

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Definisi Operasional	5
1.6 Metode Pengerjaan	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
1.7 Jadwal Pengerjaan	9
BAB 2 LATAR BELAKANG	1
2.1 Penelitian Terdahulu	1
2.2 Teori Koperasi	2
2.2.1 Prinsip-Prinsip Koperasi	3
2.2.2 Tujuan dan Fungsi Koperasi	4
2.2.3 Jenis-Jenis Koperasi	5
2.2.4 Struktur Organisasi Koperasi.....	7
2.2.5 Rumus Pembagian Sisa Hasil Usaha	10
2.2.6 Prinsip-Prinsip Pembagian SHU Koperasi	10
2.2.7 Perhitungan Sisa Hasil Usaha	12
2.3 Teori Akuntansi	12
2.3.1 Akuntansi	12

2.3.2	<i>Chart Of Account (COA)</i>	13
2.3.3	Siklus Akuntansi	13
2.3.4	Jurnal	14
2.3.5	Buku Besar	15
2.3.6	Laporan Laba Rugi	15
2.3.7	Laporan Neraca	15
2.3.8	Laba Bersih.....	16
2.4	Teori Perancangan Sistem	16
2.4.1	<i>Rich Picture</i>	16
2.4.2	<i>(Business Processing Modelling Notation) BPMN</i>	16
2.4.3	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	1
2.5	Implementasi Sistem.....	4
2.5.1	<i>My Structure Query Language (MySQL)</i>	4
2.5.2	<i>Hyper Text Processor (PHP)</i>	4
2.5.3	<i>Framework CodeIgniter (CI)</i>	4
2.5.4	Aplikasi Berbasis Web.....	4
2.6	Pengujian Sistem.....	5
2.6.1	<i>Black Box Testing</i>	5
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		6
3.1	Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk)	6
3.1.1	<i>Rich Picture</i>	6
3.1.2	<i>Business Process Modelling Notation (BPMN)</i>	7
3.1.3	Area Fungsional.....	8
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	8
3.2.1	Aliran Data Transaksi Keuangan.....	9
3.2.2	Pemodelan <i>Usecase Diagram</i>	10
3.2.3	Pemodelan Kebutuhan dalam bentuk <i>Activity Diagram</i>	14
3.2.4	Pemodelan kebutuhan dalam bentuk <i>Class Diagram</i>	17
3.2.5	Pemodelan kebutuhan dalam bentuk <i>Sequence Diagram</i>	18
3.2.6	<i>Entity Relationship Diagram</i>	28
3.2.7	Struktur Tabel	29
3.3	Perancangan	31

3.3.1	Diagram Relasi Antar Tabel.....	31
3.3.2	Desain Antar Muka Pengguna.....	31
3.3.3	Arsitektur Sistem.....	32
3.3.4	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
3.3.5	Kebutuhan Perangkat Keras	34
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		35
4.1	Implementasi	35
4.1.1	Implementasi Data	35
4.1.2	Implementasi Proses	37
4.2	Pengujian.....	50
4.2.1	Pengujian Manual	50
4.3	Pengujian Black Box Testing	56
5	75	
BAB 5 KESIMPULAN		75
6.1	Kesimpulan	75
6.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....		76
LAMPIRAN.....		79