
2.1.8. Definisi Pembelian	15
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>)	15
2.2.1. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	15
2.2.2. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	21
2.2.3. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	22
2.2.4. <i>Basis Data</i>	23
2.2.5. MySQL	24
2.2.6. Java	24
2.2.7. Pengembangan Perangkat Lunak Metode <i>waterfall</i>	25
2.2.8. <i>Blackbox Testing</i>	27
BAB III PEMBAHASAN	28
3.1. Tinjauan Perusahaan	28
3.1.1. Serajah Perusahaan	29
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	30
3.2. Tinjauan Kasus	32
3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	32
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	34

3.2.3. Dokumen Masukan	37
3.2.4. Dokumen Keluaran	38
3.2.5. Permasalahan Pokok	39
3.2.6. Pemecahan Masalah	39
3.3. Analisis Kebutuhan Software	40
3.3.1. Analisis Kebutuhan	40
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	41
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	59
3.4. Desain	68
3.4.1 Entity Relationsip Diagram (ERD)	68
3.4.2. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	68
3.4.3. Spesifikasi <i>File</i>	69
3.4.4. <i>Class Diagram</i>	76
3.4.5. <i>Sequence Diagram</i>	77
3.4.6. <i>Component Diagram</i>	80
3.4.7. <i>Deployment Diagram</i>	80
3.4.8. <i>User Interface</i>	81
3.5. Implementasi	89
3.5.1. <i>Code Generation</i>	89
3.5.2. <i>Blackbox Testing</i>	114
3.5.3. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	117
BAB IV PENUTUP	118
4.1. Kesimpulan	118
4.2. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	122
SURAT KETERANGAN PKL/RISET	123
SURAT SERAH TERIMA APLIKASI	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN	125

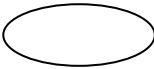
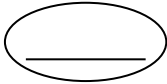
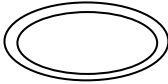
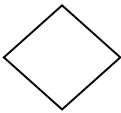
DAFTAR SIMBOL *USE CASE DIAGRAM*

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		Aktor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan di buat di luar sistem informasi yang akan dibuat sendiri.
2.		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
3.		Asosiasi/ <i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		Ekstensi/ <i>Extend</i>	a. Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu. b. Biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
5.		Menggunakan/ <i>Include/ Uses</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
6.		Generalisasi/ <i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

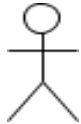
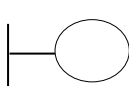
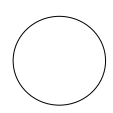
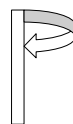
DAFTAR SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial/ Start Point (Node)</i>	Status Awal aktivitas sistem.
2		<i>Activity/ Action</i>	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Pengambil keputusan. Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4		<i>End Point/ Activity Final</i>	Status Akhir yang dilakukan sistem.
5		<i>Fork/ Percabangan</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
6		<i>Join/ Penggabungan</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
7		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi atau sebuah cara untuk mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan Aktor.

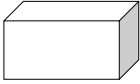
DAFTAR SIMBOL *ENTITY RELATIONSHIP* DIAGRAM

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		Entitas	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; penanaman entitas biasanya menggunakan kata benda.
2.		Atribut	Atribut merupakan <i>field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.		Atribut Kunci Primer	Atribut kunci primer merupakan <i>field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; dan bersifat unik.
4.		Atribut Multinilai/ <i>Multivalued</i>	Atribut multinilai atau <i>multivalued</i> , merupakan <i>field</i> data yang butuh disimpan dan memiliki nilai lebih dari satu.
5.		Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6.		Asosiasi	Asosiasi adalah penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

DAFTAR SIMBOL *SEQUENCE DIAGRAM*

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		Aktor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan di buat di luar sistem informasi yang akan dibuat sendiri.
2.		<i>Interface/ Boundary Object</i>	Sebuah objek yang meenjadi penghubung sistem.
3.		<i>Entity Object</i>	Suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu <i>database</i> .
4.		<i>Control Object</i>	Mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
5.		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
6.		<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri.
7.		<i>Lifeline</i>	Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .
8.		<i>Activation</i>	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.

DAFTAR SIMBOL *COMPONENT DIAGRAM*

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Node</i>	Sumber daya yang digunakan pada saat aplikasi dijalankan.
2.		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
3.		<i>Component</i>	Menjelaskan perangkat keras atau objek di dalam sistem.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Karakteristik Sistem	9
Gambar II.2 <i>Use Case Diagram</i>	17
Gambar II.3 <i>Activity Diagram</i>	18
Gambar II.4 <i>Class Diagram</i>	19
Gambar II.5 <i>Sequence Diagram</i>	20
Gambar II.6 <i>Component Diagram</i>	20
Gambar II.7 <i>Deployment Diagram</i>	21
Gambar II.8 <i>Entity Relationship Diagram</i>	22
Gambar II.9 <i>Logical Record Structure</i>	23
Gambar II.10 Model <i>Waterfall</i>	26
Gambar III.1 Struktur Organisasi PT Nasa Stokist T 2309	31
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Permintaan dan Pemesanan Barang	34
Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> Penerimaan dan Pembayaran Barang	35
Gambar III.4 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan	36
Gambar III.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin	41
Gambar III.6 <i>Use Case Diagram</i> Pemilik	55
Gambar III.7 <i>Activity Diagram Login</i>	59
Gambar III.8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola User	60
Gambar III.9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Barang	61
Gambar III.10 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Stokist Center	62
Gambar III.11 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pembelian	63
Gambar III.12 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Retur Pembelian	64
Gambar III.13 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Akun	65
Gambar III.14 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Jurnal	66
Gambar III.15 <i>Activity Diagram</i> Melihat laporan.....	67
Gambar III.16 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	68
Gambar III.17 Logical Record Structure (LRS)	68
Gambar III.18 <i>Class Diagram</i>	76
Gambar III.19 <i>Sequence Diagram Login</i>	77
Gambar III.20 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Barang.....	77
Gambar III.21 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Barang	78
Gambar III.22 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Barang.....	78
Gambar III.23 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pembelian	79
Gambar III.24 Component Diagram	80
Gambar III.25 Deployment Diagram	80
Gambar III.26 User Interface form login	81

Gambar III.27 <i>User interface form Halaman Utama</i>	81
Gambar III.28 <i>User interface form Data Master</i>	82
Gambar III.29 <i>User interface form Barang</i>	82
Gambar III.30 <i>User interface form Stokist Center</i>	83
Gambar III.31 <i>User interface form User</i>	83
Gambar III.32 <i>User interface form Akun</i>	84
Gambar III.33 <i>User interface form Transaksi</i>	84
Gambar III.34 <i>User interface form Pembelian</i>	85
Gambar III.35 <i>User interface form Retur Pembelian</i>	85
Gambar III.36 <i>User interface form jurnal</i>	87
Gambar III.37 <i>User interface form Laporan</i>	88

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menambah <i>Stokist Center</i>	42
Tabel III.2 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mengubah <i>Stokist Center</i>	42
Tabel III.3 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mencari <i>Stokist Center</i>	43
Tabel III.4 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menghapus <i>Stokist Center</i>	44
Tabel III.5 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menambah Barang	45
Tabel III.6 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mengubah Barang	45
Tabel III.7 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mencari Barang	46
Tabel III.8 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menghapus Barang	47
Tabel III.9 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menambah Pembelian	48
Tabel III.10 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mencetak Bukti Pembelian	48
Tabel III.11 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menambah Retur Pembelian	49
Tabel III.12 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mencetak Bukti Retur Pembelian.....	50
Tabel III.13 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menambah Akun	50
Tabel III.14 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mengubah Akun	51
Tabel III.15 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mencari Akun	52
Tabel III.16 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menghapus Akun	52
Tabel III.17 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menambah Jurnal	53
Tabel III.18 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Melihat Laporan	54
Tabel III.19 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menambah User	55
Tabel III.20 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mengubah User	56
Tabel III.21 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Mencari User	57
Tabel III.22 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Menghapus User	57
Tabel III.23 Skenario <i>Use Case</i> Diagram Melihat Laporan	58
Tabel III.24 Spesifikasi File User	69
Tabel III.25 Spesifikasi File Barang	70
Tabel III.26 Spesifikasi File <i>Stokist Center</i>	71
Tabel III.27 Spesifikasi File Akun	71
Tabel III.28 Spesifikasi File Pembelian	72
Tabel III.29 Spesifikasi File Detail Pembelian.....	73
Tabel III.30 Spesifikasi File Retur	74
Tabel III.31 Spesifikasi File Detail Retur	74
Tabel III.32 Spesifikasi File Jurnal	75
Tabel III.33 Spesifikasi File Detail jurnal.....	76
Tabel III.34 <i>Blackbox Testing Form Login</i>	114
Tabel III.35 <i>Blackbox Testing Form</i> Barang	115
Tabel III.36 <i>Blackbox Testing Form</i> Pembelian	116
Tabel III.37 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Daftar Surat jalan	125
Lampiran A.2 Kuitansi	125
Lampiran A.3 Daftar Tanda Terima Barang	126
Lampiran B.1 <i>Form</i> Permintaan Pembelian Barang	127
Lampiran B.2 Laporan Pembelian	128