

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	7
1.2.1 Identifikasi Masalah	7
1.2.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	9
1.3.1 Maksud Penelitian	9
1.3.2 Tujuan Penelitian	9
1.4 Kegunaan Penelitian	9
1.5 Batasan Masalah	10
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	10
1.7 Sistematika Penulisan	11

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu	16
--------------------------------	----

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian	34
-----------------------------	----

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan	34
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	36
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	36
3.1.4. Deskripsi Tugas	37
3.2. Metode Penelitian	39
3.2.1. Desain Penelitian	40
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	41
3.2.2.1. Sumber Data Primer	42
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	44
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	45
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem	45
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem	47
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	75
a. <i>Use case diagram</i>	75
b. <i>Skenario use case</i>	75
c. <i>Activity diagram</i>	76
d. <i>Sequence diagram</i>	77
e. <i>Class diagram</i>	77
f. <i>Deployment diagram</i>	78
g. <i>Component diagram</i>	79
3.2.4. Pengujian Software	79
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	78
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan	82
3.3.2. <i>Use case diagram</i>	84
3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya	85
3.3.2.2. Definisi use case dan deskripsinya	85
3.3.3. <i>Skenario use case</i>	87
3.3.4. <i>Activity diagram</i>	93
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	94

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem	95
4.1.1. Tujuan perancangan sistem	95
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan	95
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan	96
4.1.3.1. <i>Use case diagram</i>	100
a. Definisi aktor dan deskripsinya	100
b. Definisi use case dan deskripsinya	101
4.1.3.2. Skenario <i>use case</i>	104
4.1.3.3. <i>Activity diagram</i>	111
4.1.3.4. <i>Sequence diagram</i>	119
4.1.4. Perancangan Data	122
4.1.4.1. <i>Class diagram</i>	122
4.1.4.2. <i>Object Diagram</i>	123
4.1.4.3. <i>Deployment diagram</i>	124
4.1.4.4 <i>Component Diagram</i>	125
4.2. Perancangan Antar Muka	125
4.2.1. Struktur menu	126
4.2.2. Perancangan input	127
4.2.3. Perancangan output	131
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan	134
4.4. Pengujian	135
4.4.1. Rencana pengujian	135
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian	136
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian	142
4.5. Implementasi	142
4.5.1. Implementasi perangkat lunak	143
4.5.2. Implementasi perangkat keras	144
4.5.3. Implementasi basis data	144
4.5.4. Implementasi antar muka	150
4.5.5. Implementasi instalasi program	154

4.5.6. Penggunaan program	156
---------------------------------	-----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	165
-----------------------	-----

5.2. Saran	165
------------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN