

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Tugas Akhir	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vi
Lembar Abstraksi.....	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar	xviii
Daftar Tabel	xx
Daftar Lampiran	xxi
 BAB I PENDAHULUAN	
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	6
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Sistem	7
2.1.1. Pengertian Sistem	7
2.1.2. Pengertian Informasi	8
2.1.3. Pengertian Sistem Informasi	8
2.1.4. Pengertian Akuntansi	9
2.1.5. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	10
2.1.6. Pengertian Persediaan	11
2.1.7. Pengertian Jurnal	12
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tools Program</i>)	15
2.2.1. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
2.2.2. <i>Use Case Diagram</i>	17
2.2.3. <i>Activity Diagram</i>	17
2.2.4. Pengertian <i>Sequence Diagram</i>	17
2.2.5. Pengertian <i>Deployment Diagram</i>	18
2.2.6. Pengertian <i>ERD</i>	18
2.2.7. Pengertian <i>LRS</i>	19
2.2.8. Pengertian <i>User Interface</i>	19
2.2.9. Pengertian <i>MySQL</i>	20
2.2.10. Pengertian <i>Java</i>	20

2.2.11. Pengertian Xamp	21
2.2.12. Pengertian PHPMyAdmin	22
2.2.13. Pengujian Blackbox Tasting	22
BAB III PEMBAHASAN	
3.1. Tinjauan Perusahaan	24
3.1.1. Sejarah Perusahaan	24
3.1.2. Struktur Organisasi Perusahaan dan Fungsi	25
3.2. Tinjauan Kasus	26
3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	26
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	28
3.2.3. Dokumen Masukan	31
3.2.4. Dokumen Keluaran	32
3.2.5. Permasalahan Pokok	33
3.2.6. Pemecahan Masalah	34
3.3. Analisa Kebutuhan Software	34
3.3.1. Analisis Kebutuhan	34
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	35
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	45
3.4. Desain	61
3.4.1. <i>Entity Relational Diagram</i> (ERD)	61
3.4.2. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	62
3.4.3. Spesifikasi <i>File</i>	63
3.4.4. <i>Sequence Diagram</i>	73
3.4.5. <i>Deployment Diagram</i>	74
3.4.6. <i>User Interface</i>	75
3.5. Implementasi	81
3.5.1. <i>Code Generation</i>	81
3.5.2. Blackbox Testing (Pengujian Kotak Hitam)	90
3.5.3. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	91
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	92
4.2. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	96
SURAT KETERANGAN RISET / PKL	97
LAMPIRAN	98