

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metodologi Penelitian.....	2
1.5 Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem Informasi	7
2.2 Konsep Dasar Sistem	7
2.2.1 Definisi Sistem.....	7
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	8
2.3 <i>Waterfall</i>	9
2.4 Analisa Perancangan Sistem	11
2.4.1 Analisa Sistem	11
2.4.2 Perancangan Sistem	14
2.5 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	16

2.6	Jasa Laundry	19
2.6.1	Jasa.....	19
2.6.2	Laundry	20
2.7	Teori Pendukung.....	20
2.7.1	Microsoft Visual Basic. NET.....	20
2.7.2	Microsoft Office Visio 2007.....	20
2.7.3	Astah Professional	21
2.7.4	Microsoft Access	21
2.8	Tinjauan Studi.....	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Pendekatan Sistem.....	24
3.2	Model Pengembangan Sistem.....	24
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem	26

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Profil Organisasi	27
4.1.1	Sejarah Depe Laundry.....	27
4.1.2	Visi dan Misi.....	27
4.1.3	Struktur Organisasi	27
4.1.4	Tugas dan Wewenang	28
4.2	Analisa Proses Bisnis.....	28
4.3	Activity Diagram	31
4.4	Analisa Masukan dan Keluaran	37
4.4.1	Analisa Keluaran.....	37
4.4.2	Analisa Masukan.....	41
4.5	Identifikasi Kebutuhan.....	43
4.6	Package Diagram	46
4.7	Usecase Diagram	47
4.8	Deskripsi Usecase	48
4.9	Rancangan Basis Data.....	55

4.9.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	55
4.9.2	Transformasi ERD ke LRS	56
4.9.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	57
4.9.4	Tabel	58
4.9.5	Spesifikasi Basis Data.....	60
4.10	Rancangan Antar Muka	67
4.10.1	Rancangan Keluaran	67
4.10.2	Rancangan Masukan	69
4.10.3	Rancangan Dialog Layar.....	73
4.10.4	Rancangan Layar	73
4.11	Sequence Diagram	83

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	95

DAFTAR PUSTAKA	96
-----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Waterfall</i>	19
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	28
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pelayanan Pemesanan Laundry	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Transaksi Pembayaran dan pengambilan Laundry.....	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan dan Pembelian Barang.....	34
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses pendataan data pelanggan.....	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses pendataan data supplier	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Bahan Baku	36
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Proses pembuatan laporan pemesanan.....	36
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Proses pembuatan laporan pengambilan.....	37
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Proses pembuatan laporan Pendapatan	37
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Proses pembuatan laporan Pengeluaran.....	38
Gambar 4.12 <i>Package Diagram</i>	48
Gambar 4.13 <i>Usecase Diagram</i> Master	48
Gambar 4.14 <i>Usecase Diagram</i> Transaksi.....	49
Gambar 4.15 <i>Usecase Diagram</i> Laporan	49
Gambar 4.16 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	56
Gambar 4.17 Transformasi ERD ke LRS.....	57
Gambar 4.18 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	58
Gambar 4.19 Rancangan Dialog layar	74
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Utama	74
Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu Master.....	75
Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Entry Data Pelanggan.....	75
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Entry Data Suplier.....	76
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Entry Data Barang.....	76
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Entry Data Paket	77

Gambar 4.26	Rancangan Layar Menu Transaksi	77
Gambar 4.27	Rancangan Layar Menu Cetak Data Pesanan Satuan.....	78
Gambar 4.28	Rancangan Layar Menu Cetak Data Pesanan Kiloan.....	79
Gambar 4.29	Rancangan Layar Menu Cetak Nota Satuan.....	80
Gambar 4.30	Rancangan Layar Menu Cetak Nota Kiloan.....	80
Gambar 4.31	Rancangan Layar Menu Cetak Pesanan Pembelian	81
Gambar 4.32	Rancangan Layar Menu Entry Nota Pesanan Pembelian	81
Gambar 4.33	Rancangan Layar Menu Laporan	82
Gambar 4.34	Rancangan Layar Menu Cetak Laporan Pendapatan Satuan.....	82
Gambar 4.35	Rancangan Layar Menu Cetak Laporan Pendapatan Kiloan.....	83
Gambar 4.36	Rancangan Layar Menu Cetak Laporan Pengeluaran	83
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pelanggan	84
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Suplier.....	85
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Barang.....	86
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Paket	87
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Data Pesanan Satuan.....	88
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Data Pesanan Kiloan.....	89
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Pesanan Satuan	90
Gambar 4.44	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Pesanan Kiloan	91
Gambar 4.45	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Pesanan Pembelian	92
Gambar 4.46	<i>Sequence Diagram</i> Entry Nota Pesanan Pembelian.....	93
Gambar 4.47	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pendapatan Satuan.....	94
Gambar 4.48	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pendapatan Kiloan.....	94
Gambar 4.49	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pengeluaran	95
Gambar 4.50	<i>Class Diagram</i>	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Activity Diagram	9
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram	12
Tabel 2.3 Package Daigram	12
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram	14
Tabel 2.5 Simbol Sequence Diagram	16
Tabel 2.6 Simbol Entity Relationship Diagram	17
Tabel 4.1 Tabel Suplier	59
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan	59
Tabel 4.3 Tabel Barang	59
Tabel 4.4 Tabel Paket.....	59
Tabel 4.5 Tabel PesananPS	59
Tabel 4.6 Tabel isi.....	60
Tabel 4.7 Tabel NotaPS	60
Tabel 4.8 Tabel PesananPK	60
Tabel 4.9 Tabel NotaPK.....	60
Tabel 4.10 Tabel PesananBB	60
Tabel 4.11 Tabel buat.....	61
Tabel 4.12 Tabel NotaPembelian	61
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Suplier	61
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	62
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Barang	62
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Paket	63
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data PesananPS	63
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data isi	64
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data NotaPS.....	65
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data PesananPK.....	65
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data NotaPK	66

Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data PesananBB	66
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data buat	67
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data NotaPembelian	67

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



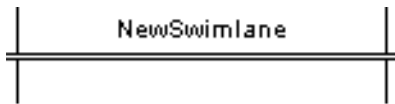
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



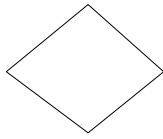
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

f. Transition to self



Menggambarkan hubungan antara state atau activity yang kembali kepada state atau activity itu sendiri.

g. Decision



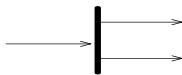
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. State



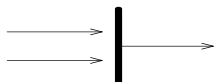
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



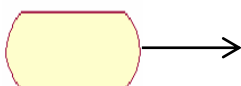
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

l. Miracle Activities

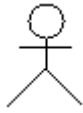


Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang



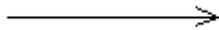
menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

- b. Use case



Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

- c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Sequence Diagram

- a. Actor



Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

- b. Entity



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

- c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem.

d. Control



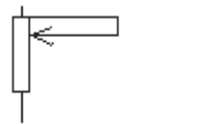
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. Object Message



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

f. Message to self



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

g. Return Message



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

h. Object



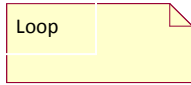
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

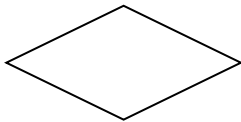
5. Entity Relationship Diagram (ERD)

a. Entitas



Merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

c. Garis



Menghubungkan entitas dengan relationship