

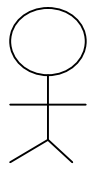
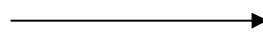
DAFTAR ISI

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.....	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Tabel.....	xviii
Daftar Lampiran.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Umum.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan.....	3
1.3. Metode Pengumpulan Data.....	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 Sitem.....	9
2.1.4. Pengertian Informasi.....	11
2.1.5. Pengertian Sistem Informasi.....	13
2.1.6. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi....	15
2.1.7. Laporan Keuangan.....	16
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>).....	17
2.2.1. <i>Opject Oriented Progremming</i> (OOP).....	17
2.2.2. <i>Unifed Modeling Language</i> (UML).....	20
2.2.3. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	24
2.2.4. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	26
2.2.5. Java.....	27
2.2.6. Netbeans.....	29
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN.....	30
3.1. Umum.....	30
3.2. Tinjaun Sekolah.....	31
3.2.1. Sejarah Sekolah.....	31
3.2.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	32
3.3. Proses Akuntansi Sistem Berjalan.....	41
3.4. Activity Diagram Akuntansi Sistem Berjalan.....	43

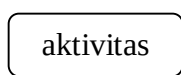
3.5. Spesifikasi Sistem Berjalan.....	45
3.5.1. Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan....	45
3.5.2. Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran....	46
3.6. Permasalahan Pokok.....	47
3.7. Pemecahan Masalah.....	47
BAB VI RANCANGAN SISTEM USULAN.....	49
4.1. Analisa Kebutuhan Software.....	49
4.1.1. Analisa Kebutuhan.....	49
4.1.2. <i>Use Case Diagram</i>	50
4.1.3. <i>Activity Diagram</i>	55
4.2. Desain.....	62
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	62
4.2.2. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	63
4.2.3. Spesifikasi File.....	63
4.2.4. <i>Software Architecture</i>	69
4.2.5. <i>User Interface</i>	73
4.2.6. Spesifikasi <i>Hardware dan Software</i>	83
BAB V PENUTUP.....	84
5.1. Kesimpulan.....	84
5.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	88
SURAT KETERANGAN PKL/RISET.....	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	90

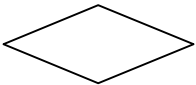
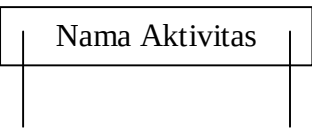
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Diagram Use case

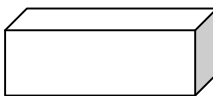
Simbol	Deskripsi
	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>usecase</i>
Aktor 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun gambar aktor adalah gambar orang bukan berarti aktor itu orang.
Asosiasi 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>usecase</i> atau <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan actor
Ekstensi 	Relasi <i>usecase</i> tambahan ke sebuah usecase dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek biasanya <i>usecase</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang di tambahkan.
Generalisasi 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>usecase</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

2. Simbol Activity Diagram

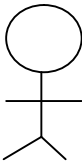
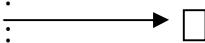
Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja

Percabangan 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

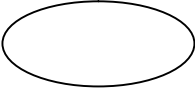
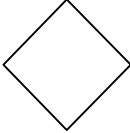
3. Simbol *Deployment*

Simbol	Deskripsi
<i>Package</i> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i> .
<i>Node</i> 	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalam <i>node</i> di sertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefenisikan sebelumnya pada diagram komponen.
Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Kebergantungan antara <i>node</i> arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
Link 	Relasi antara <i>node</i> .

4. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
Aktor 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun gambar aktor adalah gambar orang bukan berarti aktor itu orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Garis hidup/ <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
Objek Nama objek: Nama kelas	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif atau berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.
Pesan tipe <i>create</i> <<create>> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
Pesan tipe <i>call</i> 1 : Nama metode() 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
Pesan tipe <i>send</i> 1 : masukan 	Menyatakan suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
Pesan tipe <i>return</i> 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
Pesan tipe <i>destroy</i> : : : : : : X 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> .

5. Simbol LRS

Simbol	Deskripsi
Entitas 	Entitas merupakan data inti. Pengertian entity adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
Atribut 	Atribut merupakan elemen dari <i>entity</i> , dan berfungsi dengan deskripsikan karakter inti. Atribut juga dapat diartikan <i>Field</i> atau kolom.
Hubungan 	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali kata kerja. Hubungan ini dapat terdiri atas sejumlah inti yang disebut sebagai derajat hubungan, tetapi pada umumnya hampir semua model hanya menggunakan hubungan dengan derajat dua(<i>binary-relationship</i>).

DAFTAR GAMBAR

Halaman	
Gambar II.1. Ilustrasi Antara Hubungan Data dan Informasi.....	12
Gambar II.2. Ilustrasi <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar II.3. Ilustrasi <i>Activity Diagram</i>	23
Gambar II.4. Ilustrasi <i>Sequance Diagram</i>	24
Gambar II.5. Tampilan Netbeans.....	29
Gambar III.1. Struktur Organisasi.....	32
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Pembayaran SPP.....	43
Gambar III.3. <i>Activity Diagram</i> Rekapitulasi Pembayaran SPP.....	44
Gambar III.4. <i>Activity Diagram</i> Pelaporan SPP ke Yayasan.....	44
Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Pembayaran SPP.....	50
Gambar IV.2. <i>Activity Diagram</i> Data User.....	55
Gambar IV.3. <i>Activity Diagram</i> Data Siswa.....	56
Gambar IV.4. <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	57
Gambar IV.5. <i>Activity Diagram</i> laporan Harian.....	58
Gambar IV.6. <i>Activity Diagram</i> Rekapitulasi.....	59
Gambar IV.7. <i>Activity Diagram</i> Jurnal Umum.....	60
Gambar IV.8. <i>Activity Diagram</i> Buku Besar.....	61
Gambar IV.9. ERD.....	62
Gambar IV.10. LRS.....	63
Gambar IV. 11. <i>Sequence Diagram</i> Login.....	69
Gambar IV. 12. <i>Sequence Diagram</i> Data User.....	69
Gambar IV. 13. <i>Sequence Diagram</i> Data Siswa.....	70
Gambar IV. 14. <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	70
Gambar IV. 15. <i>Sequence Diagram</i> Laporan Harian.....	71
Gambar IV. 16. <i>Sequence Diagram</i> Rekapitulasi.....	71
Gambar IV. 17. <i>Sequence Diagram</i> Jurnal Umum.....	72
Gambar IV. 18. <i>Sequence Diagram</i> Buku Besar.....	72
Gambar IV.19. <i>Deployment Diagram</i>	73

DAFTAR TABEL

Halaman	
Tabel IV.1. Deskripsi <i>Use Case</i> Login.....	51
Tabel IV.2. Deskripsi <i>Use Case</i> Data User.....	51
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Data Siswa	52
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case</i> Pembayaran.....	52
Tabel IV.5. Deskripsi <i>Use Case</i> Laporan Harian.....	53
Tabel IV.6. Deskripsi <i>Use Case</i> Rekapitulasi.....	53
Tabel IV.7. Deskripsi <i>Use Case</i> Jurnal Umum.....	54
Tabel IV.8. Deskripsi <i>Use Case</i> Buku Besar.....	54
Tabel IV.9. User.....	64
Tabel IV.10. Siswa.....	65
Tabel IV.11. Pembayaran.....	66
Tabel IV.12. Laporan Harian.....	66
Tabel IV.13. Rekapitulasi.....	67
Tabel IV.14. Jurnal Umum.....	68
Tabel IV.15. Buku Besar.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman	
A-1. Kartu Pembayaran Sekolah.....	90
B-1. Rekapitulasi Laporan Harian.....	91
C-1. Rekapitulasi Laporan Bulanan.....	92
D-1 Buku Kas Umum.....	93