

DAFTAR ISI

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	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Metode Penelitian.....	3
1.4. Ruang Lingkup.....	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.2 Teori Pendukung	14
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	 24
3.1. Tinjauan Perusahaan	24
3.1.1 Sejarah Institusi/Perusahaan	24
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi	26
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	33
3.3. <i>Activity Diagram</i>	34
3.4. Spesifikasi Dokumen Masukan.....	37
3.5. Spesifikasi Dokumen Keluaran.....	37
3.6. Permasalahan Pokok	37
3.7. Pemecahan Masalah	38
 BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN	 39
4.1. Tahapan Perancangan Sistem	39
4.1.1. Analisis Kebutuhan.....	39
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	40
4.1.3. Rancangan Diagram <i>Activity</i>	44
4.1.4. Rancangan Dokumen Sistem Usulan	49
4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	50
4.2. Perancangan Perangkat Lunak	53
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	54

4.2.2.	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	55
4.2.3.	Spesifikasi File	56
4.2.4.	<i>Class Model/ Class Diagram</i>	57
4.2.5.	<i>Sequence Diagram</i>	58
4.2.6.	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	58
4.3.	Jadwal Implementasi	58
BAB V	PENUTUP	61
5.1.	Kesimpulan	61
5.2.	Saran	62
	DAFTAR PUSTAKA	63
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	64
	SURAT KETERANGAN RISET/PKL	64
	LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Karakteristik Suatu Sistem	9
Gambar 2.2	Contoh Model <i>Protoyping</i>	15
Gambar 2.3	Contoh <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	17
Gambar 3.1	Struktur Organisasi SMK Uswatun Hasanah	25
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Peserta Didik Baru.....	25
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> Pengisian Formulir Pendaftaran.....	25
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Verifikasi Berkas	25
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram</i> Calon Peserta Didik	40
Gambar 4.2	<i>Use Case Diagram</i> Panitia PPDB	42
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Akun Calon Peserta Didik.....	44
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Verifikasi Berkas	45
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	46
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Akun Panitia PPDB...	47
Gambar 4.7	<i>Activity Diagram</i> Beranda Panitia PPDB.....	47
Gambar 4.8	<i>Activity Diagram</i> Data Konfirmasi Pembayaran	48
Gambar 4.9	Tampilan Utama Website PPDB	50
Gambar 4.10	Tampilan Tentang Kami.....	50
Gambar 4.11	Tampilan Pengumuman Siswa Diterima	51
Gambar 4.12	Tampilan Login	51
Gambar 4.13	Tampilan Daftar Akun Siswa	52
Gambar 4.14	Tampilan Daftar Akun Admin.....	52
Gambar 4.15	Tampilan Formulir Pendaftaran Siswa.....	53
Gambar 4.16	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	54
Gambar 4.17	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	55
Gambar 4.18	<i>Class/Model Diagram</i>	57
Gambar 4.19	<i>Sequence Diagram</i>	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Contoh <i>Usecase</i> Diagram.....	20
Tabel 2.2.	Contoh <i>Activity</i> Daigram.....	21
Tabel 2.3.	Contoh <i>Sequence</i> Diagram.....	22
Tabel 2.4.	Contoh <i>Class</i> Diagram	23

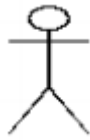
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	A.1. Dokumen Masukan Sistem Berjalan	66
Lampiran	B.1. Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	67
Lampiran	C.1. Dokumen Masukan Sistem Usulan	68
Lampiran	D.1. Dokumen Masukan Sistem Usulan	69

DAFTAR SIMBOL

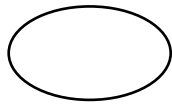
1. Simbol *Unified Modeling Language* (UML)

a. *Use Case Diagram*



ACTOR

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh *user* dalam interaksinya dengan sistem.



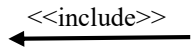
USE CASE

Abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*.



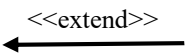
ASSOCIATION/ASSOSIASI

Abstraksi dari penghubung antara *actor* dengan *use case*.



INCLUDE

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsional dari *use case* lainnya.



EXTEND

Menunjukkan bahwa suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

b. Activity Diagram



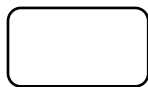
START POINT

Yaitu menandakan suatu titik awal.



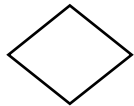
END POINT

Yaitu menandakan suatu titik akhir.



ACTIVITY

Menyatakan suatu kegiatan yang terjadi.



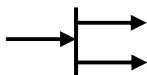
DECISION

Menunjukkan suatu penyeleksian dalam modul.



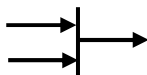
LINE CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan suatu simbol dengan simbol lainnya.



FORK (PERCABANGAN)

Kegiatan yang digunakan secara *parallel*.



JOIN (PENGGAJUNGAN)

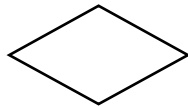
Menunjukkan kegiatan yang digabungkan.

2. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)



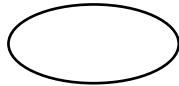
ENTITY

Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



RELASI

Hubungan yang terjadi antar satu entitas atau lebih.+



ATRIBUT

Karakteristik dari suatu entitas yang menjelaskan secara detail tentang suatu entitas.



KONEKSI

Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas lain.