

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Pengerjaan	4
1.6 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Akuntansi	8
2.3 Kode Rekening	8
2.4 Sikluas Akuntansi	10
2.5 Pajak.....	13
2.6 PPh 23	14
2.7 <i>Rich Picture</i>	16
2.8 <i>Business Process Modelling Notations (BPMN)</i>	16
2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
2.9.1 <i>Use Case Diagram</i>	16
2.9.2 <i>Class Diagram</i>	18
2.9.3 <i>Activity Diagram</i>	19
2.9.4 <i>Sequence Diagram</i>	20
2.10 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	20

2.11	Basis Data.....	21
2.12	<i>Hypertext Preprosesor (PHP)</i>	21
2.13	<i>Framework CodeIgniter (CI)</i>	22
2.14	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	22
2.15	<i>Black Box Testing</i>	22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		23
3.1	Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk).....	23
3.1.1	<i>Rich Picture</i>	23
3.1.2	<i>Business Process Model and Notation (BPMN)</i>	24
3.1.3	Area Fungsional Bisnis.....	26
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk).....	27
3.2.1	Aliran Data Transaksi Keuangan.....	28
3.2.2	Pemodelan Kebutuhan Berbentuk Diagram <i>UseCase</i>	29
3.2.3	Pemodelan Kebutuhan Sistem.....	32
3.2.4	Pemodelan Data Dalam Bentuk Diagram <i>Class</i>	33
3.2.5	Pemodelan Data Dalam Bentuk Diagram <i>Sequence</i>	33
3.2.6	Entity Relationship Diagram (ERD).....	46
3.2.7	Struktur Tabel	46
3.3	Perancangan	49
3.3.1	Desain Antar Muka Pengguna	49
3.3.2	Desain Relasi Antar Tabel	50
3.3.3	Arsitektur Sistem	51
3.3.4	Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	51
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		52
4.1	Implementasi	52
4.1.1	Implementasi Basis Data	52
4.1.2	Implementasi Antarmuka.....	52
4.2	Pengujian	63
4.2.1	Kasus Pengujian.....	63
4.2.2	Pengujian Manual	66
4.2.3	Pengujian Aplikasi	69
4.2.4	Pengujian Fungsionalitas.....	73

BAB 5 KESIMPULAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	97
LAMPIRAN.....	100