

DAFTAR ISI

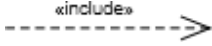
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	v
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	vi
Kata Pengantar	ix
Lembar Abstraksi	xi
Daftar Isi	xiii
Daftar Simbol	xv
Daftar Gambar	xx
Daftar Tabel	xxii
Daftar Lampiran	xxiii
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
2.1.1. Model Pembelajaran Berbasis Web	6
2.1.2. Sistem	7
2.1.3. Website	7
2.1.4. Basis Data	8
2.1.5. Model Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.2. Teori Pendukung	10
2.2.1. Struktur Navigasi	10
2.2.2. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	11
2.2.3. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	13
2.2.4. <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	13
2.2.5. Implementasi dan Pengujian Web	22
BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN	23
3.1. Tinjauan Perusahaan	23
3.1.1. Sejarah Perusahaan	23
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	24
3.1.3. Uraian Tugas dan Tanggung Jawab	25
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	27
3.3. <i>Activity Diagram</i>	29
3.4. Spesifikasi Dokumen Masukan	30

3.5. Spesifikasi Dokumen Keluaran	30
3.6. Permasalahan Pokok	31
3.7. Pemecahan Masalah	31
BAB IV Perancangan Sistem Usulan	32
4.1. Tahap Perancangan Sistem	32
4.1.1. Analisis Kebutuhan	32
4.1.2. Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	33
4.1.3. Rancangan <i>Activity Diagram</i>	39
4.1.4. Rancangan Dokumen Sistem Usulan	42
4.2. Perancangan <i>Prototype</i>	44
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i>	44
4.2.2. <i>Logical Structure Record</i>	44
4.2.3. Spesifikasi File	45
4.2.4. <i>Class Diagram</i>	48
4.2.5. <i>Squence Diagram</i>	48
4.2.6. Rancangan <i>Prototype</i>	54
4.2.7. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	63
4.3. Pengujian Rancangan Antarmuka	64
4.4. Jadwal Implementasi	65
BAB V PENUTUP	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	70
SURAT KETERANGAN RISET/PKL	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

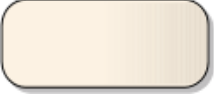
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol UML

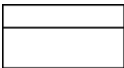
a. Simbol *Use Case Diagram*

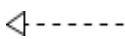
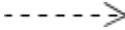
1		ACTOR Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>.
2		USE CASE Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
3		ASOSIASI/ASSOCIATION Komunikasi antara <i>actor</i> dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.
4		EKSTENSI/EXTEND Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan.
5		GENERALISASI/GENERALIZATION Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6		MENGGUNAKAN/INCLUDE Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan use case ini.

b. Simbol *Activity Diagram*

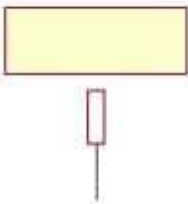
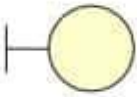
1		STATUS AWAL/INITIAL Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		AKTIVITAS/ ACTIVITY Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		PERCABANGAN / DECISION Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
4		PENGGABUNGAN/ JOIN Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
5		STATUS AKHIR/ FINAL Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.
6		SWIMLINE Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

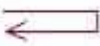
c. Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

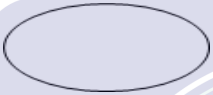
d. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem
2		<i>Lifeline</i>	menghubungkan objek selama sequence (message dikirim atau diterima dan aktifasinya).
3		<i>General</i>	Merepresentasikan entitas tunggal dalam sequence diagram.
4		<i>Boundary</i>	berupa tepi dari sistem, seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.

5		<i>Control</i>	element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.
6		<i>Entitas</i>	elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa beans atau model object.
7		<i>Activation</i>	suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam sebuah sequence yang menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek.
8		<i>Message</i>	berfungsi sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan
9		<i>Message Entry</i>	berfungsi untuk menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
10		<i>Message to Self</i>	Simbol ini menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
11		<i>Message Return</i>	menggambarkan hasil dari pengiriman message dan

			digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.
--	--	--	---

b. Simbol ERD

NO		HIMPUNAN ENTITAS Digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan dalam lingkungan pemakai.
1		ATRIBUT Menggambarkan elemen dari satu entity yang menggambarkan <i>entity</i> .
2		RELASI Entity dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut <i>relationship</i> .
3		LINK Digunakan untuk menghubungkan <i>entity</i> dengan relasi dan <i>entity</i> dengan atribut.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Entitas	11
Gambar 2.2. Atribut	11
Gambar 2.3. Atribut Kunci Primer	12
Gambar 2.4. Atribut Multinilai	12
Gambar 2.5. Relasi	12
Gambar 2.6. Asosiasi	13
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Perusahaan	24
Gambar 3.2. <i>Activity Diagram</i>	29
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i>	33
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram</i> Login Pegawai	39
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Mengisi Laporan.....	40
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Melihat Jadwal Pegawai	40
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Login Admin	41
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Mengecek Data laporan	41
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram</i> Jadwal Pegawai	42
Gambar 4.8. <i>Entity Relationship Diagram</i>	44
Gambar 4.9. <i>Logical Record Structure</i>	44
Gambar 4.10. <i>Class Diagram</i>	48
Gambar 4.11. <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran.....	48
Gambar 4.12. <i>Sequence Diagram</i> Login Pegawai	49
Gambar 4.13. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Profil	49
Gambar 4.14. <i>Sequence Diagram</i> Laporan.....	50
Gambar 4.15. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Jadwal	50
Gambar 4.16. <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	51
Gambar 4.17. <i>Sequence Diagram</i> Menginput Jadwal Pegawai	51
Gambar 4.18. <i>Sequence Diagram</i> Mengecek Laporan	52
Gambar 4.19. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Detail Pegawai	52
Gambar 4.20. <i>Sequence Diagram</i> Logout Pengguna.....	53
Gambar 4.21. <i>Sequence Diagram</i> Salah Memasukkan Password	53
Gambar 4.22. <i>Sequence Diagram</i> Memulihkan Nip dan Password	54
Gambar 4.23. Rancangan Tampilan Halaman Awal.....	54
Gambar 4.24. Rancangan Tampilan Login Pegawai	55
Gambar 4.25. Rancangan Tampilan Beranda Pegawai	55
Gambar 4.26. Rancangan Tampilan Profil Pegawai	56
Gambar 4.27. Rancangan Tampilan Edit profil	56
Gambar 4.28. Rancangan Tampilan Jadwal Pegawai	57
Gambar 4.29. Rancangan Tampilan Cetak Jadwal Pegawai	57
Gambar 4.30. Rancangan Tampilan Isi Laporan	58
Gambar 4.31. Rancangan Tampilan Tambah Laporan	58
Gambar 4.32. Rancangan Tampilan Login Admin	59

Gambar 4.33. Rancangan Tampilan Beranda Admin	59
Gambar 4.34. Rancangan Tampilan Laporan Kerja.....	60
Gambar 4.35. Rancangan Tampilan Detail Laporan Kerja.....	60
Gambar 4.36. Rancangan Tampilan Tambah Jadwal.....	61
Gambar 4.37. Rancangan Tampilan Data Pegawai.....	61
Gambar 4.38. Rancangan Tampilan Daftar Akun.....	62
Gambar 4.39. Rancangan Tampilan Halaman Lupa Password.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tipe Diagram UML	14
Tabel 2.2 Simbol Use Case	16
Tabel 2.3. Simbol-simbol Activity Diagram	18
Tabel 2.4. Simbol-simbol Sequence Diagram	19
Tabel 2.5. Simbol-simbol Class Diagram	20
Tabel 4.1. Deskripsi Use Case Pegawai Melakukan Login	34
Tabel 4.2. Deskripsi Use Case Pegawai Memasukkan Data Kegiatan	34
Tabel 4.3. Deskripsi Use Case Pegawai Melakukan Logout	35
Tabel 4.4. Deskripsi Use Case Admin Melakukan Login.....	35
Tabel 4.5. Deskripsi Use Case Admin Melakukan Pengecekan	36
Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Admin Menambah Jadwal	36
Tabel 4.7. Deskripsi Use Case Pegawai Melakukan Logout	37
Tabel 4.8. Deskripsi Use Case Admin Melakukan Pendaftaran	37
Tabel 4.9. Deskripsi Use Case Admin Melakukan Logout.....	38
Tabel 4.10. Spesifikasi File User	45
Tabel 4.11. Spesifikasi File Pegawai	46
Tabel 4.12. Spesifikasi File Laporan.....	46
Tabel 4.13. Spesifikasi File Jadwal.....	47
Tabel 4.14. Hasil Pengujian Antarmuka <i>Front-end</i>	64
Tabel 4.15. Hasil Pengujian Antarmuka <i>Back-end</i>	65
Tabel 4.16. Jadwal Implementasi.....	65

UNIVERSITAS

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumen Masukan	72
Dokumen Keluaran	72
Rancangan Dokumen Masukan.....	73
Rancangan Dokumen keluaran	73
Rancangan Dokumen Rekap Kerja Perbulan.....	74

