

DAFTAR ISI

	Halaman
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.....	v
Kata Pengantar	vi
Abstraksi	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Tabel.....	xvii
Daftar Lampiran	xviii
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	6
2.1. Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.1. Pengertian Sistem	6
2.1.2. Karakteristik Sistem	7
2.1.3. Klasifikasi Sistem	9
2.1.4. Pengertian Informasi	10
2.1.5. Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.1.6. Pengertian Akuntansi.....	11
2.1.7. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	12
2.1.8. Pengertian Penjualan	13
2.1.9. Pengertian Sistem Akuntansi Penjualan	13
2.1.10. Prosedur Penjualan Tunai	13
2.2. Peralatan Pendukung	14
2.2.1. Pengertian UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	14
2.2.2. Model UML	15
2.2.3. Diagram UML	16
2.2.4. Metode Pengembangan Sistem.....	19
2.2.5. Pengertian ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	21
2.2.6. Pengertian LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	23
2.2.7. Pengertian Basis Data.....	24
2.2.8. Pengertian <i>Java Netbeans</i>	25
2.2.9. Aplikasi Pendukung <i>Java Netbeans</i>	26

2.2.10. Pengertian <i>Black Box Testing</i>	26
BAB III PEMBAHASAN	27
3.1. Tinjauan Perusahaan.....	27
3.1.1. Sejarah Perusahaan	27
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	28
3.2. Tinjauan Kasus	30
3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	30
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	32
3.2.3. Dokumen Masukan.....	33
3.2.4. Dokumen Keluaran.....	34
3.2.5. Permasalahan Pokok.....	35
3.2.6. Pemecahan Masalah	36
3.3. Analisis Kebutuhan Software.....	37
3.3.1. Analisis Kebutuhan.....	37
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	38
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	40
3.4. Desain	48
3.4.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	48
3.4.2. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	49
3.4.3. Spesifikasi <i>File</i>	49
3.4.4. <i>Sequence Diagram</i>	54
3.4.5. <i>Deployment Diagram</i>	60
3.4.6. <i>User Interface</i>	61
3.5. Implementasi.....	67
3.5.1. <i>Code Generation</i>	67
3.5.2. <i>Blackbox Testing</i>	68
3.5.3. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	69
BAB IV PENUTUP	70
4.1. Kesimpulan	70
4.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	74
SURAT KETERANGAN PKL/RISET	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	76

DAFTAR SIMBOL

A. Activity Diagram



INITIAL NODE

Digunakan untuk memulai aktifitas yang dilakukan dalam activity diagram.



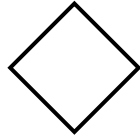
ACTIVITY FINAL

Digunakan untuk mengakhiri aktifitas yang dilakukan dalam activity diagram.



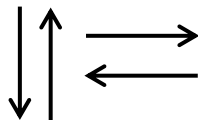
ACTIVITY / ACTION

Aktifitas yang dilakukan oleh sistem, aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja.



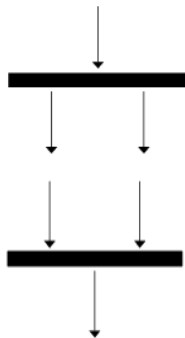
DECISION

Pengambilan keputusan, Asosiasi pencabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.



CONTROL FLOW

Digunakan untuk menghubungkan antara satu aktifitas dengan aktifitas yang lainnya.

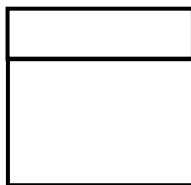


FORK

Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.

JOIN

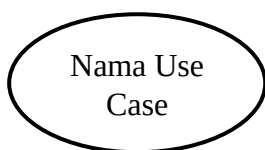
Asosiasi pengabungan dimana jika lebih dari satu aktifitas digabung menjadi satu.



SWIMLINE

Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi atau sebuah cara untuk kelompokkan aktifitas berdasarkan aktor.

B. Use Case Diagram



USE CASE

Fungsionalitas yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama *usecase*.



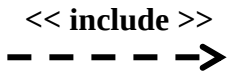
ACTOR

Orang, Proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi biasanya digunakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.



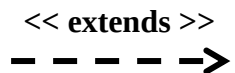
ASSOCIATION

Komunikasi antara aktor dan *usecase* yang berpartisipasi pada *usecase* atau *usecase* memiliki interaksi dengan aktor.



INCLUDE

Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* dimana *usecase* yang ditambahkan memerlukan *usecase* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan *usecase* ini. Relasi *usecase* dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.



EXTENDS

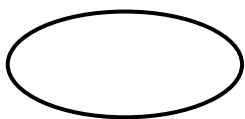
Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* dimana *usecase* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *usecase* tambahan itu.



GENERALIZATION

Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah *usecase* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.

C. Entity Relationship Diagram



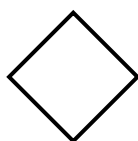
ATRIBUT

Berfungsi untuk mendeskripsikan karakter dari entitas dan atribut yang menjadi kunci utama diberikan garis bawah.



ENTITAS

Suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Entitas berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama.



RELASI

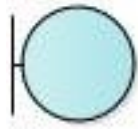
Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



LINE

Sebuah garis relasi antara entitas dan atribut.

D. Sequence Diagram



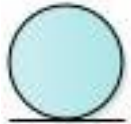
BOUNDARY OBJECT

Sebuah objek yang menjadi penghubung user dengan sistem.



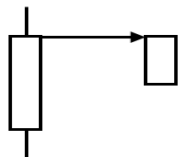
CONTROL OBJECT

Mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



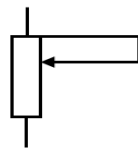
ENTITY OBJECT

Suatu objek yang berisikan informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu database.



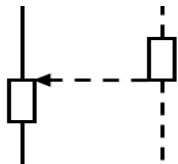
OBJECT MESSAGE

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



MESSAGE to SELF

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



RETURN MESSAGE

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



LIFELINE

Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek, sepanjang *lifeline* akan terdapat *activation*.



ACTIVATION

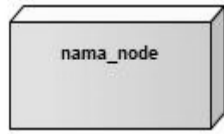
Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.



ACTOR

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol *actor* adalah gambar/berbentuk orang, tapi *actor* belum tentu merupakan orang.

E. Deployment Diagram



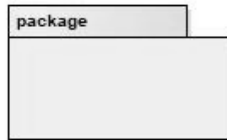
NODE

Sumber daya yang digunakan pada saat aplikasi dijalankan.



ASSOCIATION

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.



PACKAGE

Merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. Diagram UML.....	16
Gambar II.2. Metode SDLC Model <i>Waterfall</i>	19
Gambar III.1. Struktur Organisasi CV. Artha Jaya Teknik	28
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan CV. Artha Jaya Teknik.....	32
Gambar III.3. <i>Usecase Diagram</i> Halaman Bagian Penjualan	38
Gambar III.4. <i>Usecase Diagram</i> Halaman Direktur.....	39
Gambar III.5. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Data Barang.....	40
Gambar III.6. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Data Konsumen.....	41
Gambar III.7. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Data Akun	42
Gambar III.8. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Data Karyawan.....	43
Gambar III.9. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Transaksi Pesanan Pj.....	44
Gambar III.10. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Transaksi Pembayaran Pj	45
Gambar III.11. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Transaksi Jurnal Pj	46
Gambar III.12. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Laporan Penjualan.....	47
Gambar III.13. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu Laporan Jurnal.....	47
Gambar III.14. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	48
Gambar III.15. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	49
Gambar III.16. <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Login</i>	54
Gambar III.17. <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama	55
Gambar III.18. <i>Sequence Diagram</i> Menu Data Barang.....	56
Gambar III.19. <i>Sequence Diagram</i> Menu Data Konsumen.....	56
Gambar III.20. <i>Sequence Diagram</i> Menu Data Karyawan	57
Gambar III.21. <i>Sequence Diagram</i> Menu Data Akun	57
Gambar III.22. <i>Sequence Diagram</i> Menu Transaksi Pesanan Penjualan.....	58
Gambar III.23. <i>Sequence Diagram</i> Menu Transaksi Pembayaran Penjualan.....	58
Gambar III.24. <i>Sequence Diagram</i> Menu Transaksi Jurnal	59
Gambar III.25. <i>Sequence Diagram</i> Menu Laporan Penjualan.....	59
Gambar III.26. <i>Sequence Diagram</i> Menu Laporan Jurnal.....	60
Gambar III.27. <i>Deployment Diagram</i>	60
Gambar III.28. <i>User Interface</i> Menu <i>Login</i>	61
Gambar III.29. <i>User Interface</i> Menu Beranda.....	61
Gambar III.30. <i>User Interface</i> Menu Galeri	62
Gambar III.31. <i>User Interface</i> Menu Data Barang	62
Gambar III.32. <i>User Interface</i> Menu Data Konsumen	63
Gambar III.33. <i>User Interface</i> Menu Data Karyawan	63
Gambar III.34. <i>User Interface</i> Menu Data Akun.....	64
Gambar III.35. <i>User Interface</i> Menu Transaksi Pesanan Penjualan.....	64
Gambar III.36. <i>User Interface</i> Menu Transaksi Pembayaran Penjualan	65
Gambar III.37. <i>User Interface</i> Menu Transaksi Jurnal	65
Gambar III.38. <i>User Interface</i> Menu Laporan Penjualan	66
Gambar III.39. <i>User Interface</i> Menu Laporan Jurnal	69
Gambar III.40. <i>Code Generation</i> Menu Transaksi Pesanan Penjualan	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1. Deskripsi Skenario <i>Usecase Diagram</i> Halaman Bagian Penjualan....	38
Tabel III.2. Deskripsi Skenario <i>Usecase Diagram</i> Halaman Direktur	39
Tabel III.3. Spesifikasi <i>File</i> Barang.....	50
Tabel III.4. Spesifikasi <i>File</i> Konsumen.....	50
Tabel III.5. Spesifikasi <i>File</i> Karyawan.....	51
Tabel III.6. Spesifikasi <i>File</i> Akun	51
Tabel III.7. Spesifikasi <i>File</i> Pesanan	52
Tabel III.8. Spesifikasi <i>File</i> Pesanan Detail	52
Tabel III.9. Spesifikasi <i>File</i> Pembayaran.....	53
Tabel III.10. Spesifikasi <i>File</i> Jurnal	53
Tabel III.11. Spesifikasi <i>File</i> Jurnal Detail.....	54
Tabel III.12. <i>Black Box Testing</i> Menu Transaksi Pesanan Penjualan.....	68
Tabel III.13. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1. <i>Purchase Order</i>	76
Lampiran A.2. Bukti Transfer	77
Lampiran B.1. <i>Invoice</i> Penjualan	78
Lampiran B.2. Surat Jalan	79
Lampiran B.3. Kwitansi	79
Lampiran B.4. Laporan Penjualan Barang Bulanan.....	80