

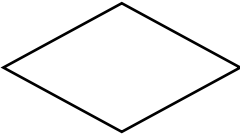
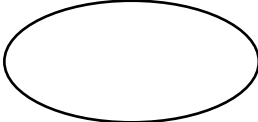
DAFTAR ISI

	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	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xvi
Daftar Tabel	xvii
Daftar Lampiran	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	3
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	13
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	 17
3.1. Tinjauan Perusahaan	17
3.1.1. Sejarah Institusi	17
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	18
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	26
3.3. <i>Activity Diagram</i>	27
3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	28
3.5. Permasalahan Pokok	30
3.6. Pemecahan Masalah	30
 BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN	 31
4.1. Tahapan Perancangan Sistem	31
4.1.1. Analisis Kebutuhan	31
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	32
4.1.3. Rancangan Diagram Aktifitas	36
4.1.4. Rancangan Sistem Usulan	38
4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	38
4.2. Perancangan Perangkat Lunak	43
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	43
4.2.2. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	44
4.2.3. Spesifikasi <i>File</i>	45

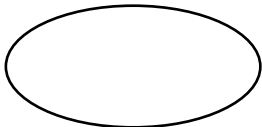
4.2.4.	<i>Class Diagram</i>	49
4.2.5.	<i>Sequence Diagram</i>	50
4.2.6.	<i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	51
4.3.	<i>Jadwal Implementasi</i>	53
BAB V	PENUTUP	54
5.1.	Kesimpulan	54
5.2.	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		57
SURAT KETERANGAN RISET/PKL		58
LAMPIRAN-LAMPIRAN		59

DAFTAR SIMBOL

A. Entity Relationship Diagram (ERD)

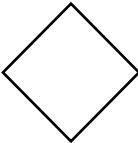
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program
2.		Hubungan atau Relasi	Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. kumpulan <i>relationship</i> yang sejenis disebut <i>relationship set</i> .
3.		Atribut	karakteristik dalam <i>entity</i> atau <i>relationship</i> yang mengerjakan penjelasan detail tentang <i>entity</i> atau <i>relationship</i> atau dengan kata lain adalah kumpulan elemen data yang membentuk suatu entitas.
4.		Garis Relasi	Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas lainnya.

B. Use Case Diagram

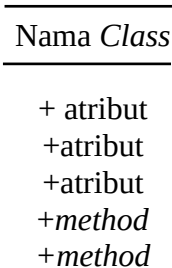
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Use Case	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.
2.		Actor	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
3.		Association	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan

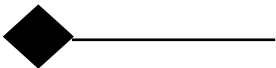
			<i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
--	---	--	--

C. Activity Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
4.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/ tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
5.		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya
6.		<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

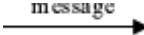
D. Class Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	<i>Class</i> 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 <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisi kan <i>property/atribut class</i> . Bagian

			akhir mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i> .
2.		Association	Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum <i>multiplisitas</i> pada sebuah <i>relationship</i> . (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>).
3.		Composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
4.		Dependency	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i> . Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.

E. Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .

2.		Lifeline	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
3.		Activation	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
4.		Message	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation</i> <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i> .
5.		Control	<i>Control</i> element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario . Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.
6.		Entity	<i>Entitas</i> biasanya elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi . Ini dapat berupa <i>beans</i> atau model <i>object</i> .
7.		Boundary	<i>Boundary</i> biasanya berupa tepi dari sistem , seperti <i>user interface</i> atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1. Struktur Organisasi	18
Gambar III.2. <i>Aktivity Diagram</i> Penerimaan Karyawan	27
Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Penerimaan Karyawan Baru	33
Gambar IV.2. <i>Activity Diagram</i> HRD	36
Gambar IV.3. <i>Activity Diagram</i> Pelamar	37
Gambar IV.4. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Home Perusahaan	39
Gambar IV.5. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Daftar Lowongan	39
Gambar IV.6. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Pengumuman Hasil	40
Gambar IV.7. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>About</i> Perusahaan	40
Gambar IV.8. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> Admin/ HRD	41
Gambar IV.9. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Admin Panel Home	41
Gambar IV.10. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Admin Panel Lowongan	42
Gambar IV.11. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Admin Panel Pelamar	42
Gambar IV.12. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Admin Panel Laporan	43
Gambar IV.13. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	44
Gambar IV.14. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	44
Gambar IV.15. <i>Class Diagram</i>	49
Gambar IV.16. <i>Sequence Login</i>	50
Gambar IV.17. <i>Sequence</i> Tambah Lowongan	50
Gambar IV.18. <i>Sequence</i> Mengisi <i>Form</i> Data Diri Pelamar	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. Tabel Definisi <i>Actor</i>	33
Tabel IV.2. Tabel Definisi <i>Use Case</i>	34
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Profil Data	34
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case</i> Melihat Hasil Tes	35
Tabel IV.5. Spesifikasi <i>File</i> Pelamar	45
Tabel IV.6. Spesifikasi <i>File</i> User	46
Tabel IV.7. Spesifikasi <i>File</i> Lowongan	47
Tabel IV.8. Spesifikasi <i>File</i> Tes	48
Tabel IV.9. Spesifikasi <i>File</i> Hasil	49
Tabel IV.10. Jadwal <i>Implementasi</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1. Daftar Riwayat Hidup	59
Lampiran A-2. Surat Lamaran	60
Lampiran A-3. SKCK	61
Lampiran C-1. <i>Form</i> Data Diri Pelamar	62
Lampiran B-1 Info Lowongan Pekerjaan	63
Lampiran B-2 Surat Perjanjian Kontrak Kerja	64
Lampiran D-1. Tabel Hasil Tes	66