

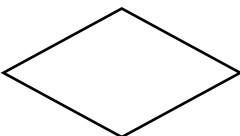
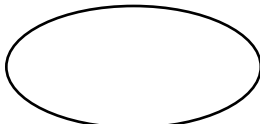
DAFTAR ISI

	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	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Tabel	xviii
Daftar Lampiran.....	xix
 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	12
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	 16
3.1. Tinjauan Perusahaan	16
3.1.1. Sejarah Perusahaan.....	16
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	17
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	20
3.3. <i>Activity Diagram</i>	22
3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	23
3.5. Permasalahan Pokok	25
3.6. Pemecahan Masalah	26
 BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN	 27
4.1. Tahapan Perancangan Sistem.....	27
4.1.1. Analisis Kebutuhan	27
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	28
4.1.3. Rancangan Diagram Aktifitas	33
4.1.4. Rancangan Sistem Usulan.....	35
4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	36
4.2. Perancangan Perangkat Lunak	42
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>	44

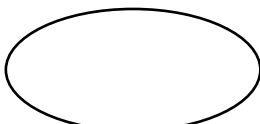
4.2.4. <i>Class Diagram</i>	51
4.2.5. <i>Sequence Diagram</i>	52
4.2.6. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	54
4.3. <i>Jadwal Implementasi</i>	55
BAB V PENUTUP	56
5.1. Kesimpulan	56
5.2. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	59
SURAT KETERANGAN RISET/PKL	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	61

DAFTAR SIMBOL

A. Entity Relationship Diagram (ERD)

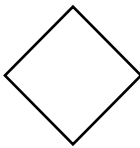
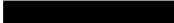
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program
2.		Hubungan atau Relasi	Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. kumpulan <i>relationship</i> yang sejenis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

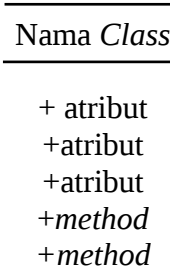
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Use Case	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.
2.		Actor	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain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

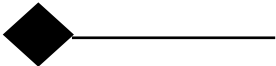
			<i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
--	--	--	--

C. Activity Diagram

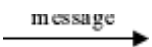
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
4.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk 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 mendefinisikan <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 vertikal 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.....	17
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Penerimaan Karyawan	22
Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Penerimaan Karyawan Baru	29
Gambar IV.2. Diagram Aktivitas HRD	33
Gambar IV.3. Diagram Aktivitas Pelamar	34
Gambar IV.4. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Home.....	36
Gambar IV.5. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Daftar Lowongan	36
Gambar IV.6. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Tes <i>Online</i>	37
Gambar IV.7. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Pengumuman Hasil Tes	37
Gambar IV.8. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>About</i>	38
Gambar IV.9. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Login HRD.....	38
Gambar IV.10. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Dashboard</i>	39
Gambar IV.11. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data Lowongan	39
Gambar IV.12. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Lowongan	40
Gambar IV.13. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data Tes <i>Online</i>	40
Gambar IV.14. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Soal	41
Gambar IV.15. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Data Lamaran.....	41
Gambar IV.16. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Lihat Laporan	42
Gambar IV.17. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	43
Gambar IV.18. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS).....	44
Gambar IV.19. <i>Class Diagram</i>	51
Gambar IV.20. <i>Sequence Login</i>	52
Gambar IV.21. <i>Sequence</i> Tambah Lowongan	52
Gambar IV.22. <i>Sequence</i> Tambah Soal Tes <i>Online</i>	53
Gambar IV.23. <i>Sequence</i> Mengisi <i>Form</i> Data Diri Pelamar dan Tes <i>Online</i>	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. Definisi <i>Actor</i>	29
Tabel IV.2. Definisi <i>Use Case</i>	30
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Profil Data	31
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case</i> Melihat Hasil Tes <i>Online</i>	31
Tabel IV.5. Deskripsi <i>Use Case</i> Tes <i>Online</i>	32
Tabel IV.6. Spesifikasi <i>File</i> Pelamar	45
Tabel IV.7. Spesifikasi <i>File</i> HRD	46
Tabel IV.8. Spesifikasi <i>File</i> Lowongan	47
Tabel IV.9. Spesifikasi <i>File</i> Tes.....	48
Tabel IV.10. Spesifikasi <i>File</i> Hasil	49
Tabel IV.11. Spesifikasi <i>File</i> Analisa Soal	50
Tabel IV.12. Spesifikasi <i>File</i> Soal	51
Tabel IV.13. Jadwal <i>Implementasi</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Daftar Riwayat Hidup	61
Lampiran A-2 Surat Lamaran	62
Lampiran A-3 Fotocopy KTP	62
Lampiran A-4 Pas Foto 3x4	63
Lampiran A-5 Fotocopy Ijazah	63
Lampiran B-1 Info Lowongan Kerja.....	64
Lampiran B-2 Surat Perjanjian Kontrak Kerja.....	65
Lampiran C-1 <i>Form</i> Data Diri Pelamar	69
Lampiran D-1 Tes <i>Online</i>	69
Lampiran D-2 Tabel Hasil Tes <i>Online</i>	70