

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	9
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	10
1.6 Sistematika Penulisan.....	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Profil Sekolah.....	13
2.1.1 Logo Sekolah	13
2.1.2 Struktur Organisasi	15
2.2 Landasan Teori.....	24
2.2.1 Sistem Informasi	24
2.2.2 Ruang Lingkup dan Sasaran Pangsa Pasar	25
2.2.2.1 Kebutuhan akan Kerangka analisis	25
2.2.2.2 Proses analisis pangsa pasar	26
2.2.3 Memahami Pangsa Pasar	28
2.2.3.1 Pengertian Pangsa Pasar.....	28
2.2.3.2 Penjualan Industri Untuk Pangsa Pasar.....	29
2.2.3.3 Teorema Dasar Pangsa Pasar Kotler	30

2.2.3.4	Model Alternatif Pangsa Pasar	32
2.2.3.5	Elastisitas Pangsa Pasar	34
2.2.3.6	Elassitas Volume Penjualan	37
2.2.3.7	Pangsa Pasar dan Peluang Pilihan	38
2.2.4	Pemodelan Data	39
2.2.4.1	Business Process Modeling Notation (BPMN)	39
2.2.4.2	UML (Unified Model Language)	39
2.2.5	Perangkat Lunak Pendukung Sistem	41
2.2.5.1	HTML	41
2.2.6	Pengujian Perangkat Lunak	42
2.2.6.1	Pengujian Black-Box	42
2.2.6.2	Pengujian Penerimaan Pengguna	42
2.3	<i>State Of the Art</i>	43
BAB 3	PEMBAHASAN	50
3.1	Analisis Sistem	50
3.1.1	Analisis Masalah	50
3.1.2	Analisis Prosedur yang sedang berjalan	51
3.1.2.1	Prosedur Perluasan Kerjasama dengan Perusahaan Baru	52
3.1.2.2	Prosedur Penentuan Kebutuhan Tenaga Kerja	57
3.1.3	Analisis Aturan Bisnis	57
3.1.3.1	Aturan Bisinis Perluasan Kerjasama dengan Perusahaan Baru ..	58
3.1.3.2	Aturan Bisnis Penentuan Kebutuhan Teaga Kerja	58
3.1.3.3	Aturan Bisnis Yang Diusulkan	58
3.1.4	Analisis Pangsa Pasar Lulusan SMK Banjar Asri	59
3.1.5	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	64
3.1.5.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	64
3.1.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	66
3.1.5.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Pikir	67
3.1.6	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	69
3.1.6.1	Kebutuhan Fungsional	69
3.1.6.2	Kebutuhan Non Fungsional	69

3.1.7	Model Usecase	70
3.1.7.1	Diagram Use Case	70
3.1.7.2	Definisi Aktor	71
3.1.7.3	Definisi Use Case	72
3.1.7.4	Use Case Skenario	73
3.1.8	Model Activity Diagram	81
3.2	Model Analisis	91
3.2.1	Diagram Class Analisis	91
3.3	Model Perancangan	95
3.3.1	Squence Diagram	95
3.3.2	Perancangan Basis Data	100
3.3.2.1	Diagram Relasi	100
3.3.2.2	Struktur Tabel	101
3.3.3	Perancangan Struktur Menu	104
3.3.4	Perancangan Antar Muka	106
3.3.5	Perancangan Pesan	112
3.3.6	Perancangan Jaringan Sematik	113
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	119
4.1	Implementasi Sistem	119
4.1.1	Lingkungan Implementasi	119
4.1.2	Implementasi Basis Data	120
4.1.3	Implementasi Kelas	127
4.1.4	Implementasi Antar Muka	127
4.2	Pengujian	128
4.2.1	Skenario Pengujian Black Box	129
4.2.1.1	Kasus dan Hasil Pengujian <i>Black-box</i>	129
4.2.1.2	Kesimpulan Hasil Pengujian <i>Black-box</i>	141
4.2.2	Pengujian Penerimaan Pengguna	141
4.2.2.1	Skenario Pengujian	141
4.2.2.2	Metode Perhitungan Hasil Pengujian	144
4.2.2.3	Hasil pengujian	145

4.2.2.4	Kesimpulan Hasil Pengujian Penerimaan Pengguna.....	146
BAB 5	KESIMPULAN	148
5.1	Kesimpulan.....	148
5.2	Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA	150