

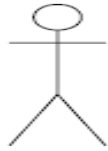
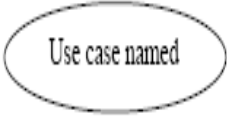
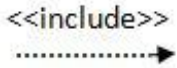
DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vii
Lembar Abstraksi	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Tabel.	xviii
Daftar Lampiran	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Metode Penelitian.....	3
1.4. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Sistem	7
2.1.1. Definisi Sistem.....	7
2.1.2. Definisi Informasi	8
2.1.3. Definisi Sistem Informasi	9
2.1.4. Pengertian Sistem Informasi Manajemen	9
2.1.5. Pengertian Analisis Sistem	10
2.1.6. Sistem Berorientasi Objek.....	11
2.1.7. Model Pembelajaran Berbasis Web	12
2.1.8. Pengertian Internet	14
2.1.9. <i>Website</i>	15
2.1.10. <i>Web Browser</i>	16
2.1.11. PHP (<i>Personal Home Page</i>).....	17
2.1.12. Paket Web Server	20
2.1.13. Adobe Dreamweaver.....	21
2.1.14. Basis Data (<i>Database</i>)	21
2.1.15. Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	25
2.2. Teori Pendukung	27
2.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	27
2.2.2. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	29
2.2.3. <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	30

BAB III	ANALISIS SISTEM BERJALAN	35
	3.1. Tinjauan Perusahaan	35
	3.1.1. Sejarah PT. CROWN Beverage Cans Indonesia.....	35
	3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	36
	3.2. Prosedur Sistem Berjalan	40
	3.3. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	42
	3.4. Spesifikasi Dokumen Sstem Berjalan	43
	3.5. Permasalahan Pokok	45
	3.6. Pemecahan Masalah	46
BAB IV	PERANCANGAN SISTEM USULAN	47
	4.1. Tahapan Perancangan Sistem.....	47
	4.1.1. Analisis Kebutuhan	47
	4.1.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	49
	4.1.3. Rancangan Diagram Aktifitas	55
	4.1.4. Rancangan Dokumen Sistem Usulan	58
	4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	60
	4.2. Perancangan Perangkat Lunak	68
	4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	69
	4.2.2. <i>Logical Record Strukture</i> (LRS)	70
	4.2.3. Spesifikasi File	71
	4.2.4. <i>Class Model</i> atau <i>Class Diagram</i>	78
	4.2.5. <i>Sequence Diagram</i>	79
	4.2.6. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	81
	4.3. Jadwal Implementasi	82
BAB V	PENUTUP	83
	5.1. Kesimpulan.....	83
	5.2. Saran.....	83
	DAFTAR PUSTAKA	85
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	87
	SURAT KETERANGAN PKL.....	88
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
	Actor <i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
	Use Case <i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.
	Association Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
	Include Relationship Relasi yang cakupannya memungkinkan suatu <i>use case</i> untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> yang lainnya.
	Extend Relationship Relasi yang memungkinkan suatu <i>use case</i> memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsional yang disediakan <i>use case</i> lainnya.

2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
	Titik Awal Memperlihatkan aliran kerja berawal.
	Titik Akhir Memperlihatkan aliran kerja berakhir.
	Activity Menggambarakan langkah-langkah dalam aliran kerja.



Decision

Pilihan untuk mengambil keputusan.



Transition

Memperlihatkan arah aliran-aliran kerja bergerak dari suatu *activity* ke *activity* lainnya.

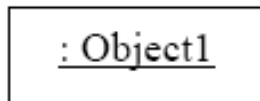


Fork

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

3. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol



Keterangan

Object

Object merupakan *instance* dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal. Digambarkan sebagai sebuah class (kotak) dengan nama obyek didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.



Actor

Actor juga dapat berkomunikasi dengan *object*, maka *actor* juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol *Actor* sama dengan simbol pada *Actor Use Case Diagram*.



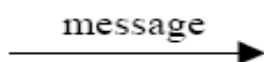
Lifeline

Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah *object* dalam basis waktu. Notasi untuk *Lifeline* adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah obyek.



Activation

Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah *lifeline*. *Activation* mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.

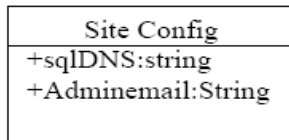


Message

Message, digambarkan dengan anak panah horizontal antara *Activation*. *Message* mengindikasikan komunikasi antara *object-object*.

4. Simbol *Class Diagram*

Simbol



1..n Owned by 1

Keterangan

Class

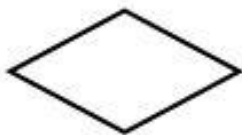
Class adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah *class* digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari *class*. Bagian tengah mendefinisikan *property* atau atribut *class*. Bagian akhir mendefinisikan *method* dari sebuah *class*.

Assosiation

Sebuah asosiasi merupakan sebuah *relationship* paling umum antara 2 *class*, dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 *class*. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe *relationship* dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah *relationship* (Contoh: *One-to-one*, *one-to-many*, *many-to-many*).

5. Simbol *Entity Relationship Diagram*

Simbol



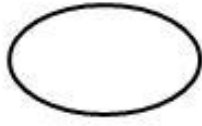
Keterangan

Entitas (*Entity*)

Entitas adalah suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Entitas berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama. Entitas memiliki bentuk persegi panjang.

Relasi (*Relationship*)

Relasi adalah hubungan yang terjadi antara entitas atau lebih yang tidak mempunyai fisik tetapi hanya sebagai konseptual. Dan berfungsi untuk mengetahui jenis hubungan yang ada antara 2 *file*. Relasi memiliki bentuk belah ketupat.

**Atribut**

Atribut adalah karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas atau relasi tersebut. Dan berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas. Atribut memiliki bentuk lingkaran lebih tepatnya elips.

**Alur**

Alur memiliki fungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi. Dan berbentuk garis.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. Prinsip Kerja PHP	18
Gambar II.2. Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	25
Gambar III.1. Struktur Organisasi PT. CROWN Beverage Cans Indonesia ...	36
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	41
Gambar III.3. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	42
Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Pelamar	49
Gambar IV.2. <i>Use Case Diagram</i> HRD.....	50
Gambar IV.3. <i>Use Case Diagram</i> HRD Lanjutan 1	51
Gambar IV.4. <i>Use Case Diagram</i> HRD Lanjutan 2	52
Gambar IV.5. Diagram Aktivitas Usulan Bagian Pelamar Bukan Anggota	55
Gambar IV.6. Diagram Aktivitas Usulan Bagian Pelamar Anggota	56
Gambar IV.7. Diagram Aktivitas Usulan Bagian HRD	57
Gambar IV.8. <i>Interface</i> Menu Utama Bagian Pelamar.....	61
Gambar IV.9. <i>Interface</i> Menu Data Pribadi Bagian Pelamar	62
Gambar IV.10. <i>Interface</i> Menu Input Lamaran Bagian Pelamar	63
Gambar IV.11. <i>Interface</i> Menu Utama Bagian HRD	64
Gambar IV.12. <i>Interface</i> Menu Seleksi Lamaran Bagian HRD	65
Gambar IV.13. <i>Interface</i> Menu Buat Jadwal Tes Bagian HRD.....	66
Gambar IV.14. <i>Interface</i> Menu Input Hasil Akhir Bagian HRD	67
Gambar IV.15. <i>Interface</i> Menu Cetak Laporan Bagian HRD	68
Gambar IV.16. <i>Entity Relationship Diagram</i> Usulan	69
Gambar IV.17. <i>Logical Record Structure</i> Usulan.....	70
Gambar IV.18. <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	78
Gambar IV.19. <i>Sequence Diagram</i> Bagian Pelamar.....	79
Gambar IV.20. <i>Sequence Diagram</i> Bagian HRD	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. Deskripsi <i>Use Case</i> Rekrutmen Bagian Pelamar.....	53
Tabel IV.1. Deskripsi <i>Use Case</i> Rekrutmen Bagian HRD	54
Tabel IV.1. Spesifikasi File Tb_Pelamar	69
Tabel IV.2. Spesifikasi File Tb_Lamaran	70
Tabel IV.3. Spesifikasi File Tb_Peserta_Tes	71
Tabel IV.4. Spesifikasi File Tb_Jadwal	72
Tabel IV.5. Spesifikasi File Tb_Hasil.....	73
Tabel IV.6. Spesifikasi File Tb_Hrd	74
Tabel IV.7. Spesifikasi File Tb_Lowongan	75
Tabel IV.8. Spesifikasi File Tb_Formulir	75
Tabel IV.9. Jadwal Implementasi.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A1. Formulir Lamaran Kerja.....	87
A2. Form Daftar Peserta Diterima Kerja	90
B1. Iklan Lowongan Pekerjaan	91
B2. Surat Panggilan Wawancara.....	92
B3. Surat Panggilan Kerja.....	93
C1. Data Calon Peserta	94
C2. Input Lamaran	95
C3. Buat Lowongan Pekerjaan.....	96
D1. Daftar Peserta Tes	97
D2. Daftar Karyawan Perusahaan	98
D3. Data Karyawan.....	99
D4. Info Lowongan Pekerjaan	100