

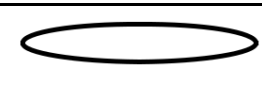
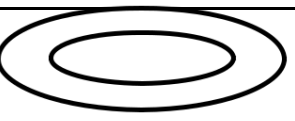
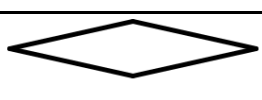
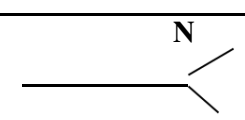
DAFTAR ISI

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	vi
Lembar Abstraksi	viii
Daftar Isi	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xviii
Daftar Tabel	xix
Daftar Lampiran	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.3 Metode Penelitian	4
1.4 Ruang Lingkup	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.2 Teori Pendukung	12
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	14
3.1 Tinjauan Perusahaan	14
3.1.1 Sejarah perusahaan	14
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi	14
3.2 Prosedur Sistem Berjalan	15
3.3 Activity Diagram	16
3.4 Spesifikasi Dokumen Masukan	17
3.5 Permasalahan Pokok	18
3.6 Pemecahan Masalah	19
BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN	20
4.1 Tahapan Perancangan Sistem	20
4.1.1 Analisis Kebutuhan	20
4.1.2 Rancangan <i>Diagram Use Case</i>	21
4.1.3 Rancangan Diagram Aktivitas	24
4.1.4 Rancangan Dokumen Sistem Usulan	29
4.1.5 Rancangan <i>Prototype</i>	31
4.2 Perancangan Perangkat Lunak	38
4.2.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	38
4.2.2 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	39
4.2.3 Spesifikasi File	40
4.2.4 <i>Class Diagram</i>	44
4.2.5 <i>Sequence Diagram</i>	45
4.2.6 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	50
4.3 Jadwal Implementasi	51

BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	55
SURAT KETERANGAN PKL/RISET	56
LAMPIRAN – LAMPIRAN	57

DAFTAR SIMBOL

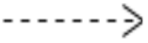
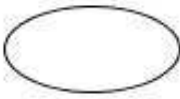
A. Daftar Simbol *ERD* (*Entity Relationship Diagram*)

Simbol	Nama	Deskripsi
	Entitas / Entity	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer.
	Atribut	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
	Atribut kunci primer	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan, biasanya berupa id.
	Atribut Multi nilai/ <i>Multivalue</i>	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja
	Asosiasi / <i>assosiation</i>	Penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki <i>mutyplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian

B. Daftar Simbol *Activity Diagram*

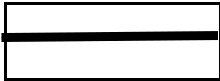
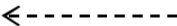
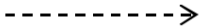
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing – masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Start State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3		<i>End State</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Fork</i> <i>(Percabangan)</i>	Percabangan yang menunjukkan aliran pada Activity Diagram
6		<i>Join</i> <i>(Penggabungan)</i>	Penggabungan yang menjadi arah aliran pada Activity Diagram
7		<i>State Transistio</i>	State transistio menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan
8		<i>Action</i>	State dati sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi

C. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent)
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang di berikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan system secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).

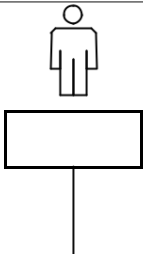
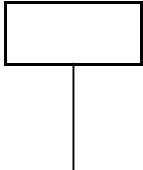
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.
----	---	-------------	--

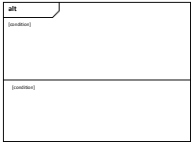
D. Daftar Simbol *Class Diagram*

N O	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5		<i>Realitation</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek .
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.

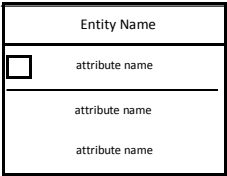
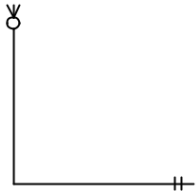
7		<i>Associaton</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
---	---	-------------------	--

E. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor LifeLine</i>	Komponen yang berbentuk <i>stick figure</i> . Komponen yang mewakili seorang pengguna yang berinteraksi dengan <i>system</i> .
2		<i>Object LifeLine</i>	komponen berbentuk kotak yang mewakili sebuah class atau object. Mereka mendemonstrasikan bagaimana sebuah object berperilaku pada sebuah <i>system</i> .
3		<i>Activation</i>	komponen yang berbentuk persegi panjang yang menggambarkan waktu yang diperlukan sebuah object untuk menyelesaikan tugas. Lebih lama waktu yang diperlukan, maka activation boxes akan lebih panjang.
4		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
5		<i>Return Message</i>	Objek/metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
6		<i>Self Message</i>	Mengindikasikan komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri

7		<i>Alternative Fragment</i>	alternatif dari banyak fragmen.hanya yang kondisinya true yang dijalankan
---	---	-----------------------------	---

F. Daftar Simbol LRS (Logical Record Structure)

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Entity</i>	Entity merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain
2	attribute name	<i>Attribute</i>	Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut <i>atribut</i> yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut
3		<i>Relationship</i>	Relasi adalah hubungan antara tabel yang merepresentasikan hubungan antar obyek di dunia nyata

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Model air terjun.....	10
Gambar III.2 Struktur Organisasi.....	15
Gambar IV.1 <i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	21
Gambar IV.2 Rancangan Diagram Aktivitas Login Member	24
Gambar IV.3 Diagram Daftar Member.....	25
Gambar IV.4 Diagram Pemesanan Member	26
Gambar IV.5 Diagram Login Admin	27
Gambar IV.6 Diagram Konfirmasi Pembayaran Admin	28
Gambar IV.7 Menu Login Member.....	31
Gambar IV.8 Menu Utama Member.....	31
Gambar IV.9 Halaman Ganti Password	32
Gambar IV.10 Halaman Data Member.....	32
Gambar IV.11 Halaman Pemesanan Lapangan Member	33
Gambar IV.12 Halaman Konfirmasi Pembayaran Member	33
Gambar IV.13 Halaman Register Member.....	34
Gambar IV.14 Halaman Login Admin	34
Gambar IV.15 Halaman Utama Admin	35
Gambar IV.16 Halaman Tambah Data Jam Penyewaan Admin	35
Gambar IV.17 Halaman Edit Data Lapangan Penyewaan Admin.....	36
Gambar IV.18 Halaman Edit Rekening Pembayaran Admin.....	36
Gambar IV.19 Halaman Data Penyewa Lapangan Admin	37
Gambar IV.20 <i>Entity Relationship Diagram</i>	38
Gambar IV.21 <i>Logical Record Structure</i>	39
Gambar IV.22 <i>Class Diagram</i>	44
Gambar IV.23 <i>Sequence Diagram</i> Login Member	45
Gambar IV.24 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Member	45
Gambar IV.25 <i>Sequence Diagram</i> Merubah Profile Member	46
Gambar IV.26 <i>Sequence Diagram</i> Merubah Password Member	46
Gambar IV.27 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Member	47
Gambar IV.28 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	47
Gambar IV.29 <i>Sequence Diagram</i> Merubah Data Lapangan Admin	48
Gambar IV.30 <i>Sequence Diagram</i> Merubah Data Jam Admin	48
Gambar IV.31 <i>Sequence Diagram</i> Merubah Data Rekening Admin.....	49
Gambar IV.32 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran Admin	49

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Pemesanan Lapangan Member.....	22
Tabel IV.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Konfirmasi Pembayaran Admin.....	23
Tabel IV.3 Tabel Spesifikasi File Jam.....	40
Tabel IV.4 Tabel Spesifikasi File Konfirmasi.....	41
Tabel IV.5 Tabel Spesifikasi File Lapangan.....	42
Tabel IV.6 Tabel Spesifikasi File Laporan.....	42
Tabel IV.7 Tabel Spesifikasi File Rekening	43
Tabel IV.8 Tabel Spesifikasi File User.....	44
Tabel IV.9 Jadwal Implementasi	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Data Pelanggan	57
Lampiran B.1 Kwitansi	57
Lampiran B.2 Laporan Penyewaan Lapangan.....	58
Lampiran C.1 Pendaftaran Member	58
Lampiran C.2 Pemesanan Lapangan	59
Lampiran D.1 Bukti Pembayaran.....	59
Lampiran D.2 Daftar Penyewa.....	59