

DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	iv
Lembar Persetujuan Dan Pengesahan Tugas Akhir	vi
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	vii
Kata Pengantar	ix
Lembar Abstraksi	xi
Daftar Isi.....	xiii
Daftar Simbol	xvi
Daftar Gambar.....	xxiv
Daftar Tabel.....	xxvi
Daftar Lampiran	xxvii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.4. Ruang Lingkup.....	4

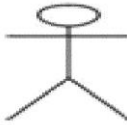
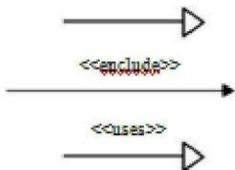
BAB II	LANDASAN TEORI.....	6
2.1.	Konsep Dasar Sistem.....	6
2.2.	Teori Pendukung.....	12
BAB III	ANALISA SISTEM BERJALAN.....	16
3.1.	Tinjauan Institusi/Perusahaan	16
3.1.1.	Sejarah Institusi/Perusahaan.....	16
3.1.2.	Struktur Organisasi dan Fungsi	16
3.2.	Prosedur Sistem Berjalan.....	20
3.3.	<i>Activity Diagram</i>	21
3.4.	Spesifikasi Dokumen Masukan	21
3.5.	Spesifikasi Dokumen Keluaran	22
3.6.	Permasalahan Pokok.....	23
3.7.	Pemecahan Masalah.....	23
BAB IV	RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	25
4.1.	Tahapan Perancangan Sistem	35
4.1.1.	Analisis Kebutuhan	25
4.1.2.	Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	26
4.1.3.	Rancangan Diagram Aktivitas	27
4.1.4.	Rancangan Dokumen Sistem Usulan	27
4.2.	Perancangan Prototype	28
4.2.1.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	28
4.2.2.	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	29

4.2.3. Spesifikasi File	30
4.2.4. <i>Class Diagram</i>	32
4.2.5. <i>Sequence Diagram</i>	33
4.2.6. Rancangan Antarmuka	34
4.2.7. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	37
4.3. Pengujian Rancangan Antarmuka.....	38
4.4. Jadwal Implementasi	38
BAB V PENUTUP	40
5.1. Kesimpulan.....	40
5.2. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	44
SURAT KETERANGAN PKL	45
LAMPIRAN	46
A. Dokumen Masukan Sistem Berjalan	46
B. Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	47
C. Dokumen Masukan Sistem Usulan.....	49
D. Dokumen Keluaran Sistem Usulan.....	50

DAFTAR SIMBOL

a. Simbol UML

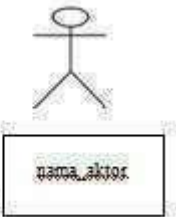
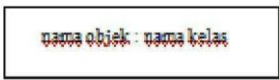
1. Simbol Use Case Diagram

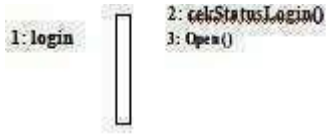
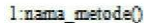
Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>Use Case</i>
Aktor / <i>Actor</i> 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase dan nama <i>actor</i>
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 <i>aktor</i>
Ekstensi / <i>extend</i> 	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 mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek. Ditambahkan, misal arah panah mengarah pada <i>Use Case</i> yang ditambahkan. Biasanya <i>Use Case</i> yang menjadi <i>extend</i> nya merupakan jenis yang sama dengan <i>Use Case</i> yang menjadi induknya,
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 yang lainnya.
Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i> 	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya sebagai syarat dijalankan <i>Use Case</i> ini.

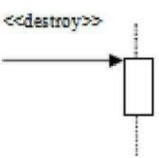
2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Asosiasi Percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Percabangan / <i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
Aktor atau tanpa waktu aktif 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun sistem dari aktor belum tentu orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Garis hidup / <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.

Waktu Aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya. Misalnya:  Maka CekStatusLogin() dan open() dilakukan di dalam metode login() aktor tidak memiliki waktu aktif.
Pesan Tipe <i>Create</i> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
Pesan Tipe <i>Call</i> 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri  Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena memanggil operasi / metode, yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai kelas objek yang berinteraksi.
Pesan Tipe <i>Send</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
Pesan Tipe <i>Return</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu. Arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

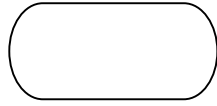
Pesan Tipe <i>Destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>.
--	--

b. Simbol *ERD*

Simbol	Deskripsi
Entitas 	Entitas merupakan notasi untuk mewakili suatu objek dengan karakteristik sama, yang dilengkapi oleh atribut sehingga pada suatu lingkungan nyata setiap objek akan berbeda dengan objek lainnya. Pada umumnya objek dapat berupa benda, pekerjaan, tempat dan orang.
Atribut Key 	satu atau gabungan dari beberapa atribut yang dapat membedakan semua baris data dalam tabel secara unik. Dikatakan unik jika pada atribut yang dijadikan kunci tidak boleh ada baris data dengan nilai yang sama.
Relasi 	suatu aturan yang memasang anggota himpunan satu ke himpunan lain. Suatu relasi dari himpunan A ke himpunan B adalah pemasangan atau perkawanan atau korespondensi dari anggota-anggota himpunan A ke anggota-anggota himpunan B
Garis Penghubung 	Garis penghubung merupakan notasi untuk merangkaikan keterkaitan antara notasi notasi yang digunakan dalam diagram E-R yaitu entitas, relasi, dan atribut.

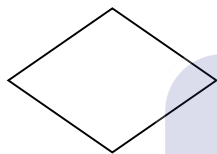
c. **Simbol *Flowchart***

TERMINAL



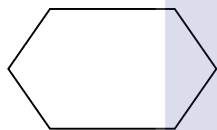
Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari suatu kegiatan.

DECISION



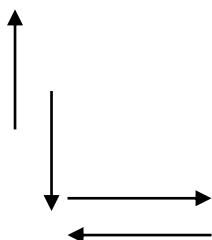
Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.

PREPARATION



Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan dilakukan.

FLOW LINE



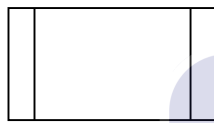
Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari satu proses ke proses lainnya.

INPUT/OUTPUT



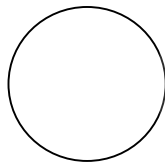
Digunakan untuk menggambarkan proses memasukan data yang berupa pembacaan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.

SUBROUTINE



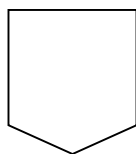
Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (*recursivity*).

PAGE CONNECTOR



Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama.

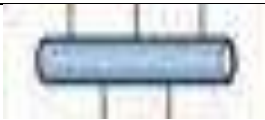
CONNECTOR



Digunakan untuk menghubungkan alur proses dalam halaman yang berbeda atau ke halaman berikutnya.

d. Simbol Jaringan

	Server
	Mainframe
	Router
	Hub
	Switch
	Bridge
	Modem
	Communication Link
	Wireless Access Point

	Firewall
	Printer
	Ethernet
	Telephone
	Personal Computer
	Laptop
	Scanner
	User

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1 Arsitektur Android.....	9
Gambar II. 2 SDLC Model Air Terjun.....	11
Gambar III. 1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar III. 2 Activity Diagram.....	22
Gambar IV. 1 Use Case.....	27
Gambar IV. 2 Activity Diagram.....	28
Gambar IV. 3 Entity Relationship Diagram (ERD)	30
Gambar IV. 4 Logical Structure Record (LRS)	31
Gambar IV. 5 Class Diagram	34
Gambar IV. 6 Sequence Diagram	35
Gambar IV. 7 Tampilan Menu Login.....	36
Gambar IV. 8 Tampilan Sign Up.....	36
Gambar IV. 9 Tampilan Company Profile.....	36
Gambar IV. 10 Tampilan Home.....	36
Gambar IV. 11 Tampilan Admin	37
Gambar IV. 12 Tampilan Konsumen.....	37
Gambar IV. 13 Tampilan Stok Barang	37
Gambar IV. 14 Tampilan Pesanan	37
Gambar IV. 15 Tampilan Laporan Pesanan.....	38

Gambar IV. 16 Tampilan Metode Pembayaran	38
Gambar IV. 17 Tampilan Slip Pembayaran	38
Gambar IV. 18 Tampilan Status Pesanan	38
Gambar IV. 19 Tampilan Akhir	39



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel IV. 1 Deskripsi Use Case Penjualan Barang.... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel IV. 2 File Konsumen..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel IV. 3 Pengujian Rancangan..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel IV. 4 Jadwal Implementasi..... **Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

A. 1 Data Konsumen **Error! Bookmark not defined.**

B. 1 Purchase Order
.....**Error!**
ror! Bookmark not defined.

B. 2 Kwitansi
.....**Error!**
ror! Bookmark not defined.

C. 1 Data Konsumen
.....**Error!**
ror! Bookmark not defined.

D. 1 Purchase Order
.....**Error!**
ror! Bookmark not defined.

D. 2 Slip Pembayaran
.....**Error!**
ror! Bookmark not defined.

