

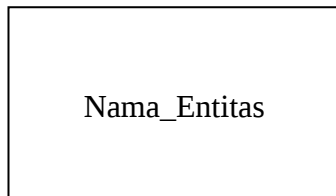
DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan Dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
 Kata Pengantar	 vii
Abstraksi	ix
Abstract	x
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar	xvii
Daftar Tabel	xviii
Daftar Lampiran	xix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	3
1.3.2 Teknik Pengumpulan Data	4
1.4. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar Program	6
2.1.1 Pengertian Program	6
2.1.2 Bahasa Pemrograman	6
2.1.3 Basis Data	7
2.1.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.2. Tools Program	9
2.2.1. <i>Enterprise Relationship Diagram (ERD)</i>	9
2.2.2 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	9
2.2.3 Pengkodean	11
2.2.4 Hierarky Input Process (HIPO)	13
2.2.5 Diagram Alir Data (<i>Flowchart</i>)	14
2.2.6. Implementasi dan pengujian unit.....	16
 BAB III PEMBAHASAN	 19
3.1 Tinjauan Perusahaan	19
3.1.1 Sejarah Perusahaan	19
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi	20
3.2 Analisa Kebutuhan	22
3.2.1 Analisa Kebutuhan Sistem	23
3.3 Rancangan Dokumen.....	24
3.3.1 Dokumen Masukan (<i>Input</i>).....	24

3.3.2 Dokumen Keluaran (<i>Output</i>)	24
3.4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
3.4.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	25
3.4.2. LRS (<i>Logical Relational Structure</i>)	25
3.5 Spesifikasi File	26
3.6 Pengkodean.....	30
3.7 Spesifikasi Program.....	31
3.7.1 HIPO	31
3.7.2 Flowchart	32
3.8 Spesifikasi Sistem Komputer	42
3.8.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	42
3.8.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	42
3.9 Implementasi	43
3.10 Pengujian Unit.....	48
 BAB IV PENUTUP	 51
4.1 Kesimpulan	51
4.2 Saran	52
 DAFTAR PUSTAKA	 53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	54
SURAT KETERANGAN RISET/PKL	55
LAMPIRAN A DOKUMEN PROGRAM	56
LAMPIRAN B DOKUMEN PROGRAM	57

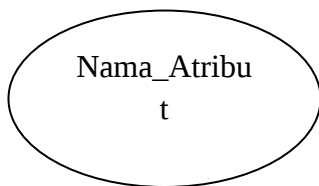
DAFTAR SIMBOL

A. *Entity Relationship Diagram (ERD)*



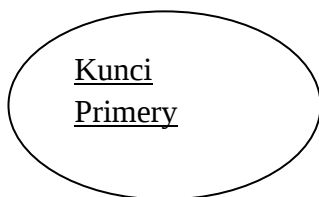
Entitas atau entity

Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, membuat tabel pada basis data, biasanya mengacu pada benda yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat



Atribut atau Elemen Data

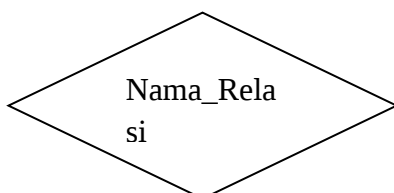
Field atau kolom data yang butu disimpan dalam suatu entitas



Atribut Kunci Primery

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan, biasanya berupa id atau

kode yang tidak boleh sama atau jika lebih dari satu maka kombinasinya tidak boleh sama kunci pemanggil benda seperti halnya nama pada manusia.



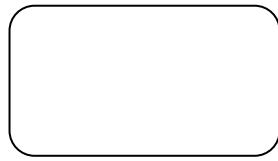
Relasi

Relasi yang menghubungkan antar entitas biasanya diawali dengan kata kerja, dapat mendefinisikan relasi proses antar entitas / benda yang terkait.

Connection

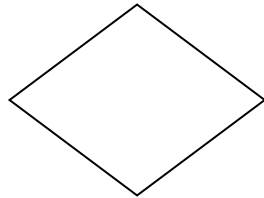
Penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian.

B. Simbol Bagan Alir (Flowchart)



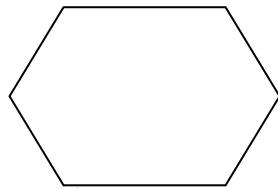
TERMINAL

Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari suatu kegiatan.



Keputusan (DECISION)

Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.



Persiapan (PREPARATION)

Digunakan untuk menggambarkan persiapan dari proses yang akan dilakukan.

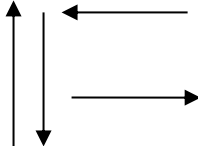
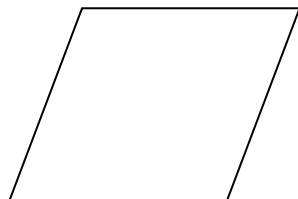


Diagram Alir (FLOW LINE)

Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari satu proses ke proses lainnya.



Masukan / Keluaran (INPUT / OUTPUT)

Digunakan untuk menggambarkan proses memasukan data yang berupa pembacaan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.



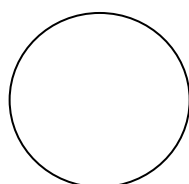
Proses (PROCESS)

Digunakan untuk menunjukan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.



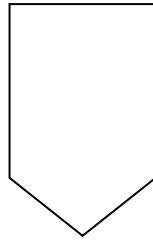
Prosedur (SUBROUTINE)

Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (recursivitas).



Penghubung Pergantian Hal (ON-PAGE CONECTOR)

Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama.



Penghubung Berbeda Hal (ON-PAGE CONNECTOR)

Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam halaman yang berbeda atau ke halaman berikutnya.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar II.1 Pengujian Unit	17
2. Gambar III.1 Struktur Organisasi Bogaboo <i>Adventure</i>	21
3. Gambar III.2 Entity Relationship Diagram	25
4. Gambar III.3 Logical Record Structure.....	25
5. Gambar III.4 Hipo.....	31
6. Gambar III.5 Flowchart Tampilan Login	32
7. Gambar III.6 Flowchart Tampilan Form Menu Utama	33
8. Gambar III.7 Flowchart Tampilan Form Admin	34
9. Gambar III.8 Flowchart Tampilan Form Data Barang	37
10. Gambar III.9 Flowchart Tampilan Form Peminjam	38
11. Gambar III.10 Flowchart Tampilan Form Denda	39
12. Gambar III.11 Flowchart Tampilan Form Detail Transaksi	40
13. Gambar III.12 Flowchart Tampilan Form Master Laporan	41
14. Gambar III.13 Implementasi Form Login	43
15. Gambar III.14 Implementasi Form Menu Master	43
16. Gambar III.15 Implementasi Form Admin	44
17. Gambar III.16 Implementasi Form Barang.....	44
18. Gambar III.17 Implementasi Form Transaksi.....	45
19. Gambar III.18 Implementasi Form Denda.....	45
20. Gambar III.19 Implementasi Form Detail Transaksi.....	46
21. Gambar III.20 Implementasi Form Laporan Barang	46
22. Gambar III.21 Implementasi Form Laporan Denda.....	47
23. Gambar III.22 Implementasi Form Laporan Transaksi	47

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel III.1 Spesifikasi <i>File</i> Admin.....	26
2. Tabel III.2 Spesifikasi <i>File</i> Barang	26
3. Tabel III.3 Spesifikasi <i>File</i> Denda	27
4. Tabel III.4 Spesifikasi <i>File</i> Peminjam	28
5. Tabel III.5 Spesifikasi <i>File</i> DetailTransaksi	29
6. Tabel III.6 Hasil Black Unit Box Texting Halaman Login.....	48
7. Tabel III.7 Hasil Black Box Texting Halaman Barang	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
8. Lampiran A-1 Rancangan Dokumen Masukan Form	26
9. Lampiran B-1 Rancangan Dokumen Masukan Nota	27