

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iv
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	vi
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	viii
Kata Pengantar	xii
Abstrak	xiv
Daftar Isi	xvi
Daftar Simbol	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	3
1.3. Metode Penelitian	3
1.3.1. Metode Pengumpulan Data	3
1.3.2. Model Pengembangan Perangkat Lunak	4
1.4. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1. Konsep Dasar	6
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>)	9
 BAB III PEMBAHASAN	 13
3.1. Tinjauan Perusahaan	13
3.1.1. Sejarah Perusahaan.....	13
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	14
3.2. Tinjauan Kasus	14
3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	14
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	16
3.2.3. Dokumen Masukan	17
3.2.4. Dokumen Keluaran	17
3.2.5. Permasalahan Pokok	18
3.2.6. Pemecahan Masalah	18
3.3. Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	19
3.3.1. Analisis Kebutuhan	19
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	20
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	30
3.4. Desain	40
3.4.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	40
3.4.2. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	41
3.4.3. Spesifikasi <i>File</i>	42
3.4.4. <i>Class Diagram</i>	50

3.4.5.	<i>Sequence Diagram</i>	51
3.4.6.	<i>Component Diagram</i>	51
3.4.7.	<i>Deployment Diagram</i>	52
3.4.8.	<i>User Interface</i>	53
3.5.	Implementasi	58
3.5.1.	<i>Code Generation</i>	58
3.5.2.	<i>Blackbox Testing</i>	71
3.5.3.	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	71
BAB IV	PENUTUP	72
4.1.	Kesimpulan	72
4.2.	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		76
SURAT KETERANGAN PKL//RISET		78
LAMPIRAN-LAMPIRAN		79

DAFTAR SIMBOL

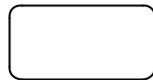
A. Simbol UML (Unified Modeling Language)

1. Activity Diagram



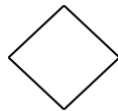
INITIAL/START POINT (NODE)

Digunakan untuk status awal aktivitas sistem.



ACTIVITY / ACTION

Digunakan untuk aktivitas yang dilakukan oleh sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.



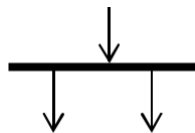
DECISION

Digunakan untuk mengambil keputusan. Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



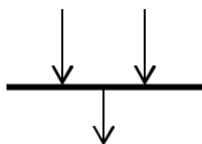
END POINT / ACTIVITY FINAL

Digunakan untuk status akhir yang dilakukan sistem.



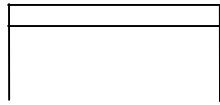
FORK/ PERCABANGAN

Digunakan untuk asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



JOIN / PERCABANGAN

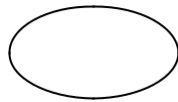
Digunakan untuk asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



SWIMLANE

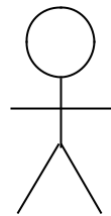
Digunakan untuk memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi atau sebuah cara untuk mengelompokkan activity berdasarkan actor.

2. Use Case Diagram



USECASE

Fungsionalitas yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama usecase.



AKTOR

Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.



ASOSIASI / ASSOCIATION

Komunikasi antara aktor dan usecase yang berpartisipasi pada usecase atau usecase memiliki interaksi dengan aktor.



INCLUDE / USES

Relasi usecase dimana proses bersangkutan akan

dilanjutkan keproses yang dituju.

-- <<ekstend>> -->

EKSTENSI / EXTEND

Relasi usecase tambahan kesebuah usecase yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa usecase tambahan itu.

—————>

GENERALISASI/GENERALIZATION

Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah usecase dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.