

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Penelitian	4
1.3.2 Manfaat Penelitian	4
1.3.2.1. Manfaat Untuk Perusahaan	4
1.3.2.2. Manfaat Untuk Penulis	5
1.3.2.3 Manfaat Untuk Pembaca	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Metodologi Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	8

BAB II	LANDASAN TEORI	9
2.1.	Sistem <i>E-Documentation</i>	9
2.1.1.	Sistem	9
2.1.2.	<i>E-Documentation</i>	9
2.2.	<i>Eksport – Import</i>	11
2.2.1.	Pengertian <i>Ekspor – Import</i>	11
2.3.	Metode Analisis <i>Fishbone</i> Diagram	11
2.3.1.	Pengertian Analisis <i>Fishbone</i>	11
2.3.2.	Langkah – langkah Diagram <i>Fishbone</i>	12
2.3.3.	Analisa Proses Bisnis <i>Eksport – Import</i>	14
2.4.	Metode Pembuatan Perangkat Lunak	16
2.4.1.	Metode <i>eXtreme Programming</i> (XP)	16
2.5.	Metode Perancangan Sistem	21
2.5.1.	<i>Unified Modelling Language</i> (UML)	21
2.5.2.	Bangunan Dasar UML	22
2.5.3.	Macam-macam Diagram UML	23
2.5.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	23
2.5.3.2.	<i>Activity Diagram</i>	25
2.5.3.3.	<i>Class Diagram</i>	26
2.5.3.4.	<i>Sequence Diagram</i>	27

	2.5.3.5. Statechart Diagram.....	28
	2.5.3.6. Component Diagram	29
	2.5.3.7. Deployment Diagram	30
	2.5.3.8. Flowchart.....	31
2.6.	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	32
2.6.1.	HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	32
2.6.2.	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	32
2.6.3.	MySQL	32
2.6.4.	CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	33
2.6.5.	XAMPP	33
2.6.6.	Internet.....	33
BAB III	GAMBARAN UMUM	34
3.1.	Langkah Perencanaan dan Pengembangan SI	34
3.1.1.	Proses Susunan Organisasi	34
3.1.2.	Proses Bisnis Berjalan	35
3.1.3.	Profil Singkat Perusahaan	38
3.2.	Analisa Masalah dengan Metode <i>Fishbone</i>	39
3.2.	Rencana Usulan Sistem	48
BAB IV	PERANCANGAN SISTEM	51
4.1.	Perancangan Sistem	51

4.1.1.	<i>Use Case Diagram</i> Usulan Sistem	52
4.1.2.	<i>Acitivity Diagram</i> Usulan Sistem	53
4.1.2.1.	<i>Acitivity Diagram</i> Proses Log In	53
4.1.2.2.	<i>Acitivity Diagram</i> Admin Ekspor ...	54
4.1.2.3.	<i>Acitivity Diagram</i> Admin Impor	55
4.1.2.4.	<i>Acitivity Diagram</i> Admin Finance ..	56
4.1.2.5	<i>Activity Diagram</i> Admin Kasir	57
4.1.2.6.	<i>Acitivity Diagram Accounting</i>	58
4.1.3.	<i>Class Diagram</i> Usulan Sistem	59
4.1.4.	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Sistem	60
4.1.4.1.	<i>Sequence Diagram Login</i>	60
4.1.4.2.	<i>Sequence Diagram</i> Admin Ekspor ..	61
4.1.4.3.	<i>Sequence Diagram</i> Admin Impor	62
4.1.4.4.	<i>Sequence Diagram</i> Admin Finance..	63
4.1.4.5.	<i>Sequence Diagram</i> Admin Kasir	64
4.1.4.6.	<i>Sequence Diagram Accounting</i>	65
4.1.5.	<i>Statechart Diagram</i> Usulan Sistem	66
4.1.5.1	<i>Statechart Diagram</i> Proses Login .	66
4.1.6.	<i>Component Diagram</i> Usulan Sistem	67
4.1.7.	<i>Deployment Diagram</i> Usulan Sistem	68

4.2.	Struktur Navigasi	69
4.2.1.	Struktur Navigasi Menu Admin	69
4.2.2.	Struktur Navigasi Menu Kasir	70
4.2.3.	Struktur Navigasi Menu <i>Finance</i>	70
4.2.4.	Struktur Navigasi Menu <i>Accounting</i>	71
4.3.	Proses Pengkodean (<i>Coding</i>)	71
4.4.	Proses Pengujian (<i>Testing</i>).....	72
4.4.1.	Unit <i>Testing</i>	72
4.5.	Antarmuka Usulan Sistem (<i>User Interface</i>)	75
4.5.1.	<i>User Interface Login</i> Usulan Sistem	75
4.5.2.	<i>User Interface Home</i> Usulan Sistem	76
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1.	KESIMPULAN	77
5.2.	SARAN	77
	DAFTAR PUSTAKA	78
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
	LAMPIRAN	

