

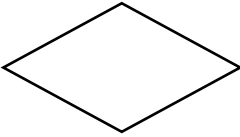
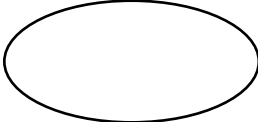
DAFTAR ISI

	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 PEMBAHASAN	19
3.1. Tinjauan Perusahaan	19
3.1.1. Sejarah Institusi	19
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	20
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	22
3.3. <i>Activity Diagram</i>	24
3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	25
3.5. Permasalahan Pokok	27
3.6. Pemecahan Masalah	28
BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN	29
4.1. Tahapan Perancangan Sistem	29
4.1.1. Analisis Kebutuhan	29
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	30
4.1.3. Rancangan Diagram Aktifitas	34
4.1.4. Rancangan Sistem Usulan	36
4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	36
4.2. Perancangan Perangkat Lunak	41
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	41
4.2.2. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	42
4.2.3. Spesifikasi <i>File</i>	43

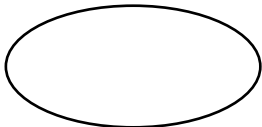
4.2.4.	<i>Class Diagram</i>	47
4.2.5.	<i>Sequence Diagram</i>	48
4.2.6.	<i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	49
4.3.	<i>Jadwal Implementasi</i>	51
BAB V	PENUTUP	52
5.1.	Kesimpulan	52
5.2.	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		55
SURAT KETERANGAN RISET/PKL		56
LAMPIRAN-LAMPIRAN		57

DAFTAR SIMBOL

A. Entity Relationship Diagram (ERD)

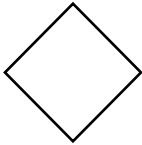
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program
2.		Hubungan atau Relasi	Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. kumpulan <i>relationship</i> yang sejenis 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

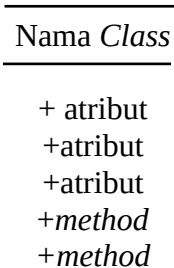
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Use Case	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.
2.		Actor	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain 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

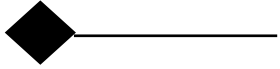
			<i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
--	---	--	--

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.

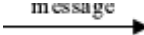
D. Class Diagram

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	20
Gambar III.2. <i>Aktivity Diagram</i> Penerimaan Karyawan	24
Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Penerimaan Karyawan Baru	31
Gambar IV.2. <i>Activity Diagram</i> HRD	34
Gambar IV.3. <i>Activity Diagram</i> Pelamar	35
Gambar IV.4. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Home Perusahaan	37
Gambar IV.5. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Daftar Lowongan	37
Gambar IV.6. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Pengumuman Hasil	38
Gambar IV.7. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>About</i> Perusahaan	38
Gambar IV.8. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> Admin/ HRD	39
Gambar IV.9. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Admin Panel Home	39
Gambar IV.10. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Admin Panel Lowongan	40
Gambar IV.11. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Admin Panel Pelamar	40
Gambar IV.12. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Admin Panel Laporan	41
Gambar IV.13. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	42
Gambar IV.14. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	42
Gambar IV.15. <i>Class Diagram</i>	47
Gambar IV.16. <i>Sequence Login</i>	48
Gambar IV.17. <i>Sequence</i> Tambah Lowongan	48
Gambar IV.18. <i>Sequence</i> Mengisi <i>Form</i> Data Diri Pelamar	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. Tabel Definisi <i>Actor</i>	31
Tabel IV.2. Tabel Definisi <i>Use Case</i>	32
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Profil Data	32
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case</i> Melihat Hasil Tes	33
Tabel IV.5. Spesifikasi <i>File</i> Pelamar	43
Tabel IV.6. Spesifikasi <i>File</i> User	44
Tabel IV.7. Spesifikasi <i>File</i> Lowongan	45
Tabel IV.8. Spesifikasi <i>File</i> Tes	46
Tabel IV.9. Spesifikasi <i>File</i> Hasil	47
Tabel IV.10. Jadwal <i>Implementasi</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1. Daftar Riwayat Hidup	57
Lampiran A-2. Surat Lamaran	58
Lampiran A-3. SKCK	59
Lampiran A-4. Fotocopy KTP	60
Lampiran A-5. Fotocopy Ijazah	60
Lampiran A-6. Pas Photo	61
Lampiran C-1. <i>Form</i> Data Diri Pelamar	61
Lampiran B-1 Info Lowongan Pekerjaan	62
Lampiran B-2 Surat Perjanjian Kontrak Kerja	63
Lampiran D-1. Tabel Hasil Tes	67