

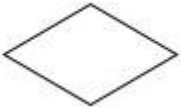
DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan Pengesahaan Tugas Akhir.....	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
 Kata Pengantar	 vi
Lembar Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar	xviii
Daftar Tabel	xix
Daftar Lampiran.....	xx
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Manfaat dan Tujuan.....	2
1.3. Metode Penelitian.....	3
1.4. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1. Konsep Dasar Sistem	6
2.1.1. Pengertian Sistem	6
2.1.2. Pengertian Informasi	7
2.1.3. Pengertian Sistem Informasi	7
2.1.4. Sistem Berorientasi Objek.....	8
2.1.5. Penjadwalan.....	8
2.1.6. Program	9
2.1.7. <i>Database</i> (Basis Data).....	10
2.1.8. Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	10
2.2. Teori Pendukung.....	12
2.2.1. Pengenalan <i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	12
2.2.2. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	15
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	 17
3.1. Tinjauan Perusahaan.....	17
3.1.1. Sejarah Perusahaan	17
3.1.2. Struktur Organisasi.....	18
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	20
3.3. <i>Activity Diagram</i>	22
3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	24

3.5. Permasalahan Pokok.....	25
3.6. Pemecah Masalah	25
BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN	26
4.1. Perancangan Sistem Usulan	26
4.1.1. Analisa Kebutuhan	26
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Usecase</i>	27
4.1.3. Rancangan Diagram Aktifitas	37
4.1.4. Rancangan Dokumen Sistem Usulan	41
4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	41
4.2. Perancangan Perangkat Lunak	48
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	48
4.2.2. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	49
4.2.3. Spesifikasi File	49
4.2.4. <i>Class Diagram</i>	54
4.2.5. <i>Sequence Diagram</i>	55
4.2.6. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	59
4.3. Jadwal Implementasi.....	60
BAB V PENUTUP.....	61
5.1. Kesimpulan	61
5.1. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	64
SURAT KETERANGAN RISET/PKL	65
LAMPIRAN.....	66

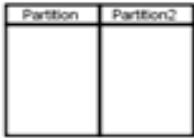
DAFTAR SIMBOL

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Entitas</i>	Yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	<i>Relasi</i>	Yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain: satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak.
	<i>Atribut</i>	Yaitu karakteristik dari entity atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	<i>Garis</i>	Hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasi.

2. Unified Modelling Language(UML)

a. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktifitas dalam suatu diagram.
	<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah activity, action bisa terjadi saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
	<i>Initial State</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai.
	<i>Activity final node</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri.
	<i>Decision Node</i>	Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi.
	<i>Control Flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.

b. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama.
	<i>Generalization</i>	Hubungkan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).

c. Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasi himpunan peran Yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Include</i>	Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Mengspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
---	-----------------	--

d. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Boundary Lifeline</i>	Menggambarkan hubungan suatu elemen yang berbeda, secara khas merupakan penghubung <i>actor</i> dalam layar.
	<i>Entity Lifeline</i>	Menggambarkan suatu tempat atau mekanisme yang menangkap pengetahuan atau informasi dalam suatu sistem.
	<i>Control Lifeline</i>	Menggambarkan suatu pengendalian Yang mengorganisir dan menjadwalkan aktivitas elemen-elemen.
	<i>Message</i>	Perilaku sistem yang menandai adanya suatu alur informasi atau transisi kendali antar elemen.

	<i>Actor</i>	Menunjukkan seorang pemakai sistem yang memulai alur peristiwa kejadian.
	<i>Activation Bar</i>	Menggambarkan lamanya suatu pesan diproses.
	<i>Note</i>	Menunjukkan catatan untuk komentar dari suatu pesan antar elemen.

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1. <i>Waterfall</i>	11
------------------------------------	----

Gambar III.1. Strukstur Organisasi PT.Bentuk Management	18
Gambar III.2. Diagram <i>Activity</i> Pencarian Artis	22
Gambar III.3. Diagram <i>Activity</i> Penjadwalan	23
Gambar III.4. Diagram <i>Activity</i> Pembuatan Kontrak Kerja	24
Gambar IV.1. <i>Use Case</i> Penjadwalan Artis	27
Gambar IV.2. Diagram <i>Activity</i> Login	37
Gambar IV.3. Diagram <i>Activity</i> Input Data Artis	38
Gambar IV.4. Diagram <i>Activity</i> Input Data Klien	39
Gambar IV.5. Diagram <i>Activity</i> Input Jadwal Artis	40
Gambar IV.6. <i>Form Login</i>	42
Gambar IV.7. <i>Form</i> Halaman Utama	42
Gambar IV.8. <i>Form Input</i> Jadwal Artis	43
Gambar IV.9. <i>Form Input</i> Data Klien.....	44
Gambar IV.10. <i>Form Input</i> Data Artis.....	45
Gambar IV.11. <i>Form</i> Laporan Data Artis.....	46
Gambar IV.12. <i>Form</i> Laporan Data Klien	46
Gambar IV.13. <i>Form</i> Laporan Jadwal Artis	47
Gambar IV.14. ERD Penjadwalan Artis	48
Gambar IV.15. LRS Penjadwalan Artis	49
Gambar IV.16. Diagram <i>Class</i> Penjadwalan Artis	54
Gambar IV.17. Diagram <i>Sequences</i> Login	55
Gambar IV.18. Diagram <i>Sequences Input</i> Data Artis	56
Gambar IV.19. Diagram <i>Sequences Input</i> Data Klien	57
Gambar IV.20. Diagram <i>Sequences Input</i> Jadwal Artis	58

DAFTAR TABLE

Tabel IV.1. Deskripsi <i>Use Case</i> melakukan <i>Login</i>	28
--	----

Tabel IV.2. Deskripsi <i>Use Case</i> melihat Halaman Utama	29
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case</i> mengelola Data Artis	30
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case</i> mengelola Data Klien	31
Tabel IV.5. Deskripsi <i>Use Case</i> mengelola Jadwal Artis	32
Tabel IV.6. Deskripsi <i>Use Case</i> melakukan Cetak Jadwal Artis	33
Tabel IV.7. Deskripsi <i>Use Case</i> melihat Laporan Data Artis	34
Tabel IV.8. Deskripsi <i>Use Case</i> melihat Laporan Data Klien	35
Tabel IV.9. Deskripsi <i>Use Case</i> melihat Laporan Jadwal Artis	36
Tabel IV.10. Spesifikasi File <i>Login</i>	50
Tabel IV.11. Spesifikasi File Data Artis	51
Tabel IV.12. Spesifikasi File Data Klien	52
Tabel IV.13. Spesifikasi File Jadwal Artis	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1. <i>Form</i> Pekerjaan	67
Lampiran B.1. Laporan Data Artis	68
Lampiran B.2. Laporan Data Klien	69
Lampiran B.3. Laporan Jadwal Artis	70