

DAFTAR ISI

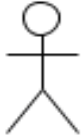
	Halaman
Lembar Judul Laporan Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir.....	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir.....	v
Kata Pengantar	vii
Abstraksi.....	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol.....	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
1.3.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i>	4
1.4. RuangLingkup	4
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 6
2.1. Konsep Dasar	6
2.1.1. Konsep Dasar Sistem	6
2.1.2. Konsep Dasar Informasi.....	9

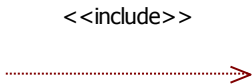
2.1.3. Konsep Dasar Akuntansi	10
2.1.4. Sistem Informasi Akuntansi	10
2.1.5. Jurnal	11
2.1.6. Program	11
2.1.7. Studi Literatur	12
2.2. Peralatan Pendukung	15
2.2.1. Metode Perancangan Program	15
2.2.2. Basis Data (<i>Database</i>)	17
2.2.3. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	19
2.2.4. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	21
2.2.5. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	28
2.2.6. Spesifikasi <i>File</i>	29
2.2.7. <i>User Interface</i>	29
2.2.8. <i>Code Generation</i>	30
2.2.9. <i>Blackbox Testing</i>	30
BAB III PEMBAHASAN	31
3.1. Tujuan Perusahaan	31
3.1.1. Sejarah Perusahaan	31
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	32
3.2. Tinjauan Kasus	35
3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	35
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	37
3.2.3. Dokumen Masukan	39
3.2.4. Dokumen Keluaran	40
3.2.5. Permasalahan Pokok	41

3.2.6. Pemecahan Masalah.....	42
3.3. Analisis Kebutuhan Software.....	42
3.3.1. Analisis Kebutuhan.....	42
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	44
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	49
3.4. Desain	61
3.4.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	61
3.4.2. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	62
3.4.3. Spesifikasi <i>File</i>	63
3.4.4. <i>Class Diagram</i>	71
3.4.5. <i>Sequence Diagram</i>	72
3.4.6. <i>Component Diagram</i>	73
3.4.7. <i>Deployment Diagram</i>	74
3.4.8. <i>User Interface</i>	75
3.5. Implementasi	79
3.5.1. <i>Code Generation</i>	79
3.5.2. <i>Blackbox Testing</i>	86
3.5.3. Spesifikasi <i>Hardware dan Software</i>	88
BAB IV PENUTUP	89
4.1 Kesimpulan.....	89
4.2 Saran 	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	93
SURAT KETERANGAN PKL / RISET.....	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95

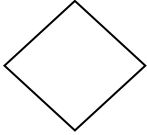
DAFTAR SIMBOL

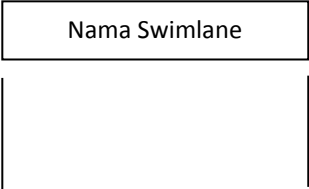
1. Simbol *Use Case Diagram*

1		ACTOR Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama <i>actor</i>.
2		USE CASE <i>Fungsionalitas</i> yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau <i>actor</i> biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali <i>frase</i> nama <i>use case</i>.
3		ASOSIASI/ASSOCIATION Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i>
4	 <<extend>>	EKSTENSI/EXTEND Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan,

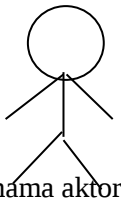
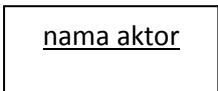
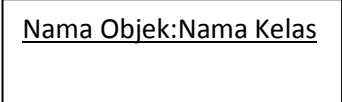
		memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
5		MENGGUNAKAN/INCLUDE Relasi use case tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan <i>fungsi</i> atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

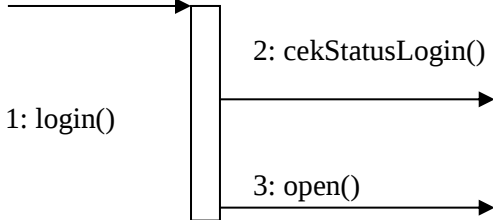
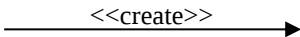
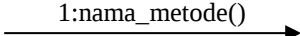
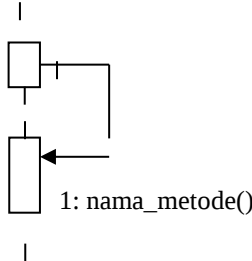
2. Simbol Activity Diagram

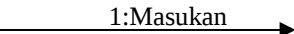
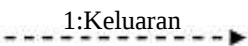
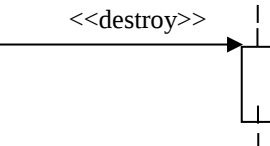
NO	Simbol	Deskripsi
1		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal.
2		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Asosiasi percabangan, dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas dan digabungkan menjadi satu.

5	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status akhir.
6	Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

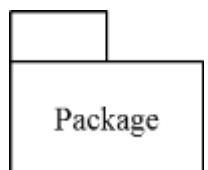
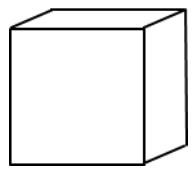
3. Simbol *Sequence Diagram*

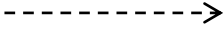
No	Simbol	Deskripsi
1	Aktor  atau  tanpa waktu aktif	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama aktor.
2	Garis Hidup/<i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4	Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan

		berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya:  Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan di dalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif.
5	Pesan tipe <i>create</i> 	Menyatakan suatu objek untuk membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6	Pesan tipe <i>call</i> 	Menyatakan suatu objek untuk memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.  Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang

		dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
7	Pesan tipe <i>send</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8	Pesan tipe <i>return</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu. Arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
9	Pesan tipe <i>destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri. Sebaliknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> .

4. Deployment diagram

No	Simbol	Deskripsi
1		<i>PACKAGE</i> <i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan sari satu atau lebih komponen
2		<i>NODE</i> <i>Node</i> biasa mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang telah didefinisikan

		sebelumnya pada diagram komponen.
3		KEBERGANTUNGAN/DEPENDENCY Kebergantungan atau <i>dependency</i> atau kebergantungan antar <i>node</i>, arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
4		LINK Menggambarkan relasi antar <i>node</i>.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. <i>Usecase Diagram</i>	19
Gambar II.2. <i>Diagram Activity</i>	20
Gambar II.3. <i>Sequence Diagram</i>	21
Gambar II.4. Contoh <i>One-to-one</i>	25
Gambar II.5. Contoh <i>One-to-many</i>	25
Gambar II.6. Contoh <i>Many-to-many</i>	26
Gambar II.7. <i>Logical Relationship Structure</i>	29
Gambar III.1. Struktur Organisasi.....	32
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Proses Barang Masuk	37
Gambar III.3. <i>Activity Diagram</i> Proses Barang Keluar	38
Gambar III.4. <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan.....	39
Gambar III.5. <i>Usecase Diagram</i> Login.....	44
Gambar III.6. <i>Usecase Diagram</i> Menu Master	45
Gambar III.7. <i>Usecase Diagram</i> Menu Transaksi	46
Gambar III.8. <i>Usecase Diagram</i> Menu Laporan	47
Gambar III.9. <i>Usecase Diagram</i> Logout.....	48
Gambar III.10. <i>Activity Diagram</i> Login.....	49
Gambar III.11. <i>Activity Diagram</i> Dashboard	50
Gambar III.12. <i>Activity Diagram</i> User	51
Gambar III.13. <i>Activity Diagram</i> Barang.....	52
Gambar III.14. <i>Activity Diagram</i> Supplier.....	54
Gambar III.15. <i>Activity Diagram</i> Akun	54
Gambar III.16. <i>Activity Diagram</i> Barang Masuk.....	55
Gambar III.17. <i>Activity Diagram</i> Barang Keluar.....	56
Gambar III.18. <i>Activity Diagram</i> Jurnal	57
Gambar III.19. <i>Activity Diagram</i> Barang Masuk.....	58
Gambar III.20. <i>Activity Diagram</i> Barang Keluar.....	59
Gambar III.21. <i>Activity Diagram</i> Persediaan	60
Gambar III.22. <i>Entity Relationship Diagram</i>	61
Gambar III.23. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	62
Gambar III.24. <i>Class Diagram</i>	71
Gambar III.25. <i>Sequence Diagram</i>	72
Gambar III.26. <i>Component Diagram</i>	73
Gambar III.27. <i>Deployment Diagram</i>	74
Gambar III.28. Halaman Transaksi Barang Keluar	75
Gambar III.29. Halaman Akun.....	75
Gambar III.30. Halaman Barang.....	76
Gambar III.31. Halaman <i>Dashboard</i>	76
Gambar III.32. Halaman Transaksi Barang Masuk	77
Gambar III.33. Halaman <i>Login</i>	77
Gambar III.34. Halaman <i>Supplier</i>	78
Gambar III.35. Halaman Transaksi Pencatatan Jurnal.....	78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1. Deskripsi <i>Usecase Diagram Login</i>	44
Tabel III.2. Deskripsi <i>Usecase Diagram Menu Master</i>	45
Tabel III.3. Deskripsi <i>Usecase Diagram Menu Transaksi</i>	46
Tabel III.4. Deskripsi <i>Usecase Diagram Menu Laporan</i>	47
Tabel III.5. Deskripsi <i>Usecase Diagram Logout</i>	48
Tabel III.6. Spesifikasi <i>File Data User</i>	63
Tabel III.7. Spesifikasi <i>File Data Supplier</i>	64
Tabel III.8. Spesifikasi <i>File Data Barang</i>	65
Tabel III.9. Spesifikasi <i>File Akun</i>	65
Tabel III.10. Spesifikasi <i>File Penerimaan</i>	66
Tabel III.11. Spesifikasi <i>File Penerimaan Detail</i>	67
Tabel III.12. Spesifikasi <i>File Pengeluaran</i>	68
Tabel III.13. Spesifikasi <i>File Detail Pengeluaran</i>	68
Tabel III.14. Spesifikasi <i>File Jurnal</i>	69
Tabel III.15. Spesifikasi <i>File Detail Jurnal</i>	70
Tabel III.16. Pengujian Menu <i>Login</i>	86
Tabel III.17. Pengujian Menu Transaksi Surat Jalan	87
Tabel III.18. Spesifikasi <i>Hardware & Software</i>	88

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A1 Laporan Persediaan Barang	94
Lampiran A2 Laporan Permintaan Barang	95
Lampiran A3 Nota Pengiriman Barang.....	96
Lampiran A4 Nota Pembelian Barang	97