BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Sistem yang akan dibuat adalah sistem *organizer* pribadi yang akan di aplikasikan pada salah satu perangkat bergerak yaitu telepon genggam. Perancangan program ini dimulai dari penganalisaan pada software dan hardware yang akan digunakan, perancangan sistem (proses), perancangan tampilan, hingga penentuan spesifikasi perangkat keras yang akan digunakan untuk mengimplementasi program ini.

Ide dasar dari sistem ini adalah banyaknya orang yang menginginkan sesuatu yang praktis untuk mencatat segala keperluan pribadi. Karena selama ini banyak sekali orang-orang yang dirugikan hanya karena lupa janji penting, kegiatan penting, atau hal penting lainnya. Telah banyak layanan *organizer* pada telepon genggam . Namun dalam pembuatan sistem ini *organizer* disimpan pada server sehingga pengguna dapat menyimpan data lebih banyak. Selain itu, *organizer* ini sangat bermanfaat bagi pengguna yang memiliki telepon genggam yang *support* java tetapi belum memiliki *organizer*.

3.1 Analisis

Analisa merupakan suatu tindakan untuk mengetahui lebih jauh tentang obyek yang akan diteliti. Dalam suatu pembuatan aplikasi perlu proses analisa tentang obyek – obyek yang mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut. Pada proses analisa banyak difokuskan pada pendukung – pendukung pembuatan aplikasi, seperti

perangkat lunak maupun dari perangkat kerasnya. Dilihat dari sisi manfaatnya analisis sangat bagus dalam proses tahapan – tahapan pembuatan atau pun desain untuk mengurangi kelemahan – kelemahan objek yang akan digunakan.

Pembuatan sistem ini dilakuan untuk membuat suatu layanan *organizer* pribadi pada telepon genggam. Dalam hal ini, sistem tersebut dapat menyimpan Jadwal kegiatan sehari-hari, Catatan penting, Diary, dan info pembuat.

Sistem *organizer* ini dapat digunakan untuk menyimpan atau mengakses data dari dan ke *database server*. Pembuatan sistem ini diawali dengan pembuatan program pada PC (*Personal Computer*) menggunakan software j2mewtk dan PHP script, kemudian integrasi dengan memanfaatkan emulator pada j2mewtk. Lalu pada *server* dilakukan pembuatan *database* dengan menggunakan MySQL yang berisi data-data *user*.

Prinsip kerja sistem ini adalah pengguna dapat mengakses *organizer* atau info pembuat dengan masuk menu-menu utama pada telepon genggam. Jika memilih *organizer*, maka pengguna harus memasukkan *username* dan *password* agar terhubung dengan *server* melalui jaringan internet hingga dapat masuk ke menu-menu dalam *organizer*. Namun jika memilih info pembuat maka pengguna akan langsung masuk ke menu info pembuat.

Dalam hal ini, setiap pengguna tidak memiliki batas pemakaian untuk setiap *organizer*-nya. Sehingga jika seorang pengguna mengisi *organizer*-nya tidak ada batasan untuk mengisinya. Dikarenakan databasenya terpisah sehingga dapat menyimpan data lebih banyak. Apabila kehilangan telepon genggam data-data organizer tidak ikut hilang, karena tersimpan diweb organizer.

Untuk proses Jadwal Kegiatan, Catatan Penting, dan Diary prosesnya data-datanya bisa dilihat pertanggal.

3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Pada pembuatan sistem *organizer* pribadi ini banyak yang harus diperhatikan, terutama penggunaan *software* yang akan mendukung pembuatan sistem tersebut. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat program ini adalah bahasa pemograman *java* dengan menggunakan J2ME dan untuk database menggunakan bahasa pemograman PHP, dan MYSQL sebagai salah satu standar untuk menjalankan dan mengembangkan aplikasi ini pada telepon genggam (handphone).

Perangkat lunak untuk penelitian atau pembuatan aplikasi ini setelah dibahas atau diperhitungkan maka yang digunakan dalam pembuatan program permainan ini, Antara lain :

Sistem Operasi Windows XP, SP2.

J2SDK (Java2 Software Development Kit) versi 1.4.2.

Netbeans IDE 6.8

Sun java me sdk-3 0-win.

Jdk-6u13-windows-i586-p.

Program ini dirancang dengan menggunakan MIDP1.0 dan MIDP2.0 pada J2ME dengan menggunakan kelas – kelas standar untuk aplikasi GUI pada level tinggi dan level rendah. Jadi program permainan ini dapat di *download* ke semua jenis handphone yang mendukung J2ME dengan spesifikasi MIDP1.0 dan MIDP2.0.

3.3 Spesifikasi Perangkat Keras

Dalam penggunaan pembuatan aplikasi ini selain perangkat lunak yang harus diperhitungkan. Selain itu perangkat keras juga harus dipilih untuk mendukung dalam penelitian dan pembuatan aplikasi yang digunakan selama pembuatan program hingga pengujian program, adalah satu buah unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

Prosessor Intel Pentium 4 2,8 GHz,

Monitor VGA 17 inch,

VGA Card 128 Mbyte,

Memori DDR 512 Mbyte,

Harddisk 40 Gb

Keyboard Standar,

Mouse Standar,

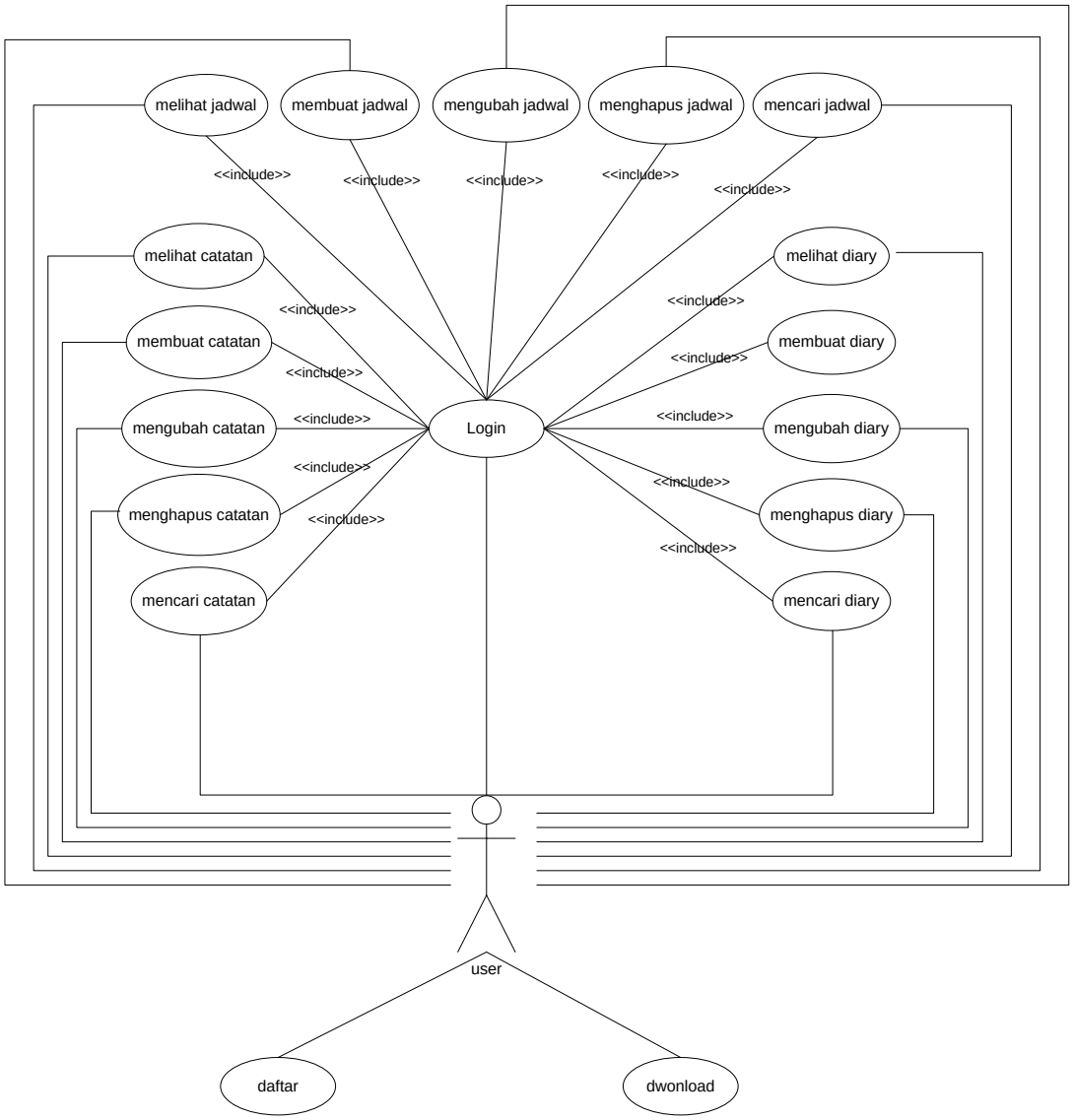
3.4 Spesifikasi User

Tabel 3.1. Spesifikasi User

	Client
Mengerti oprasional telepon genggam	✓
Dapat mengoprasikan aplikasi	✓
Memiliki handphone yang suppot java	✓

3.5 Use Case Diagram

Kebutuhan fungsionalitas Sistem *Organizer* pribadi digambarkan dengan *Use Case Diagram* seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Use Case diagram

3.6 Use Case Narative

Use case Narative berfungsi untuk menjelaskan lebih detail mengenai modul-modul yang terdapat dalam aplikasi Organizer, dengan penjelasan mengenai keterangan table Use Case Narative adalah sebagai berikut :

(1). Ringkasan merupakan deskripsi mengenai kegunaan atau fungsi modul.

(2). Rasional merupakan deskripsi dari use case

(3). Pengguna menggunakan deskripsi mengenai pengguna use case.

(4). Prekondisi merupakan deskripsi keadaan sebelum modul dijalankan.

(5). Aliran dasar merupakan alur kerja pengguna.

(6). Aliran alternatif merupakan aliran dasar lain.

(7). Postkondisi merupakan deskripsi keadaan setelah modul dijalankan.

Untuk Use Case Narative untuk use case dapat dilihat dari table 3.2 sampai 317.

Table 3.2 Use Case Narative Daftar

Nama Use Case	Daftar	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-01	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian pengunjung organizer untuk melakukan proses daftar organizer, setelah user melakukan pendaftaran dan mengaktivasi status organizer	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman daftar pada Organizer	
Post Kondisi	Pengguna berhasil mengaktifasi	

Bidang khas suatu event	Kegiatan pelaku	Respons sistem
	1: Pengguna membuka halaman daftar	2: Sistem merespon dengan cara merender form daftar, setelah selesai hasil renderan sistem ditampilkan kepada pengguna.
	3: Pengguna mengisi form daftar dengan data yang benar dan valid	4: Sistem merespon dengan menvalidasi, menyimpan .
Bidang alternatif	Pengguna yang memberikan data yang tidak valid maka sistem akan membuat ulang form kosong dan memberi pesan kepada pengguna bahwa form yang diisi oleh pengguna tidak dapat disimpan	
Post Kondosi	Status keanggotaan pengguna menjadi aktif	
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem.	

Table 3.3 Use Case Narative Dwonload

Nama Use Case	Dwonload	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-02	
Sumber		

Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian pengunjung organizer untuk melakukan proses download organizer	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman dwonload	
Post Kondisi	Pengguna berhasil mengaktifasi	
Bidang khas suatu event	Kegiatan pelaku	Respons sistem
	1: Pengguna menekan tombol download	2: Sistem merespon pesan untuk mendwonload aplikasi organizer
	3: Pengguna berhasil mendwonload aplikasi organizer	4: sistem merespon aplikasi organizer telah terdwonload .
Bidang alternatif	Pengguna telah menginstall aplikasi organizer ditelepon genggam	
Post Kondisi		
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada user sehingga user dapat berinteraksi dengan sistem.	

Table 3.4 Use Case Narative Login

Nama Use Case	Login	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-03	
Sumber		
Pelaku	Pengguna	
Pelaku		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian pengguna Organizer untuk melakukan proses login pada aplikasi Organizer sehingga pengguna dapat menggunakan nya	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman login pada organizer	
Post Kondisi	Pengguna berhasil melakukan proses login pada organizer dan dapat mengakses fitur-fitur organizer	
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user membuka halaman login	2: Sistem merespon dengan cara merender form login , setelah selesai hasil renderan sistem ditampilkan kepada pengguna.

	3: user mengisi form login dengan data yang benar dan valid	4: Sistem merespon dengan menvalidasi data yang dimasukkan pengguna, setelah pengecekan berhasil, pengguna dapat mengakses fitur-fitur organizer
Bidang alternatif	Jika form yang diisi oleh pengguna datanya tidak valid maka, sistem akan membuat kembali form login dan memberi pesan bahwa data yang diisi tidak valid.	
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna, dengan penambahan pada navigasi sehingga pengguna dapat membuka akses fasilitas yang hanya diberikan kepada pengguna yang telah tedaftar	

Table 3.5 Use Case Narative Melihat jadwal

Nama Use Case	Melihat jadwal	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-04	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian User dalam melihat jadwal	
Pra kondisi	User membuka halaman meihat jadwal	
Post Kondisi		
Bidang khas	Kegiatan Pelaku	Respon sistem

suatu event		
	1: user memilih menu jadwal	2: Sistem merespon dengan cara merender halaman melihat jadwal
	3: user melihat jadwal	4: Sistem berhasil merender halaman melihat jadwal
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada User sehingga User dapat berinteraksi dengan sistem	

Table 3.6 Use Case Narative Membuat jadwal

Nama Use Case	Membuat jadwal	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-05	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian User dalam membuat jadwal	
Pra kondisi	User membuka halaman membuat jadwal	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu	2: Sistem merespon dengan cara

	membuat jadwal	menampilkan halaman buat jadwal
	3: user membuat jadwal	4: Sistem menampilkan pesan user berhasil membuat jadwal
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada User sehingga User dapat berinteraksi dengan sistem	

Table 3.7 Use Case Narative Mengubah jadwal

Nama Use Case	Mengubah jadwal	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-06	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam mengubah jadwal	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman mengubah jadwal	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu ubah jadwal	2: sistem merespon dengan cara merender halaman mengubah jadwal

	3: user mengubah jadwal	4: sistem menampilkan pesan berhasil mengubah jadwal
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

Tabel 3.8 Use Case Narative menghapus jadwal

Nama Use Case	Menghapus jadwal	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-07	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam menghapus jadwal	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman menghapus jadwal	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu hapus jadwal	2: sistem merespon dengan cara merender halaman menghapus jadwal
	3: user menghapus jadwal	4: sistem berhasil menampilkan pesan berhasil hapus jadwal

Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem

Tabel 3.9 Use Case Narative mencari jadwal

Nama Use Case	Mencari jadwal	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-08	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam mencari jadwal	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman mengubah jadwal	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu mencari jadwal	2: sistem merespon dengan cara merender halaman mencari jadwal
	3: user mencari jadwal	4: sistem merespon dengan cara merender halaman mencari jadwal
Batasan , spesifikasi dan	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

implementasi	

Tabel 3.10 Use Case Narative Melihat catatan

Nama Use Case	Melihat catatan	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-04	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian User dalam melihat catatan	
Pra kondisi	User membuka halaman meihat catatan	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu catatan	2: Sistem merespon dengan cara merender halaman melihat catatan
	3: user melihat catatan	4: Sistem berhasil merender halaman melihat catatan
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada User sehingga User dapat berinteraksi dengan sistem	

Tabel 3.11 Use Case Narative Membuat catatan

Nama Use Case	Membuat catatan	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-10	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam membuat catatan	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman membuat catatan	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu membuat catatan	2: Sistem merespon dengan cara menampilkan halaman buat catatan
	3: user membuat catatan	4: sistem menampilkan pesan user berhasil membuat catatan
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

Tabel 3.12 Use Case Narative Menghapus catatan

Nama Use Case	Menghapus catatan	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-11	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam menghapus catatan	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman membuat catatan	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: Menghapus catatan	2: sistem merespon dengan cara merender halaman menghapus catatan
	3: user menghapus catatan	4: sistem berhasil menampilkan pesan berhasil hapus catatan
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

Tabel 3.13 Use Case Narative Mencari catatan

Nama Use Case	Mencari catatan	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-12	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam mencari catatan	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman membuat catatan	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu mencari catatan	2: sistem merespon dengan cara merender halaman mencari catatan
	3: user mencari catatan	4: sistem merespon dengan cara merender halaman mencari catatan
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

Tabel 3.14 Use Case Narative Melihat diary

Nama Use Case	Melihat diary	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-13	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam melihat diary	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman membuat catatan	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu diary	2: Sistem merespon dengan cara merender halaman melihat diary
	3: user melihat diary	4: Sistem berhasil merender halaman melihat diary
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

Tabel 3.15 Use Case Narative Membuat diary

Nama Use Case	Membuat diary	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-14	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam membuat diary	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman membuat catatan	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu membuat diary	2: Sistem merespon dengan cara menampilkan halaman buat diary
	3: user membuat diary	4: sistem menampilkan pesan user berhasil membuat diary
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

Tabel 3.16 Use Case Narative Menghapus diary

Nama Use Case	Menghapus diary	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-15	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam menghapus diary	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman membuat catatan	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: Menghapus diary	2: sistem merespon dengan cara merender halaman menghapus diary
	3: user menghapus diary	4: sistem berhasil menampilkan pesan berhasil hapus diary
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

Tabel 3.17 Use Case Narative Mencari diary

Nama Use Case	Mencari diary	Tipe Use Case
ID Use Case	YD-ORGJ2ME-16	
Sumber		
Pelaku	User	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan kejadian user dalam mencari diary	
Pra kondisi	Pengguna membuka halaman membuat catatan	
Post Kondisi		
Bidang khas suatu event	Kegiatan Pelaku	Respon sistem
	1: user memilih menu mencari diary	2: sistem merespon dengan cara merender halaman mencari diary
	3: user mencari diary	4: sistem merespon dengan cara merender halaman mencari diary
Batasan , spesifikasi dan implementasi	GUI ditampilkan kepada pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem	

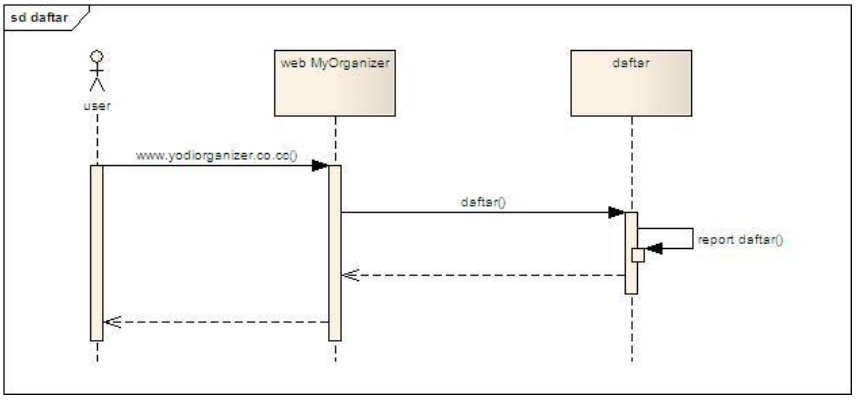
3.7 Use Case Sequence Diagram

Use Case Sequence Diagram berfungsi untuk menjelaskan lebih detail mengenai proses yang terjadi didalam sistem, yang dijelaskan sebagai berikut :

3.7.1 Diagram sequence daftar

I.S (Initial State) : berada pada halaman website MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna melakukan daftar

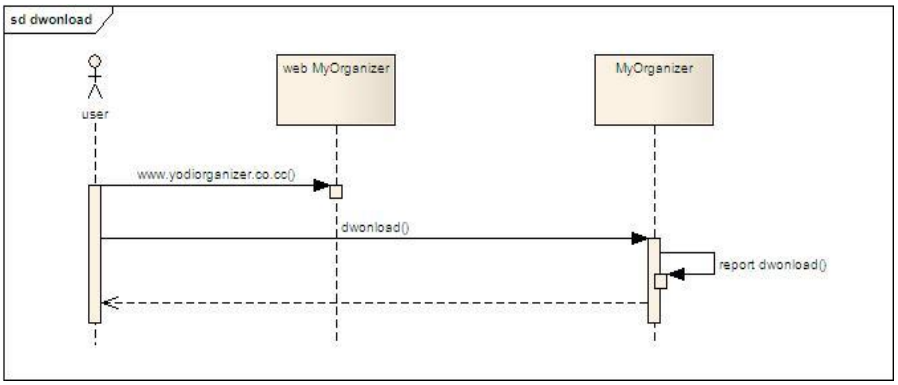


Gambar 3.2 Diagram sequence daftar

3.7.2 Diagram sequence dwonload

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil dwonload

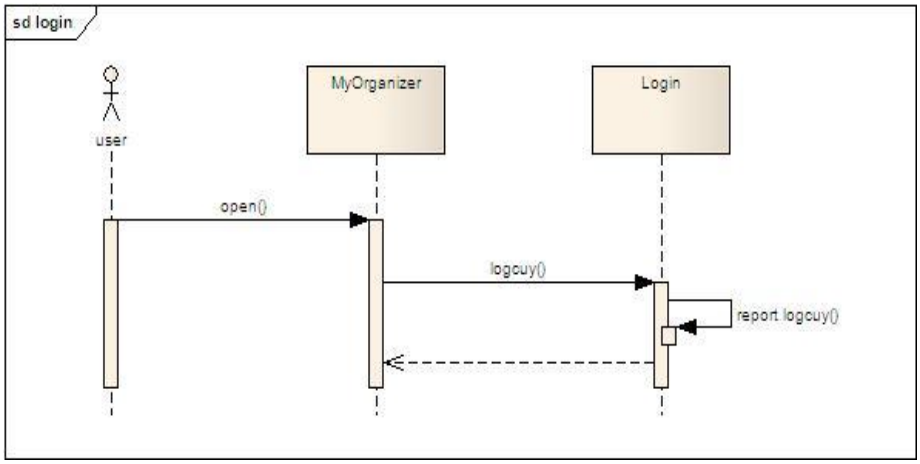


Gambar 3.3 Diagram Sequence dwonload

3.7.3 Diagram Sequence login

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman login

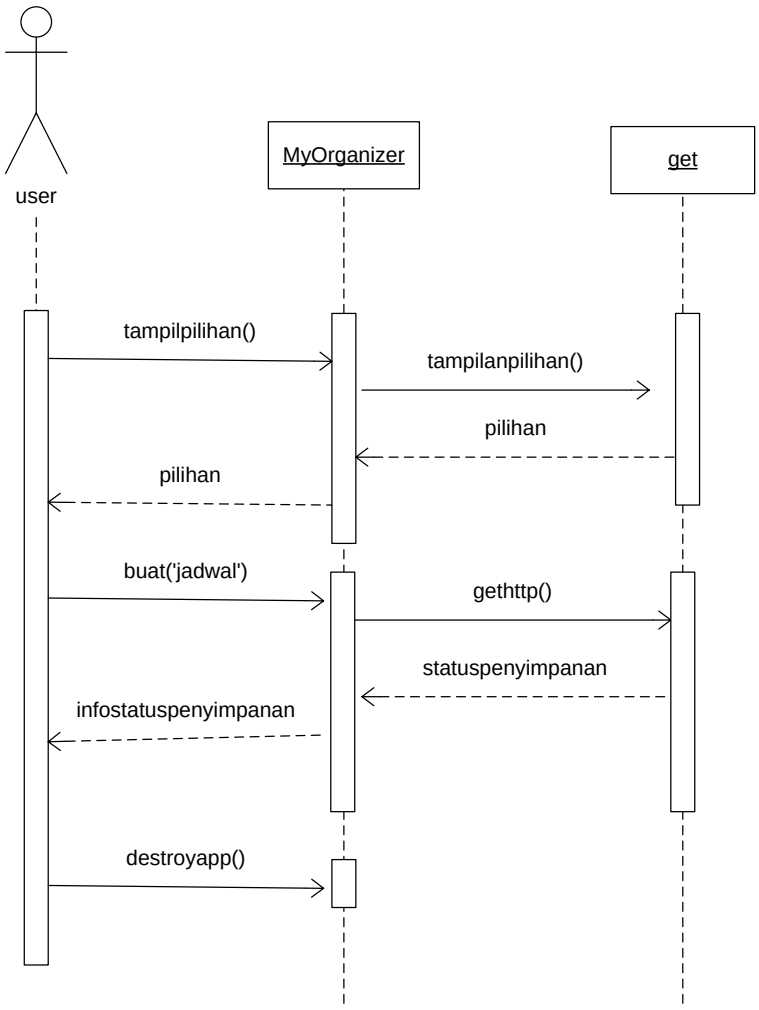


Gambar 3.4 Diagram Sequnce login jadwal

3.7.4 Diagram sequence buat jadwal

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman buat jadwal

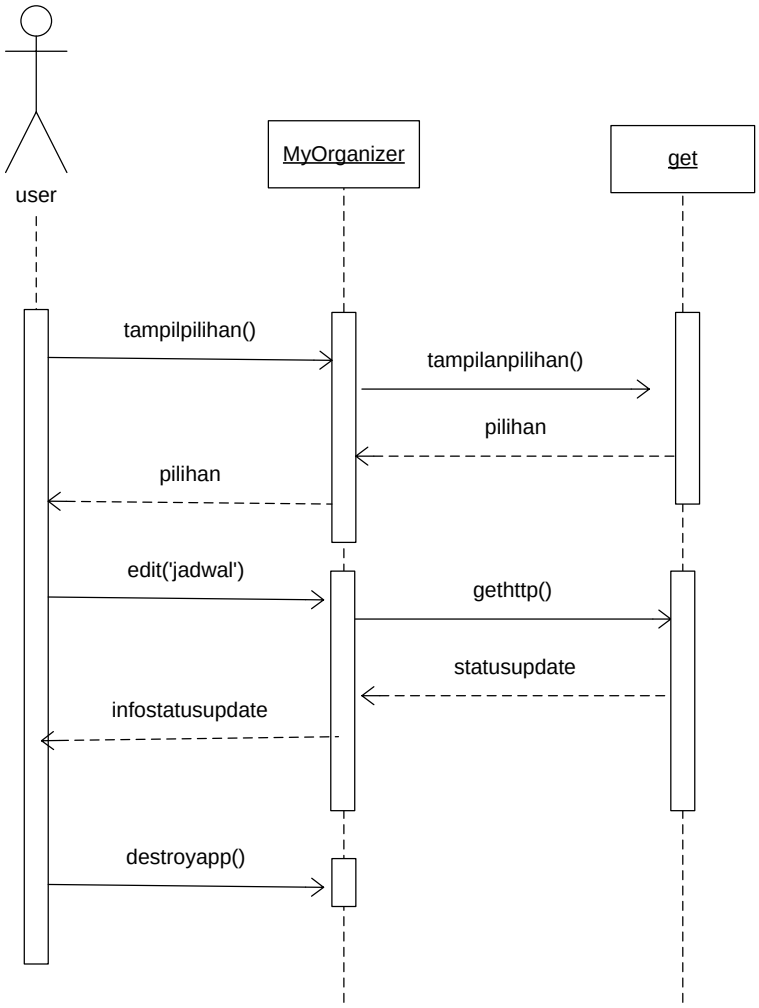


Gambar 3.5 Diagram Sequence membuat jadwal

3.7.5 Diagram Sequence edit jadwal

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman edit jadwal

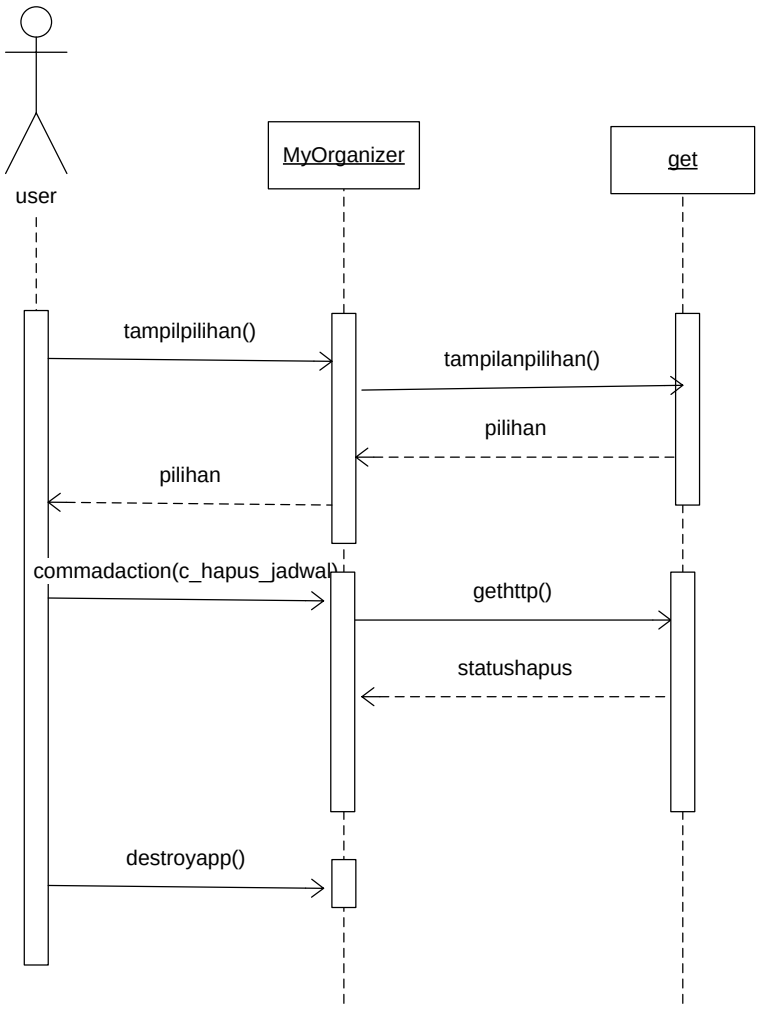


Gambar 3.6 sequence edit jadwal

3.7.6 Diagram sequence hapus Jadwal

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman hapus jadwal

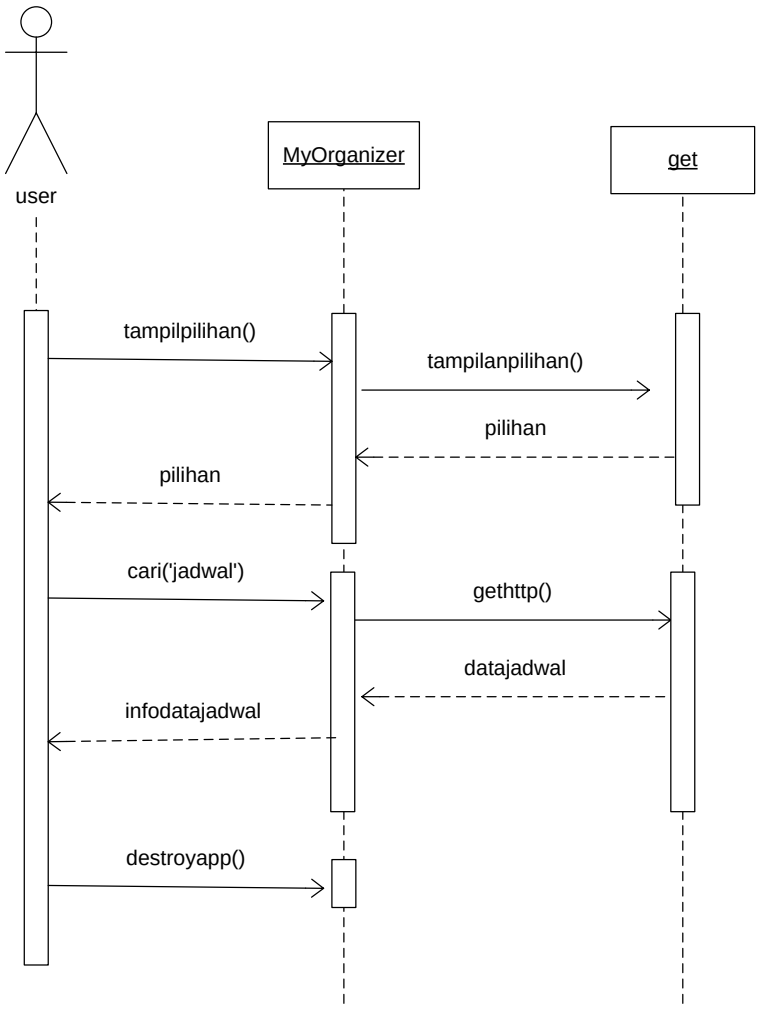


Gambar 3.7 sequence hapus jadwal

3.7.7 Diagram sequence cari jadwal

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman cari jadwal

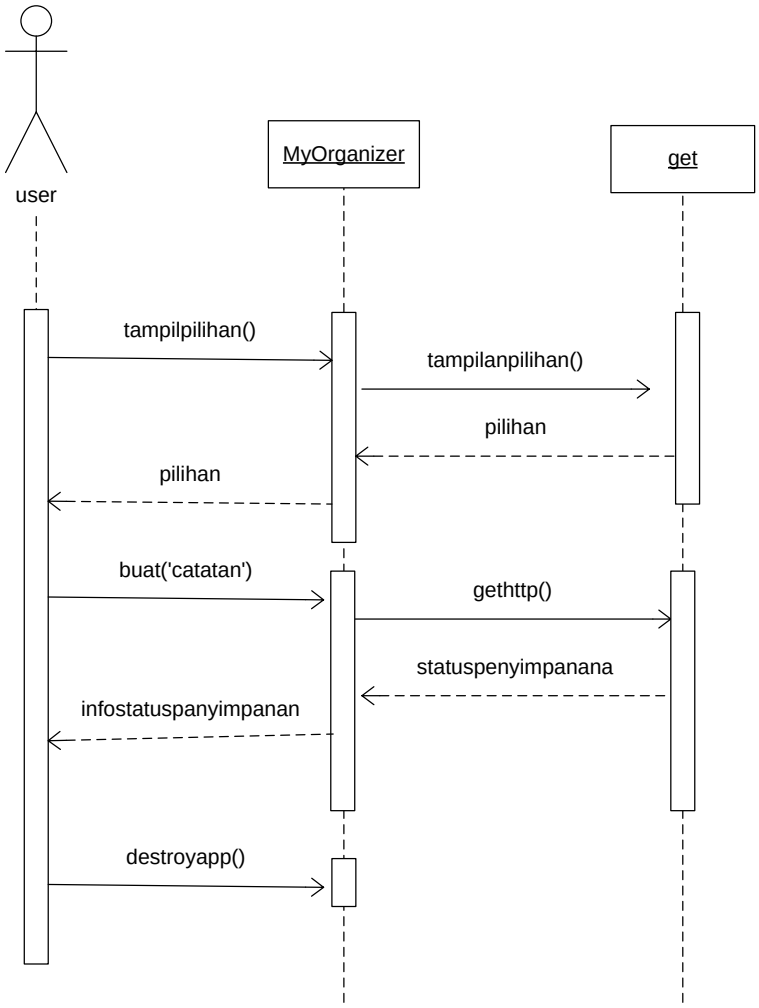


Gambar 3.8 sequence cari jadwal

3.7.8 Diagram sequence buat catatan

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman buat catatan

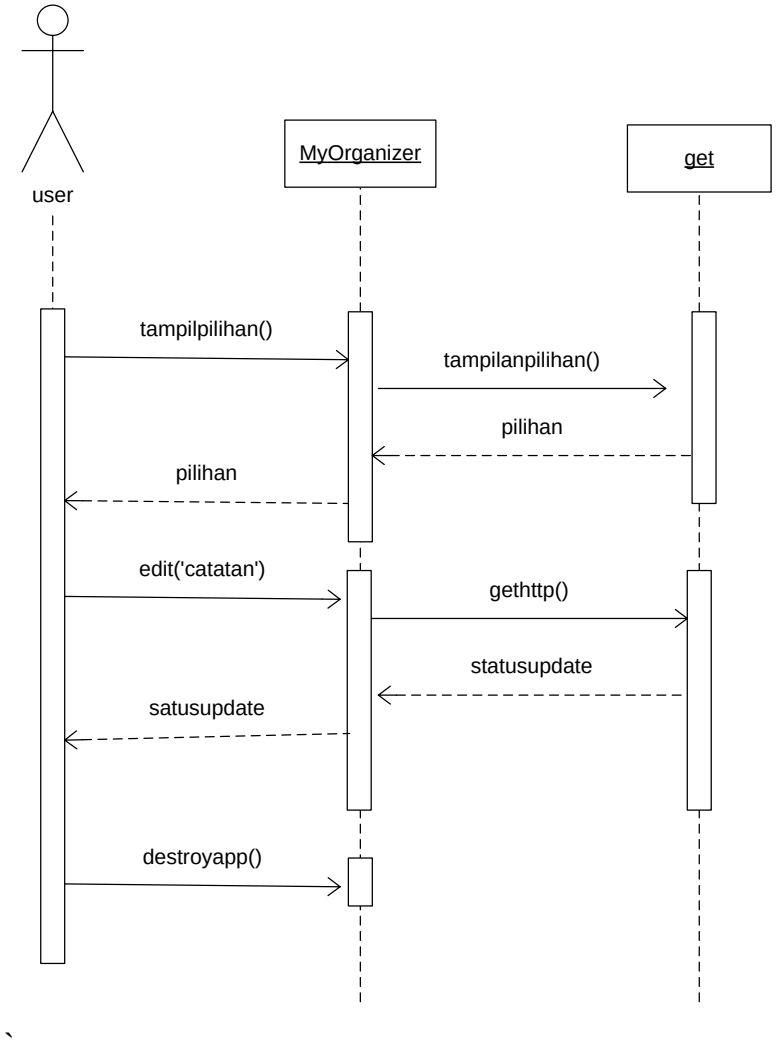


Gambar 3.9 sequence buat catatan

3.7.9 Diagram sequence edit catatan

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman edit catatan

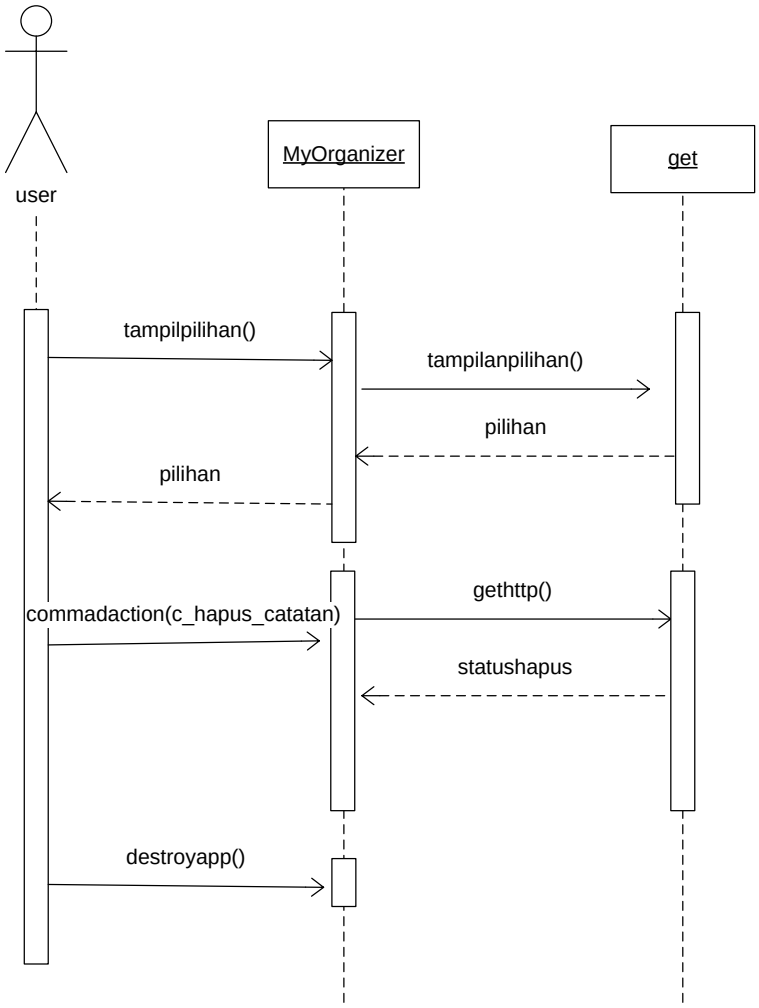


Gambar 3.10 sequence edit catatan

3.7.10 Diagram sequence hapus catatan

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman hapus catatan

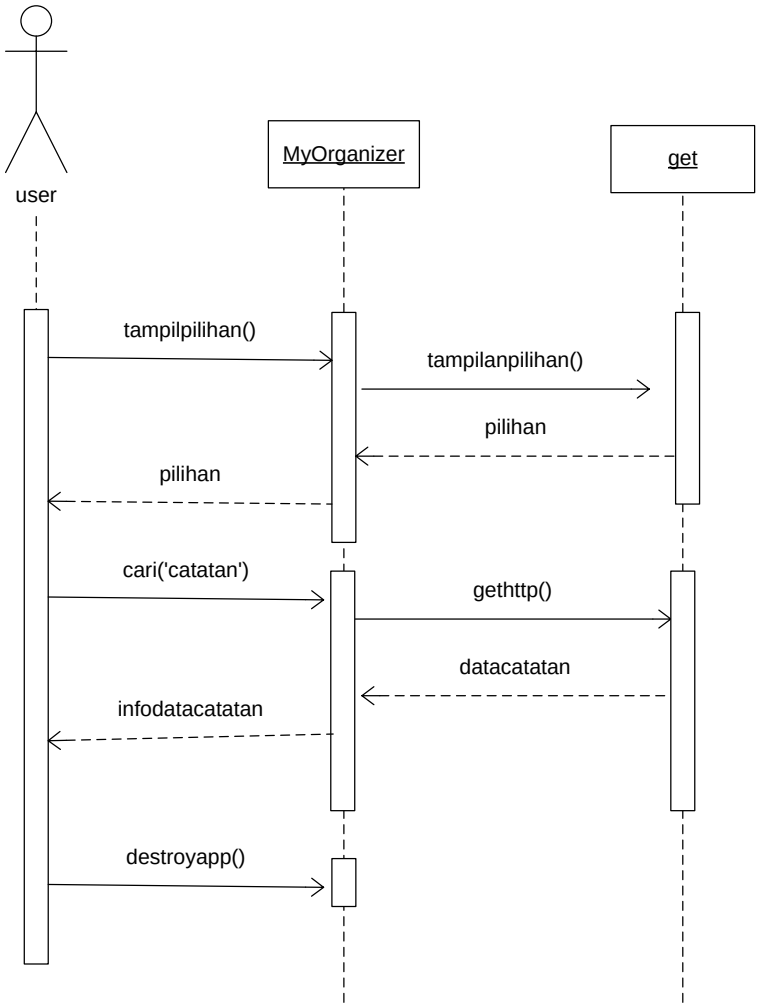


Gambar 3.11 sequence hapus catatan

3.7.11 Diagram sequence cari catatan

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman cari catatan

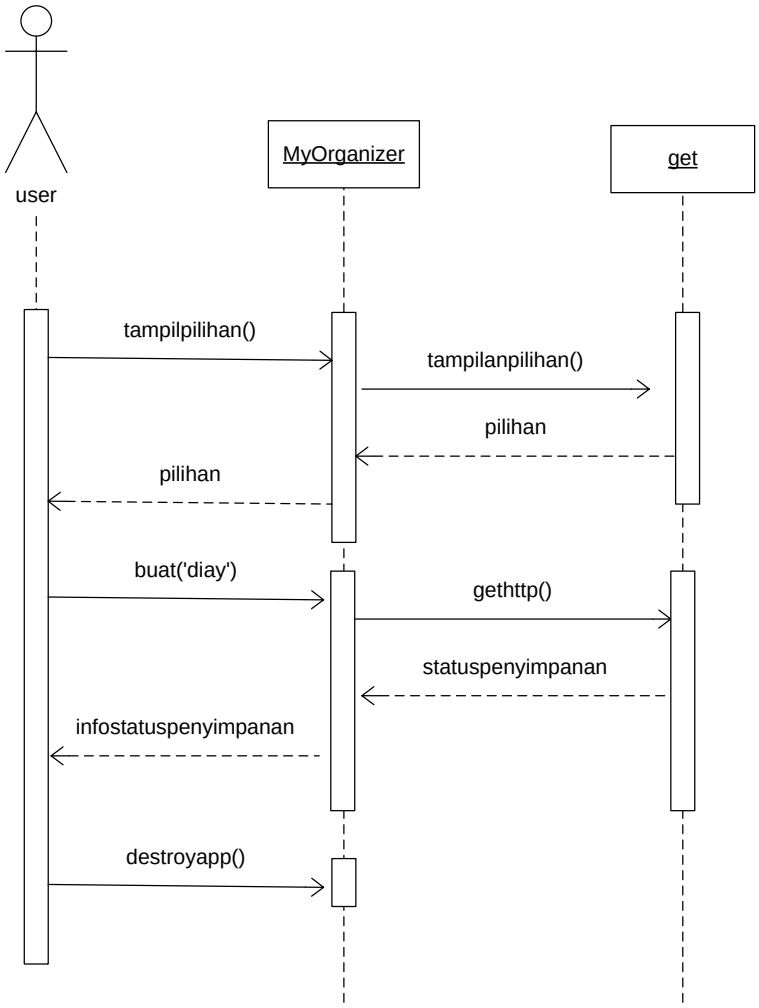


Gambar 3.12 sequence cari catatan

3.7.12 Diagram sequence buat diary

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman buat diary

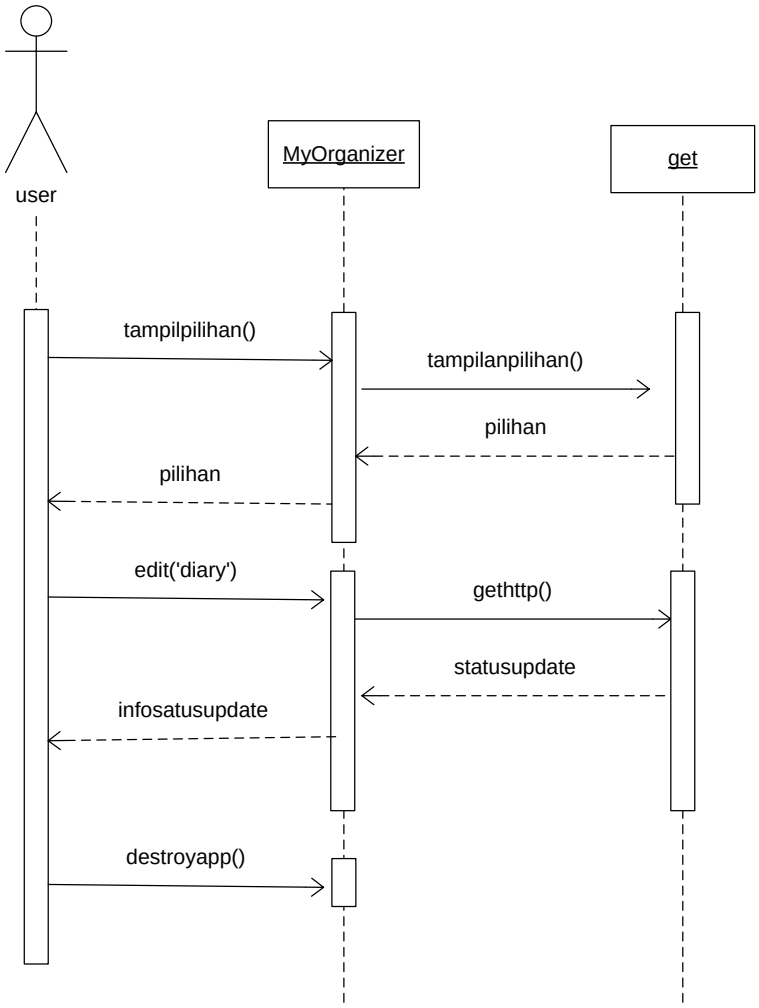


Gambar 3.13 sequence buat diary

3.7.13 Diagram sequence edit diary

I.S (Initial State) : berada pada halaman myOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman edit diary

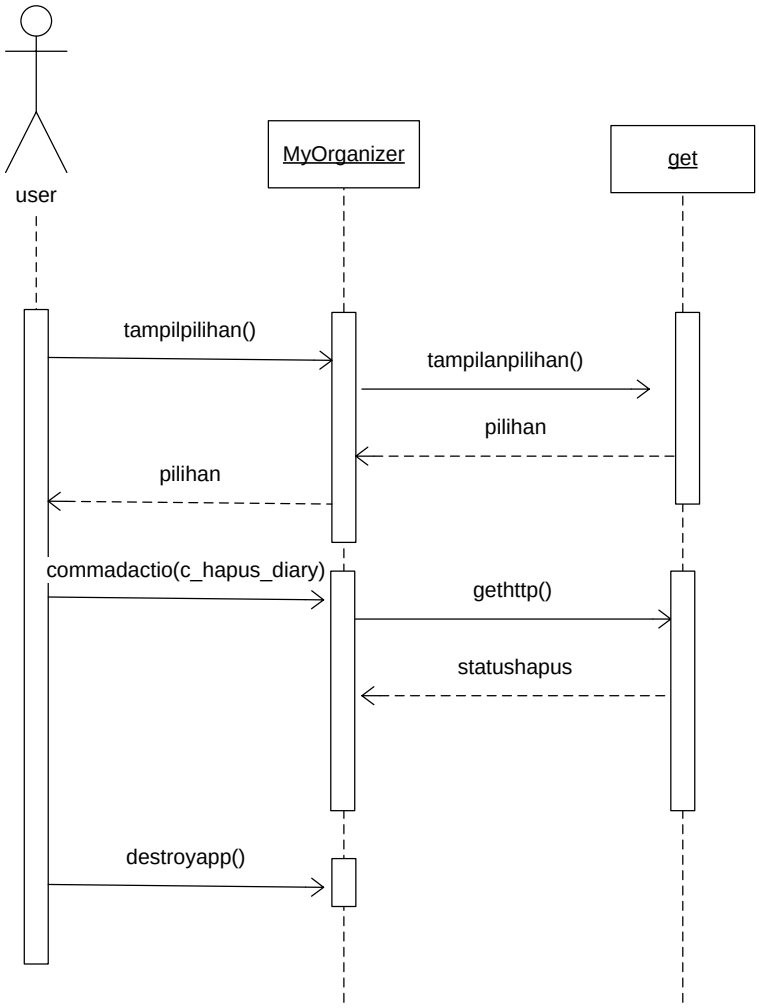


Gambar 3.14 sequence edit diary

3.7.14 Diagram sequence hapus diary

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman hapus diary

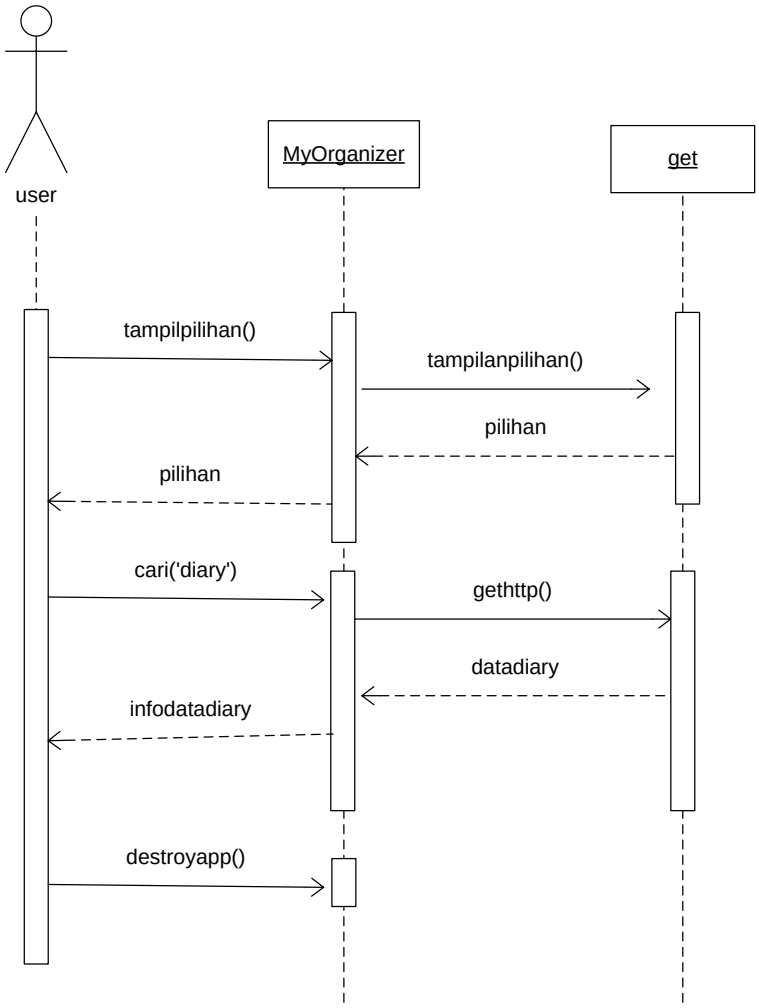


Gambar 3.15 sequence hapus diary

3.7.15 Diagram Sequence cari Diary

I.S (Initial State) : berada pada halaman myOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman cari diary

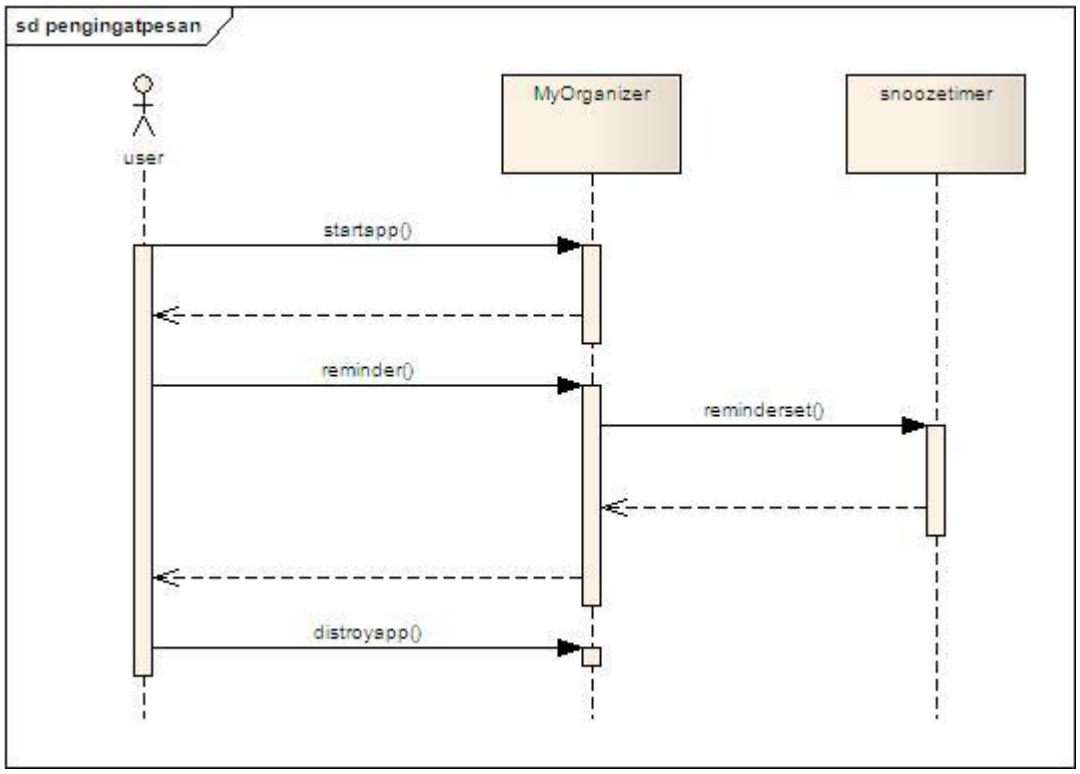


Gambar 3.16 sequence cari diary

3.7.16 Diagram sequence pengingat pesan

I.S (Initial State) : berada pada halaman MyOrganizer

F.S (Final State) : pengguna berhasil kehalaman pengingat pesan

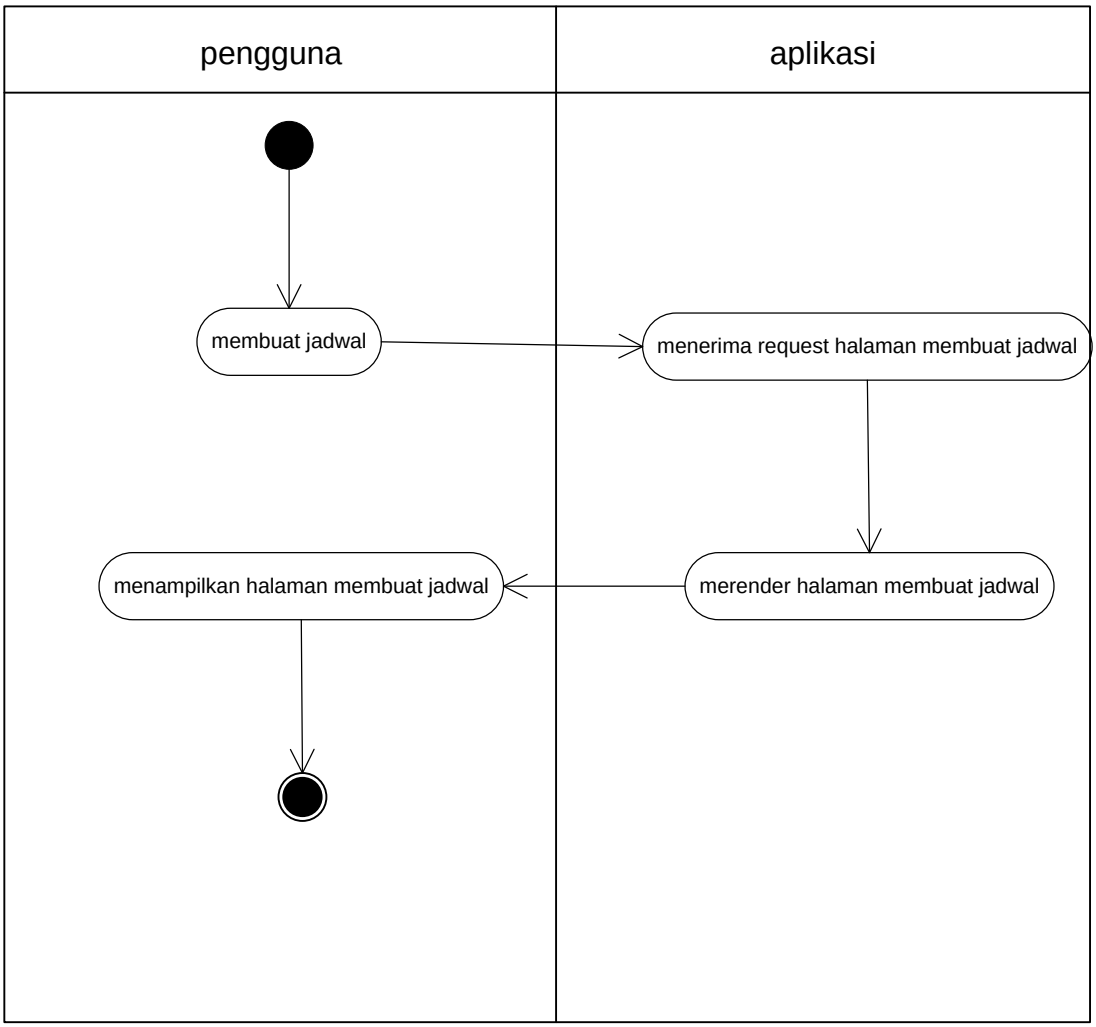


Gambar 3.17 sequence pengingat pesan

3.8 Activity Diagram

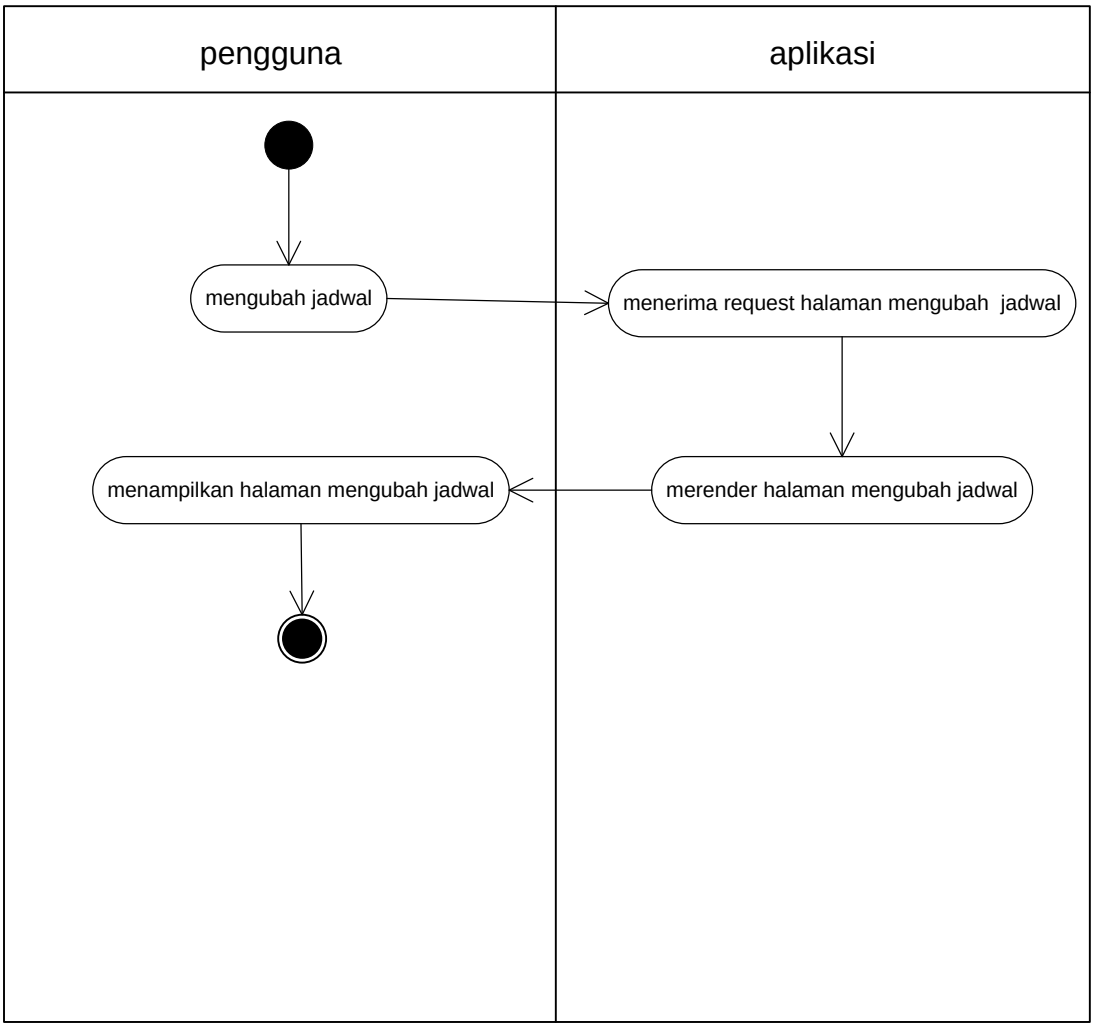
Proses activity diagram bisa dilihat gambar dibawah ini.

A. Activity diagram membuat jadwal



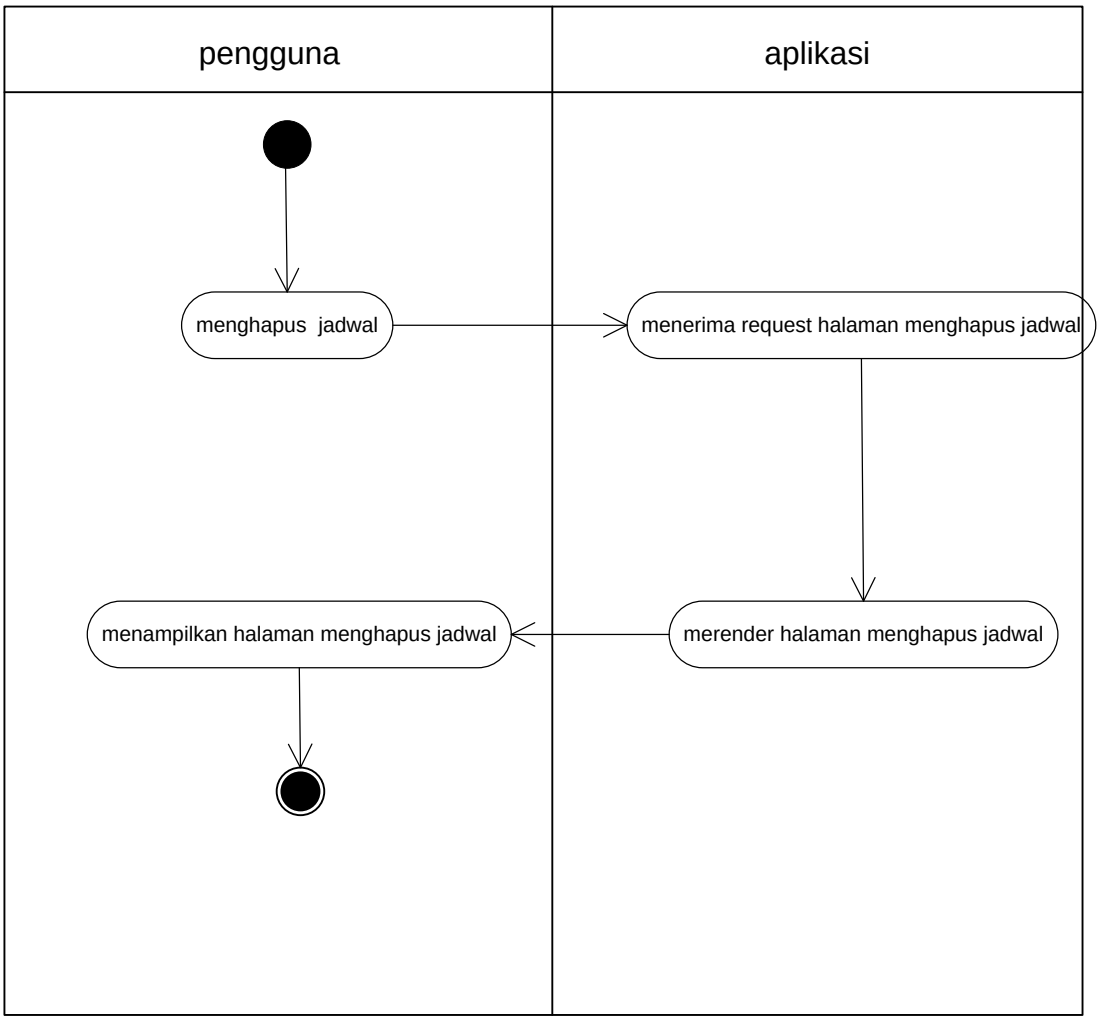
Gambar 3.18 Activity diagram membuat jadwal

B. Acivity diagram mengubah jadwal



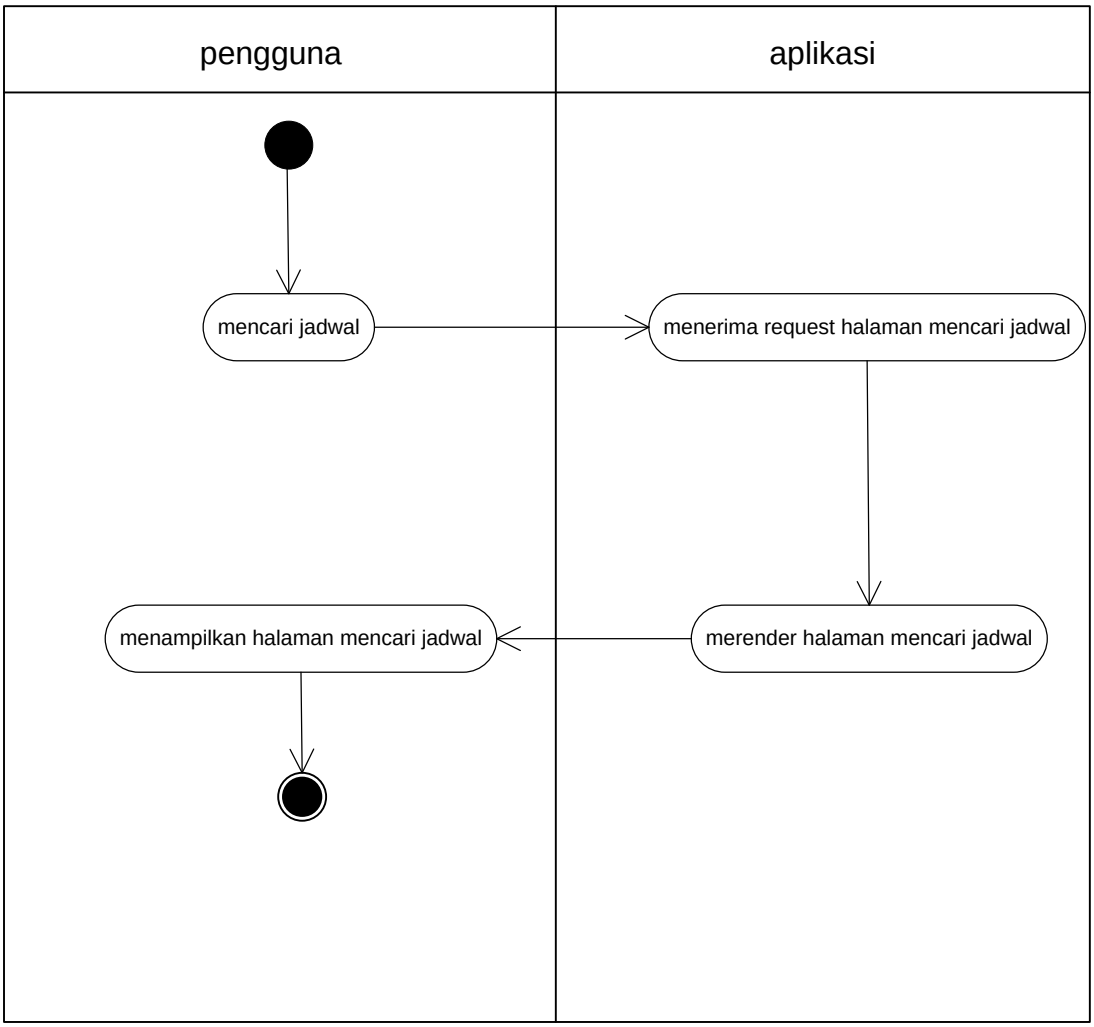
Gambar 3.19 Activity diagram mengubah jadwal

C. Activity diagram menghapus jadwal



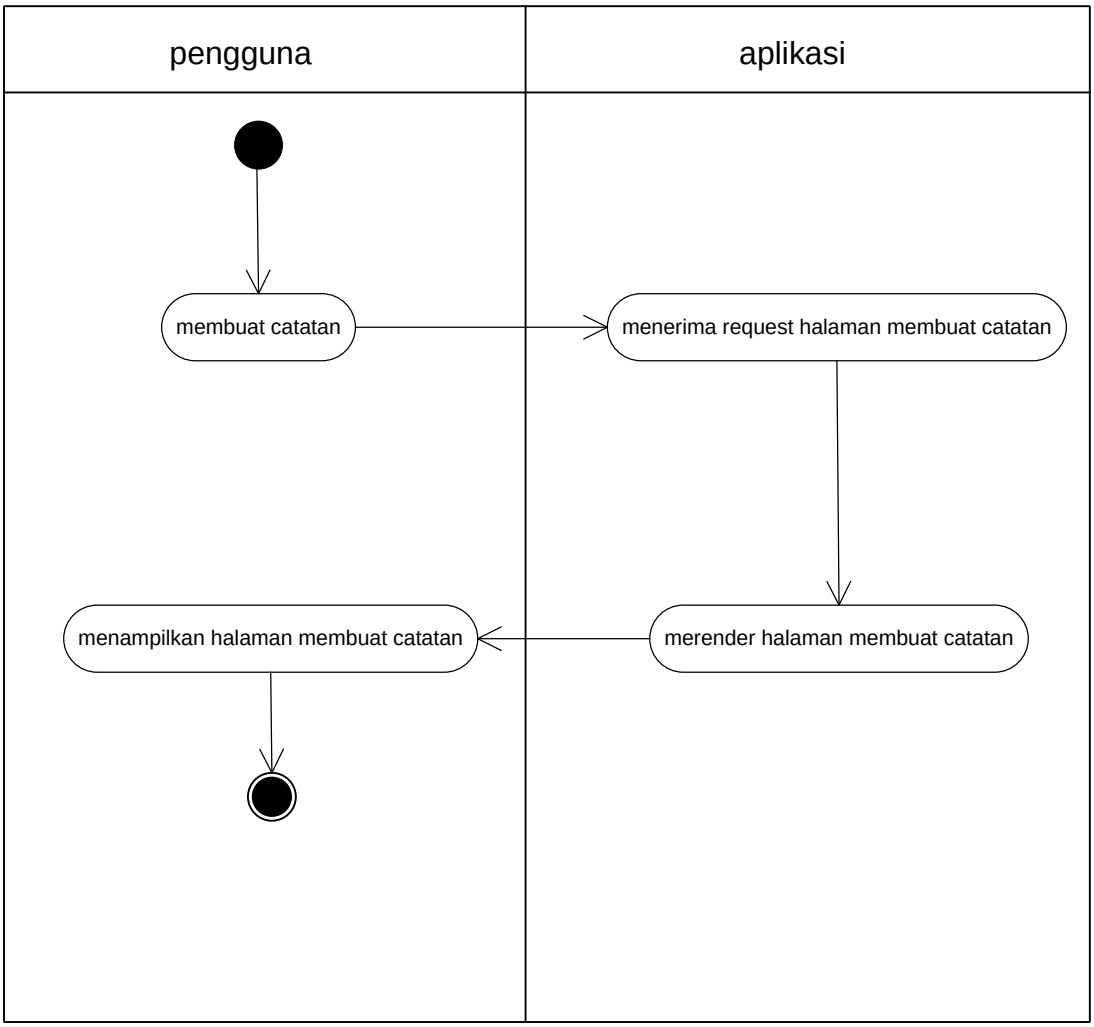
Gambar 3.20 Activity diagram menghapus jadwal

D. Activity diagram mencari jadwal



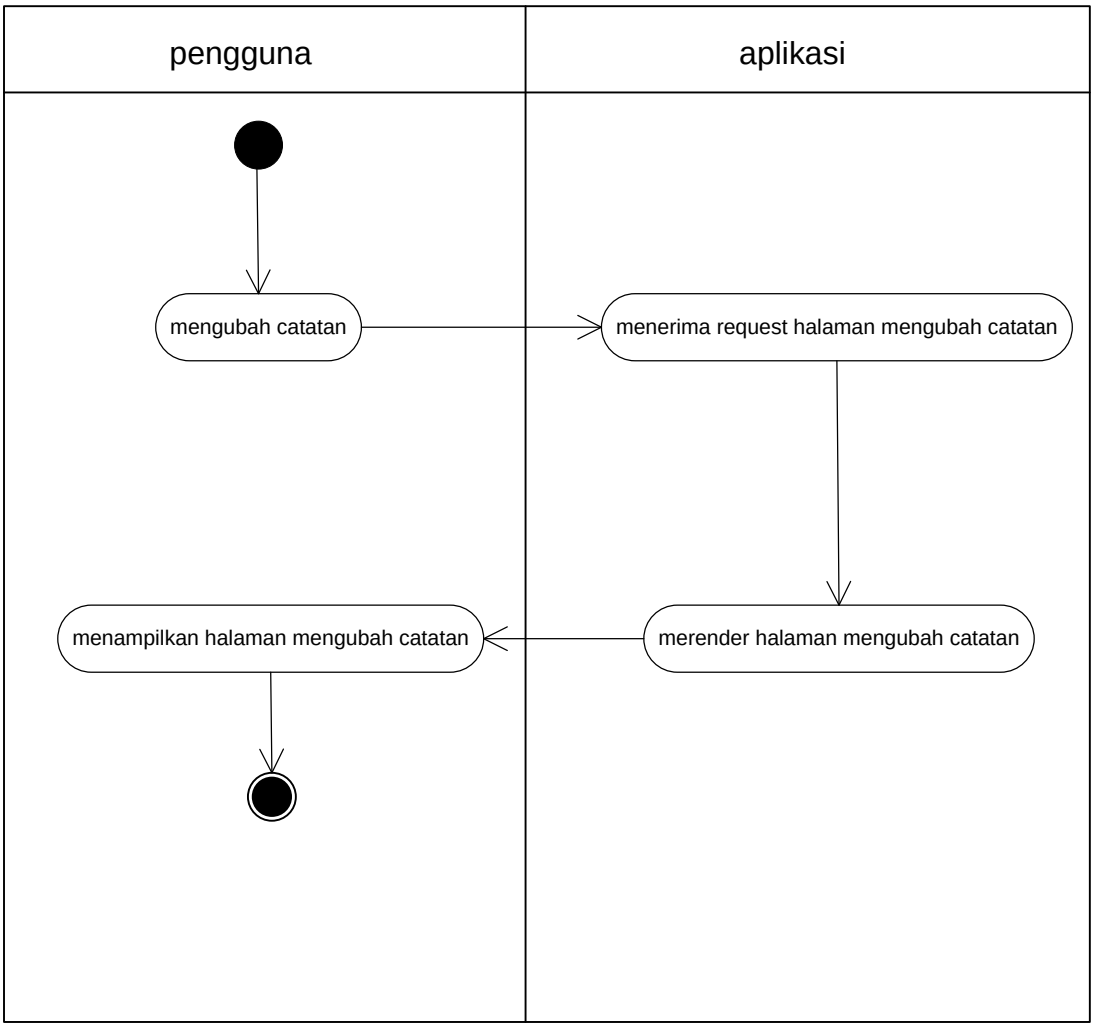
Ganbar 3.21 Activity diagram mencari Jadwal

E. Activity diagram membuat catatan



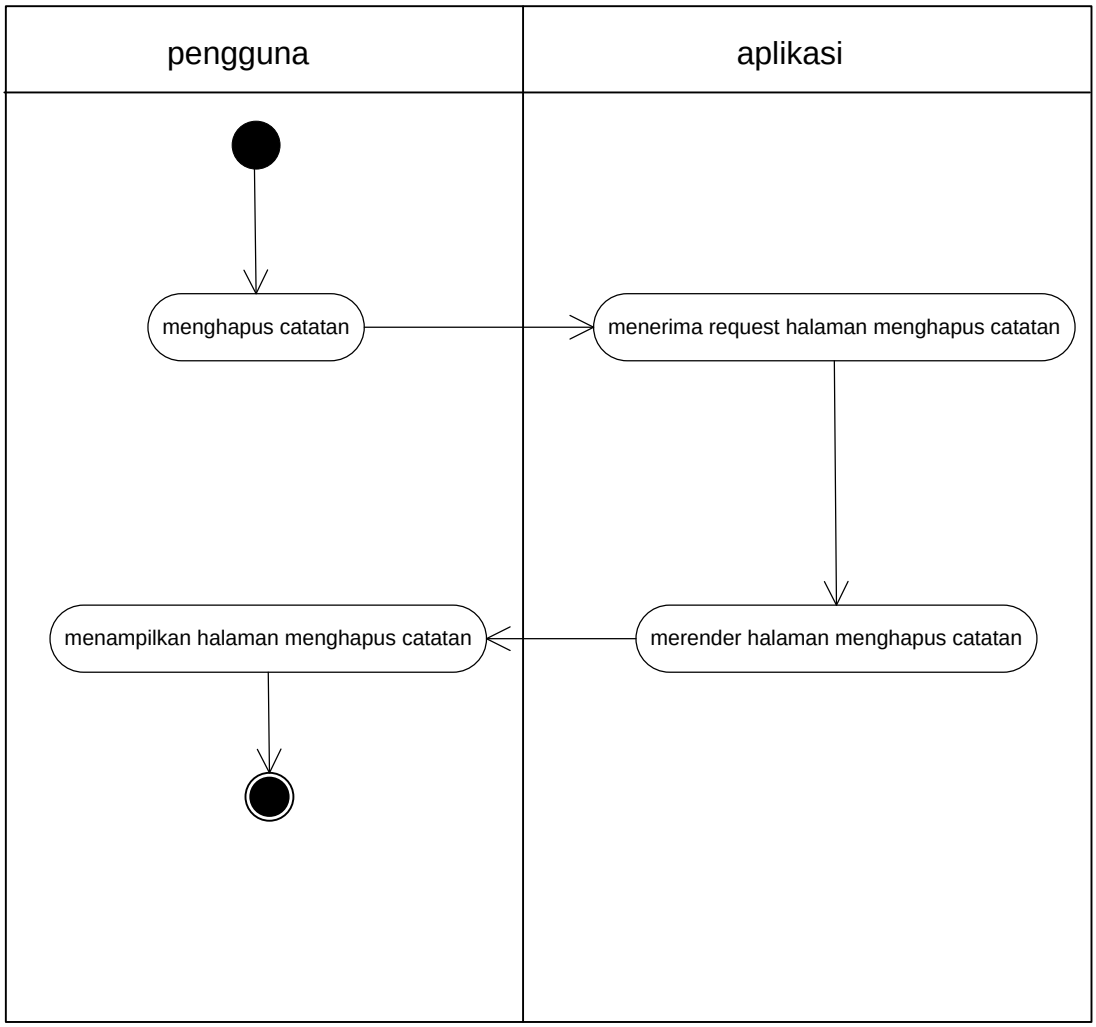
Gambar 3.22 Activity diagram membuat catatan

F. Activity diagram mengubah catatan



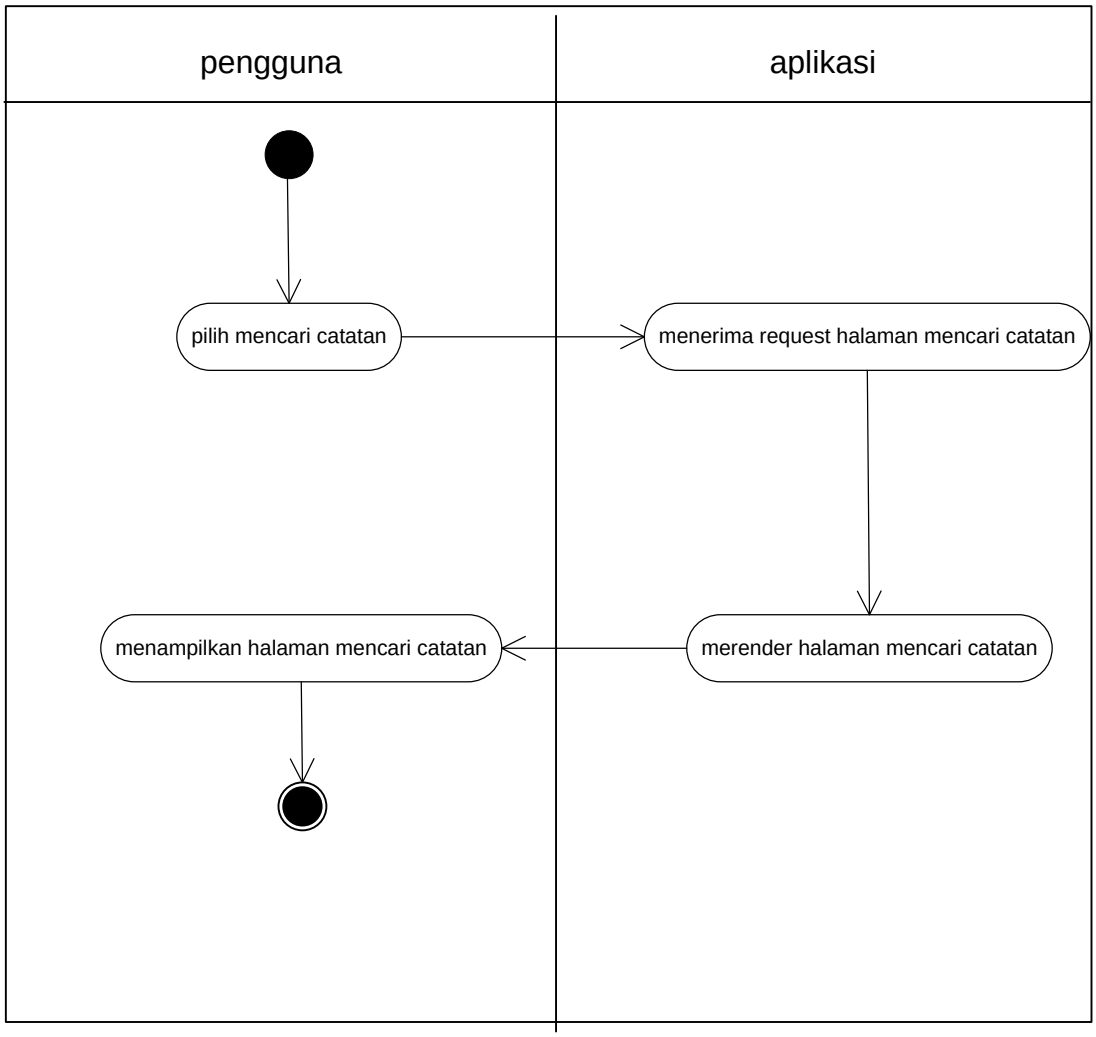
Gambar 3.23 Activity diagram mengubah catatan

G. Activity diagram menghapus catatan



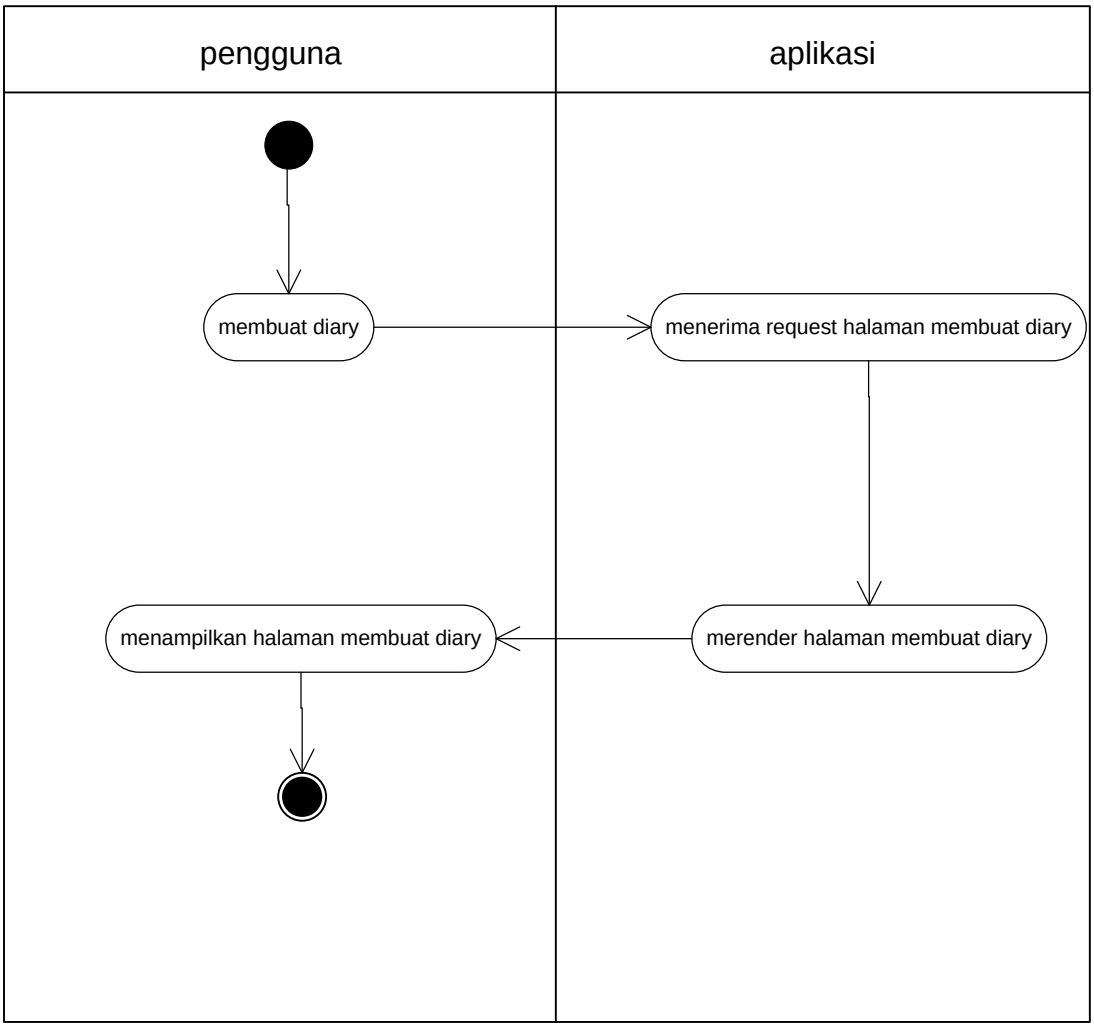
Gambar 3.24 Activity diagram menghapus catatan

H. Activity diagram mencari catatan



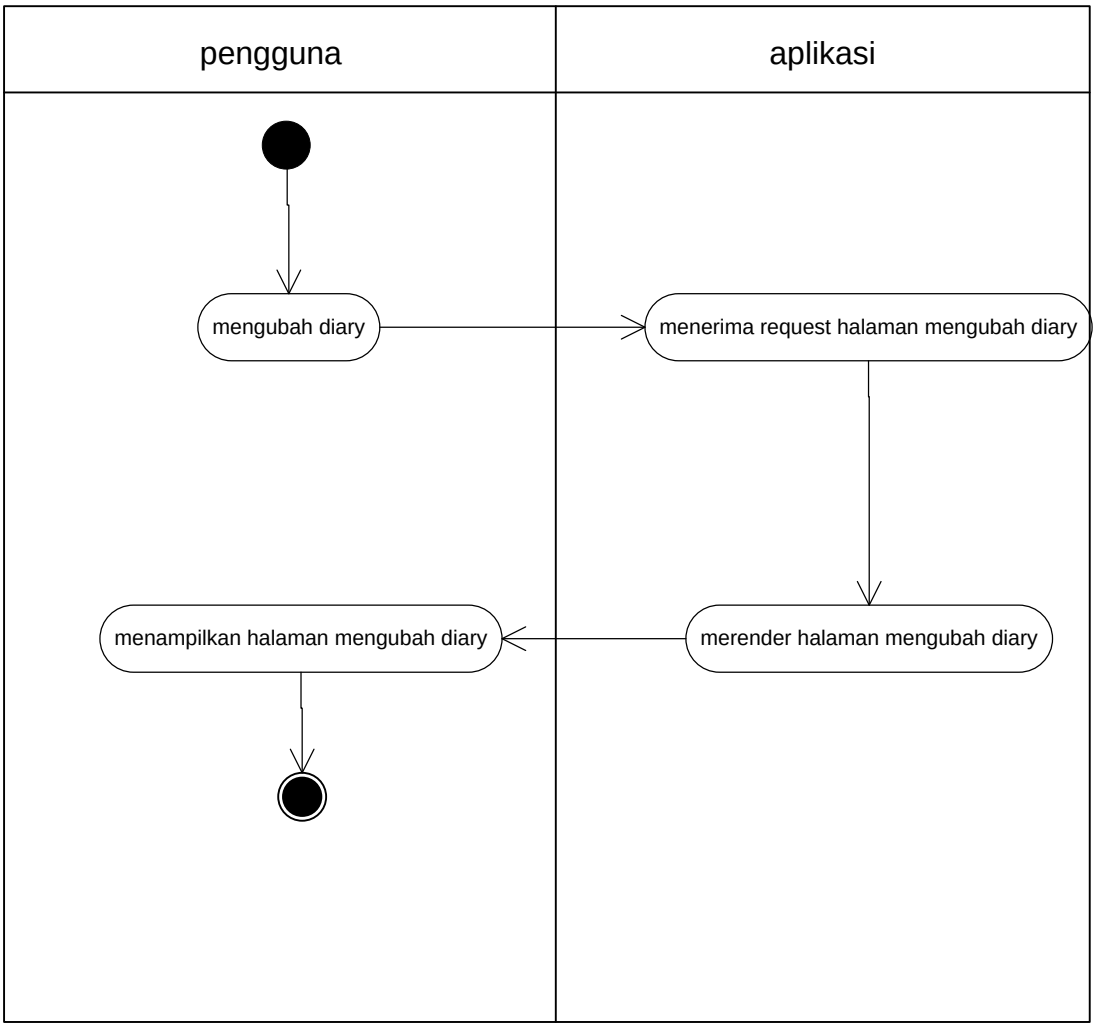
Gambar 3.25 Activity diagram mencari catatan

I. Activity diagram membuat diary



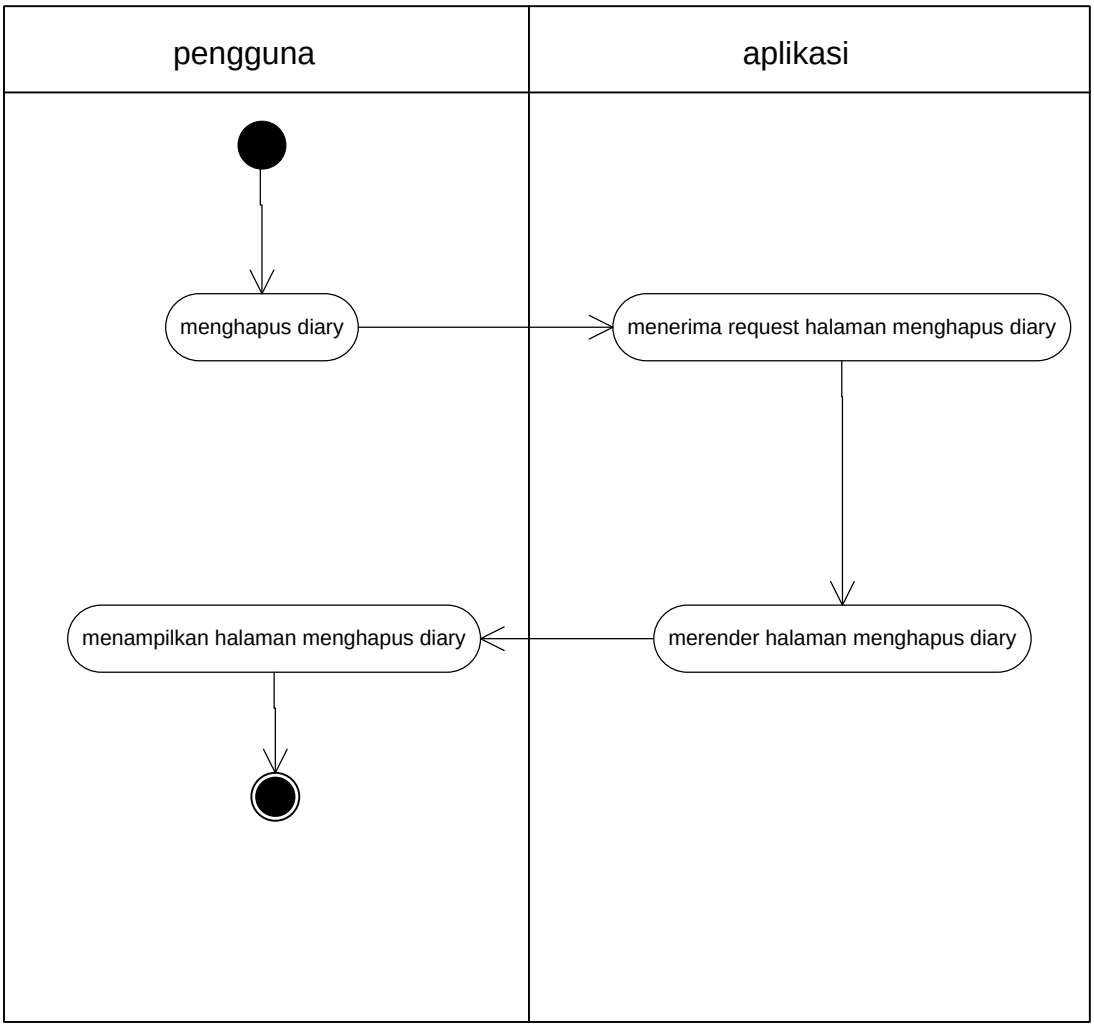
Gambar 3.26 Activity membuat diary

J. Activity diagram mengubah diary



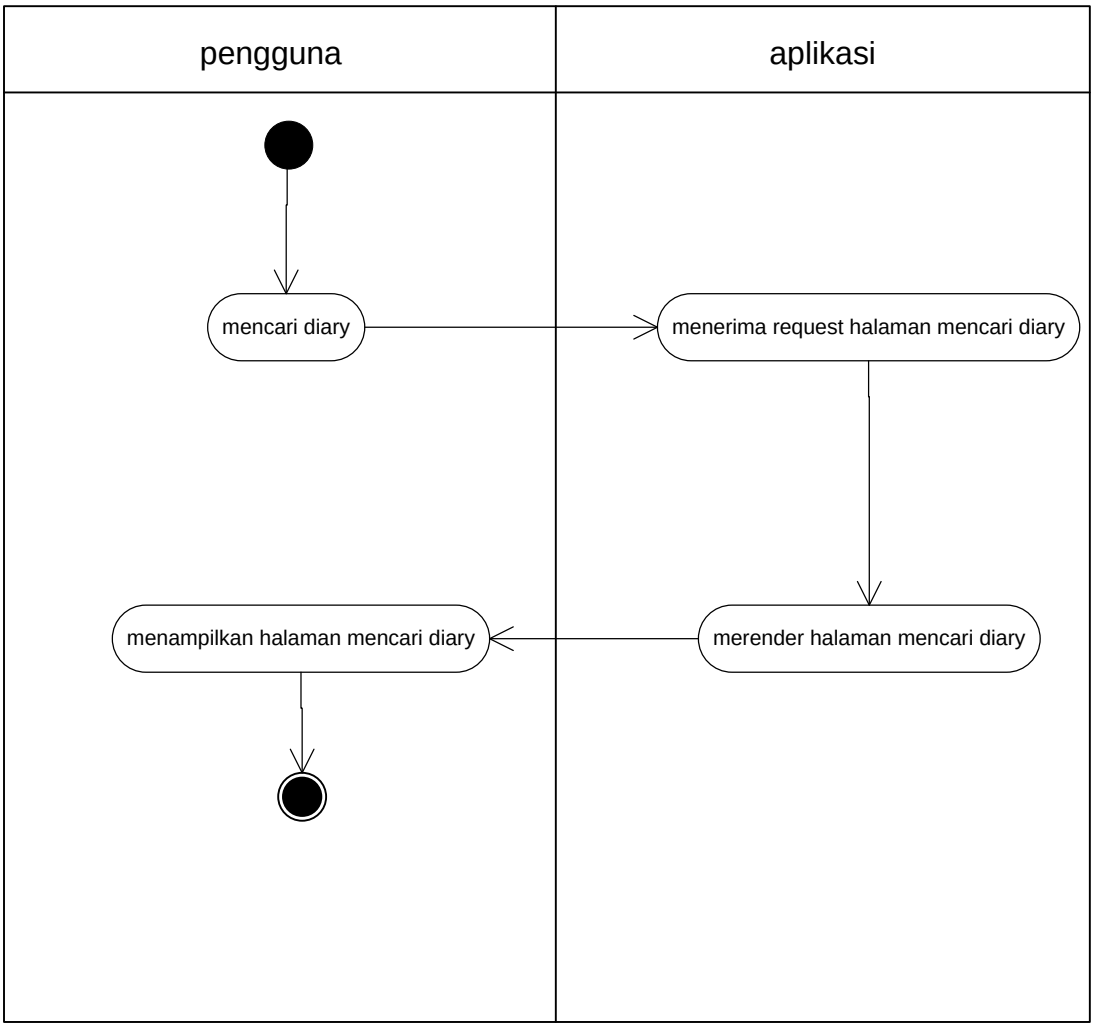
Gambar 3.27 Activity diagram mengubah diary

K. Activity diagram menghapus diary



Gambar 3.28 Activity diahram menghapus diary

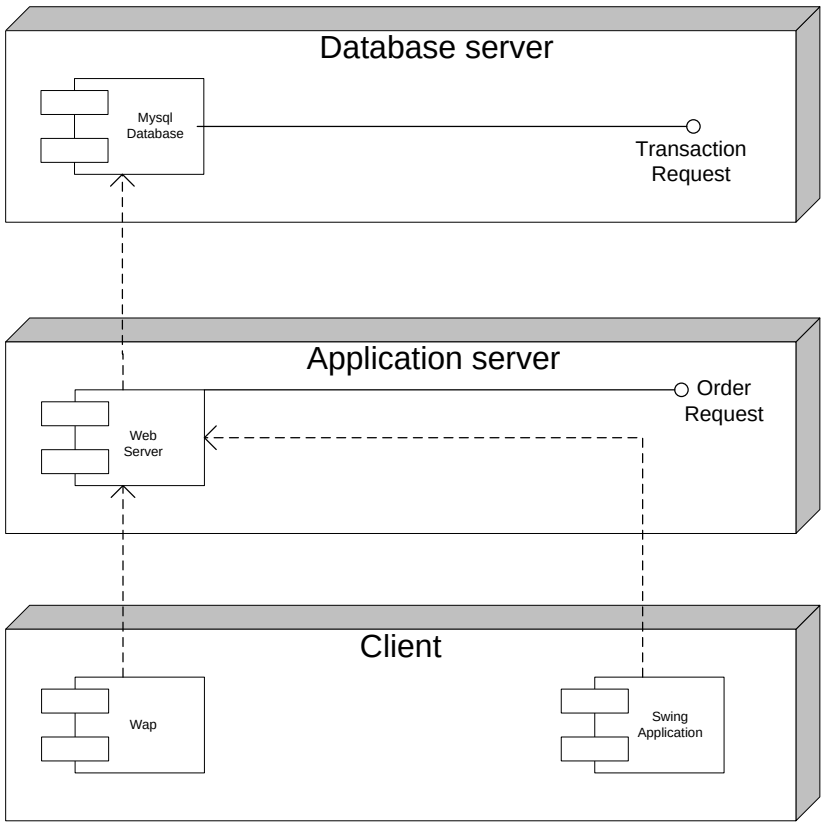
L. Activity diagram mencari diary



Gambar 3.29 Activity diagram mencari diary

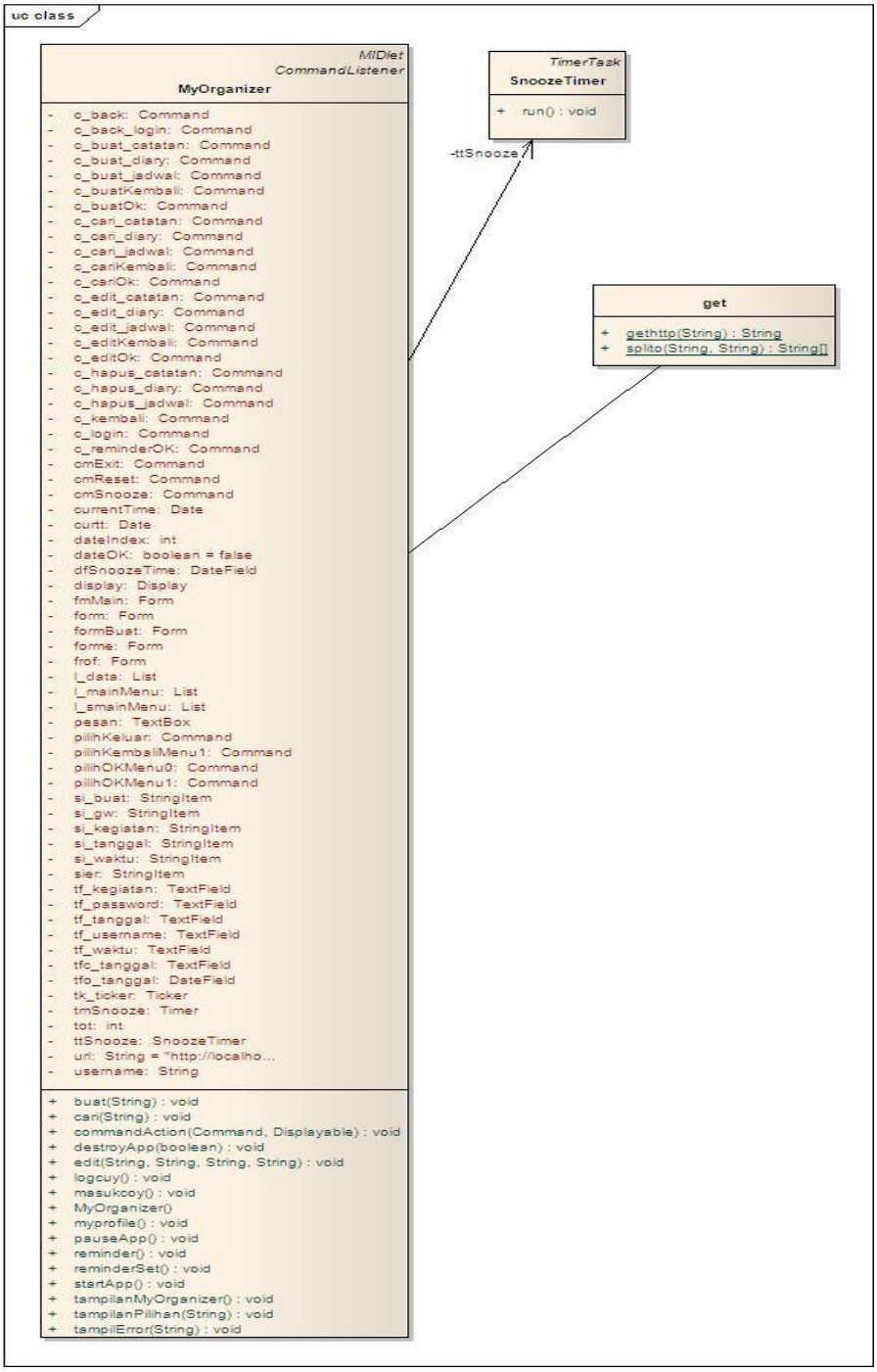
3.9 Deployment Diagram

Deployment diagram menunjukan susunan fisik sebuah sistem, menunjukan bagian perangkat lunak mana yang mana berjalan pada perangkat keras. Gambar deployment diagram dari sistem Organizer pirbadi sebagai berikut:



Gambar 3.30 Deployment diagram

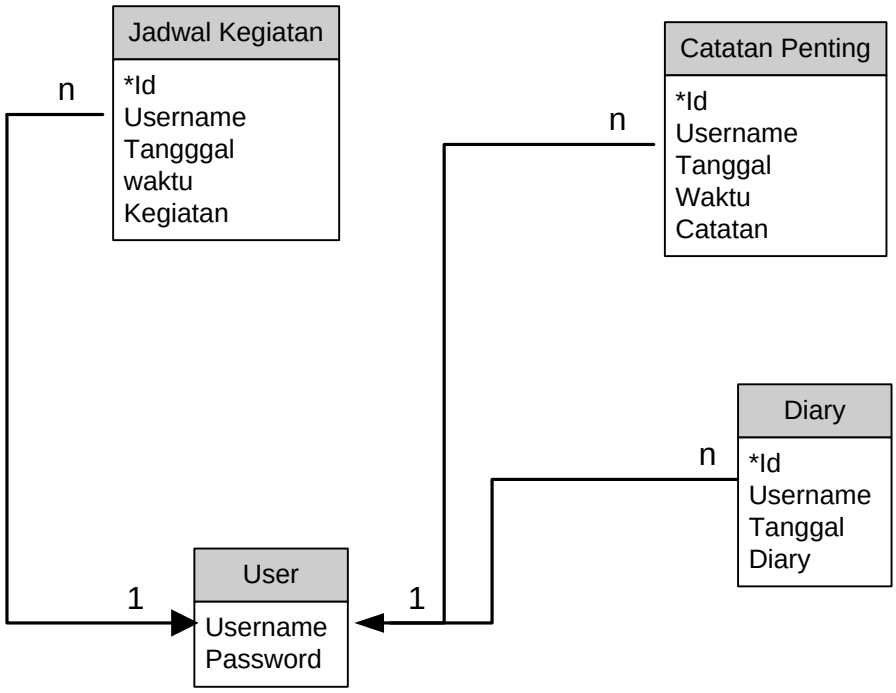
3.10 Class Diagram



Gambar 3.31 Class diagram

3.11 Skema Relasi

Dalam proses pengorganisasian file yang berguna untuk menghilangkan kelompok elemen yang berulang disebut relasi Antar tabel atau tabel relasi. Proses pengelompokan data menjadi tabel – tabel yang menunjukan entity dan relasinya berfungsi untuk mengakses data yang sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah untuk dimodifikasi. Adapun bentuk relasi Antar tabel dari My Organizer adalah sebagai berikut :



Gambar 3.32 Skema Relasi

3.11.1 Struktur Tabel

Untuk *database* pembuatan sistem organizer ini diperlukan 4 tabel yaitu *user*, Jadwal, Catatan, dan *Diary*. Untuk selengkapnya, tiap-tiap tabel dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3.18 User

	File	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
	UserName	Varchar(7)			No		
	Password	Varchar(7)			No		

Tabel 3.19 Jadwal

	File	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
	Id	Integer (11)			No		
	Username	Varchar(7)			No		
	Tanggal	Varchar(10)			No		
	Waktu	Varchar(5)			No		
	Kegiatan	Varchar(50)			No		

Tabel 3.20 Catatan

	File	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
	Id	Integer (11)			No		
	Username	Varchar(7)			No		
	Tanggal	Varchar(10)			No		
	waktu	Varchar(5)			No		
	Catatan	Varchar(50)			No		

Tabel 3.21 Diary

	File	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
	Id	Integer (11)			No		
	Username	Varchar(7)			No		

	Tanggal	Varchar(10)			No		
	Diary	Text			No		

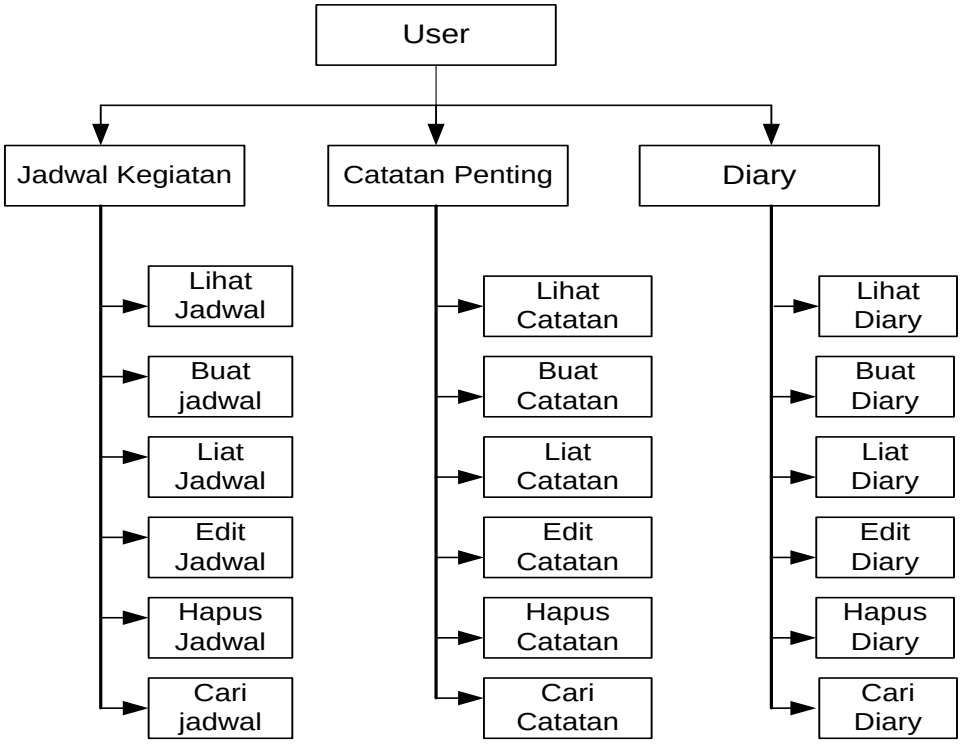
3.12 Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Dengan perancangan arsitektur akan mempermudah proses pembangunan aplikasi Organizer pribadi.

3.12.1 Perancangan Stuktur Menu

Berikut adalah perancangan struktur menu aplikasi Organizer pribadi.

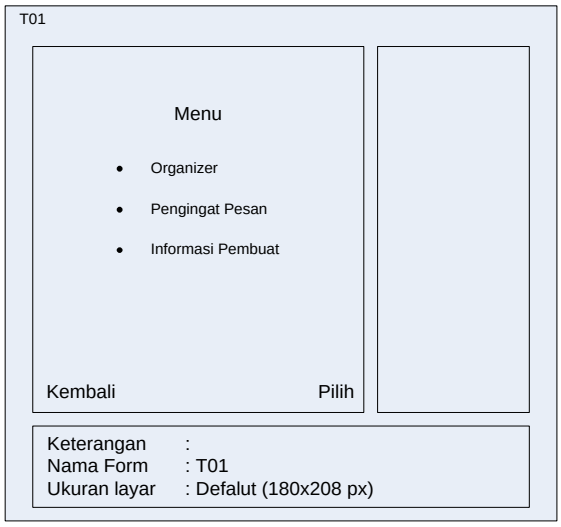
a. Struktur Menu User



Gambar 3.33 Struktur menu user

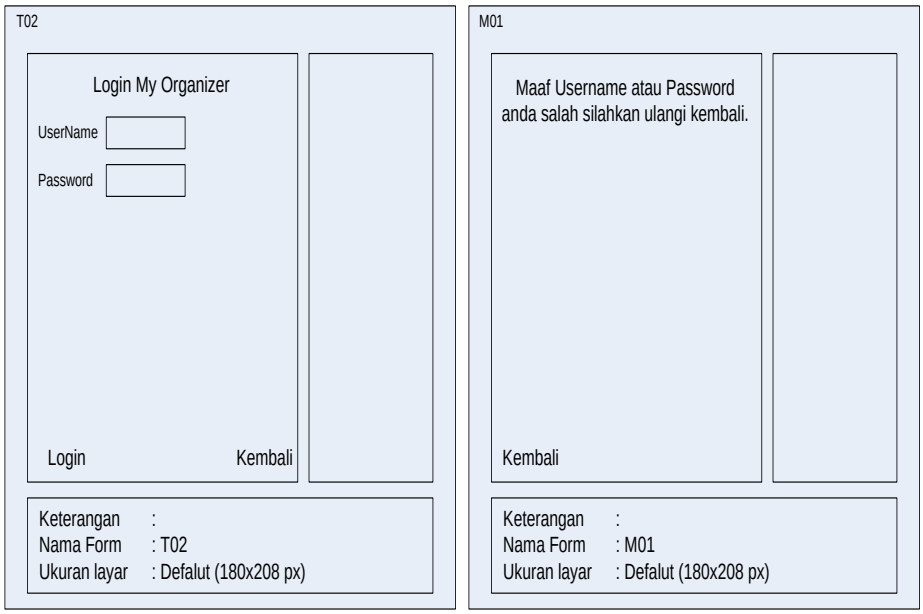
3.13 Perancangan Antar Muka

3.13.1 Perancangan Antar Muka Menu Utama



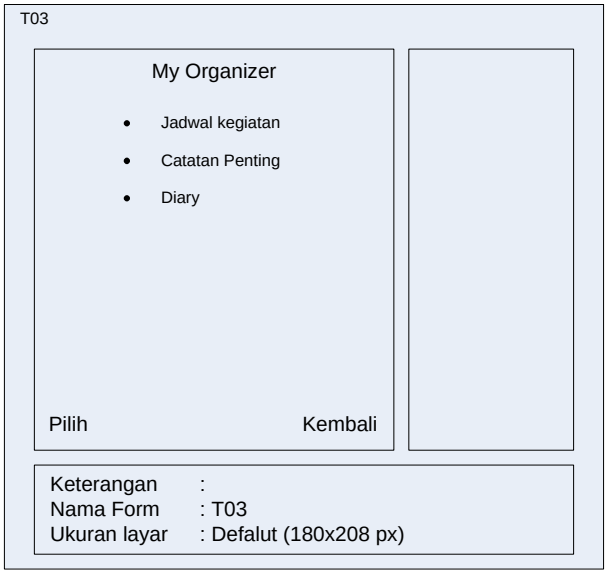
Gambar 3.34 Antar muka menu utama

3.13.2 Perancangan Antar Muka Login



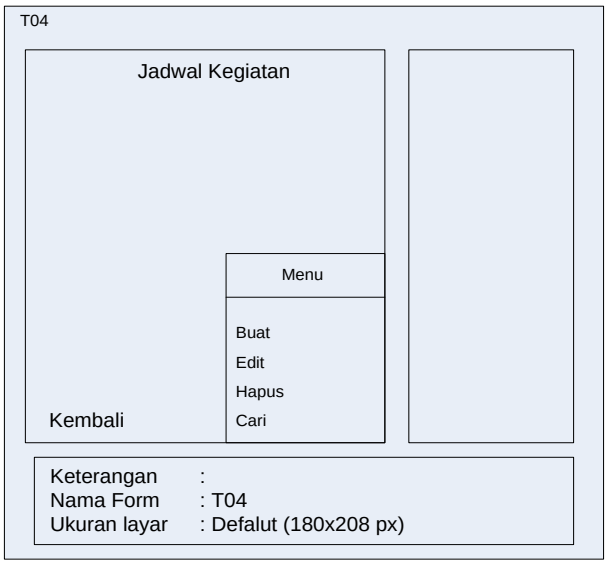
Gambar 3.35 Antar muka login

3.13.3 Perancangan Antar Muka Organizer



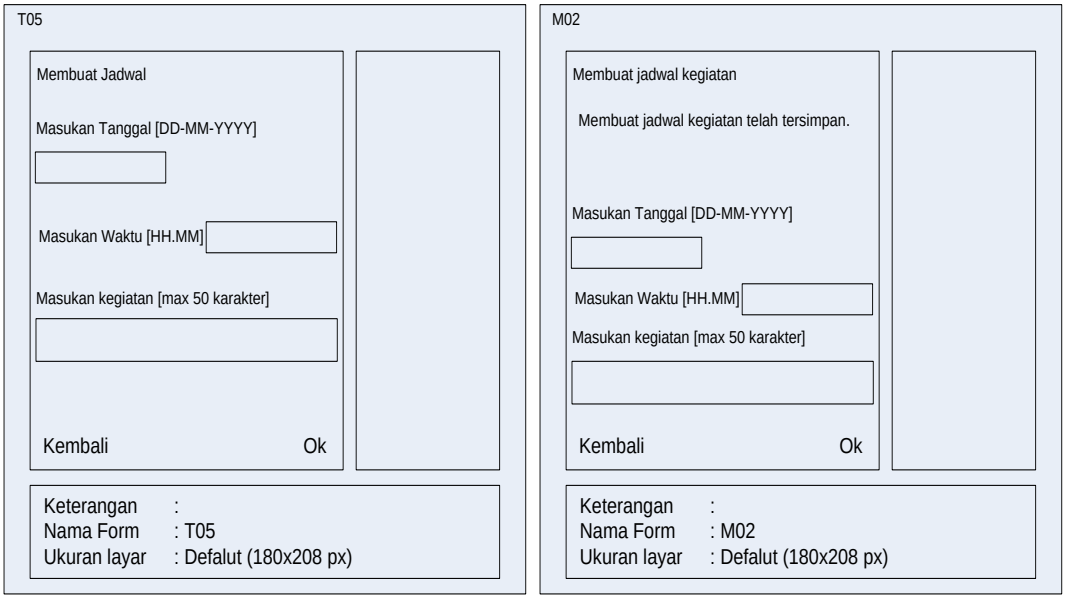
Gambar 3.36 Antar muka organizer

3.13.4 Perancangan Antar Muka Jadwal Kegiatan



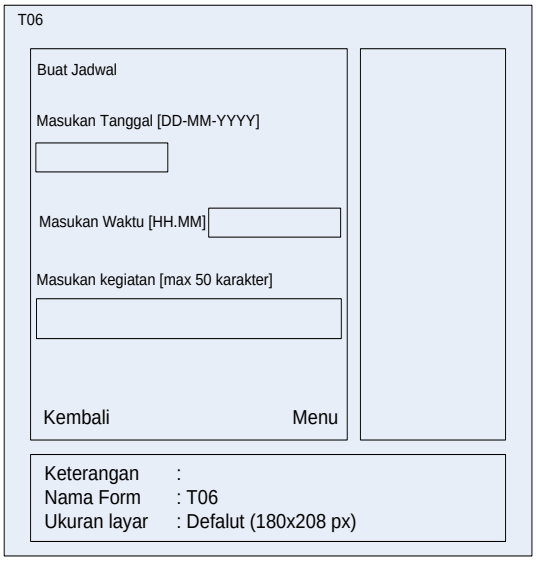
Gambar 3.37 Antar muka jadwal kegiatan

3.13.5 Perancangan Antar Muka Buat jadwal



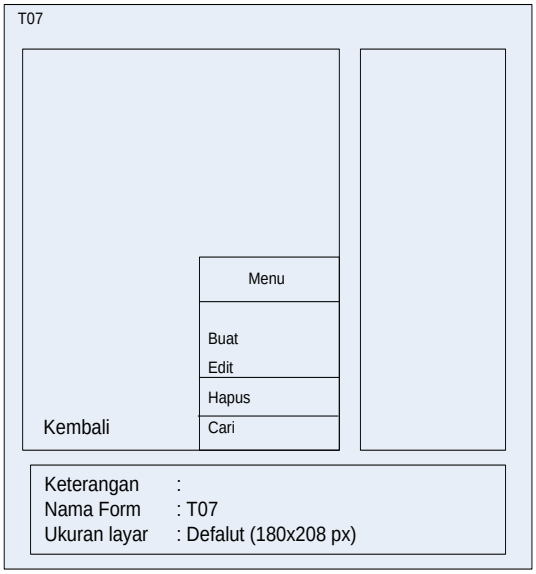
Gambar 3.38 Antar muka buat jadwal

3.13.6 Perancangan Antar Muka Edit jadwal



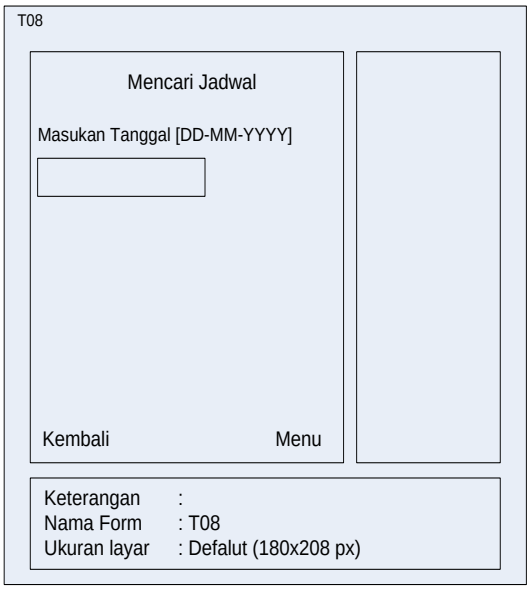
Gambar 3.39 Antar muka edit jadwal

3.13.7 Perancangan Antar Muka Hapus jadwal



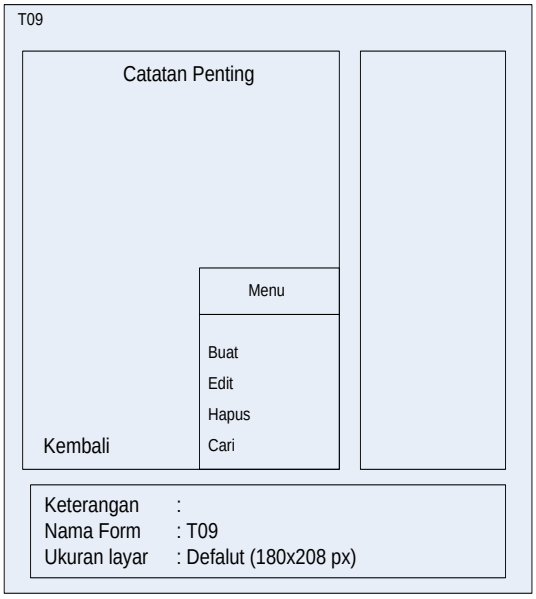
Gambar 3.40 Antar muka hapus jadwal

3.13.8 Perancangan Antar Muka Cari Jadwal



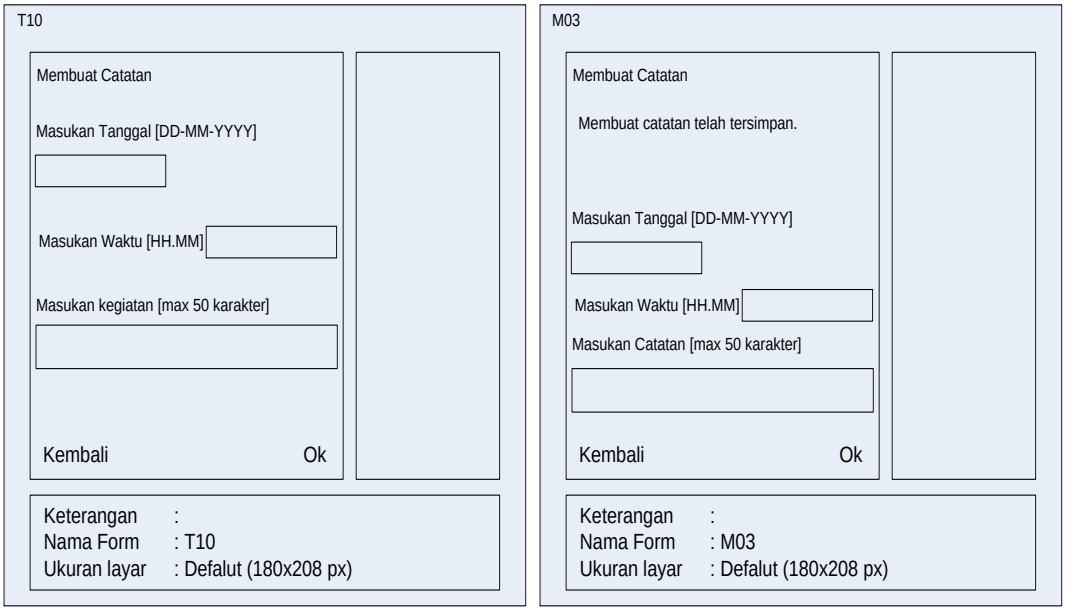
Gambar 3.41 Antar muka cari jadwal

3.13.9 Perancangan Antar Muka Catatan Penting



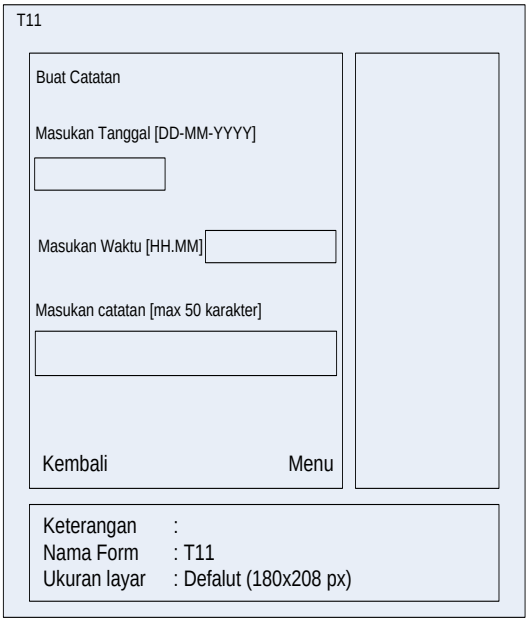
Gambar 3.42 Antar muka catatan penting

3.13.10 Perancangan Antar Muka Buat Catatan



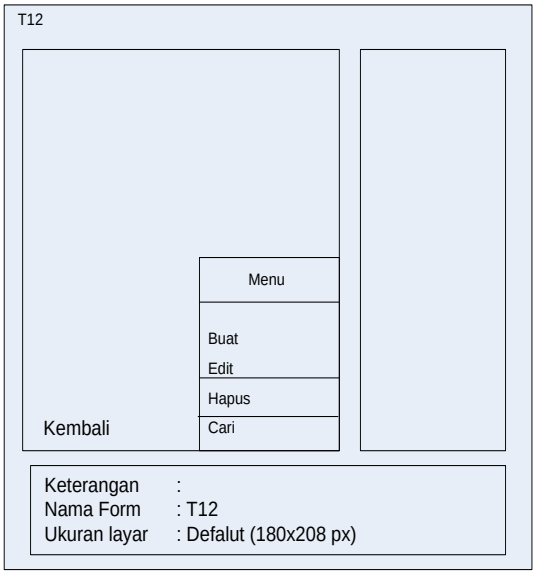
Gambar 3.43 Antar muka buat catatan

3.13.11 Perancangan Antar Muka Edit Catatan



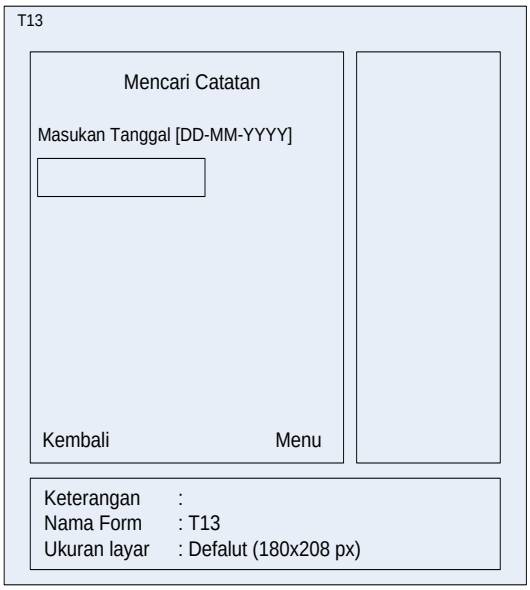
Gambar 3.44 Antar muka edit catatan

3.13.12 Perancangan Antar Muka Hapus Catatan



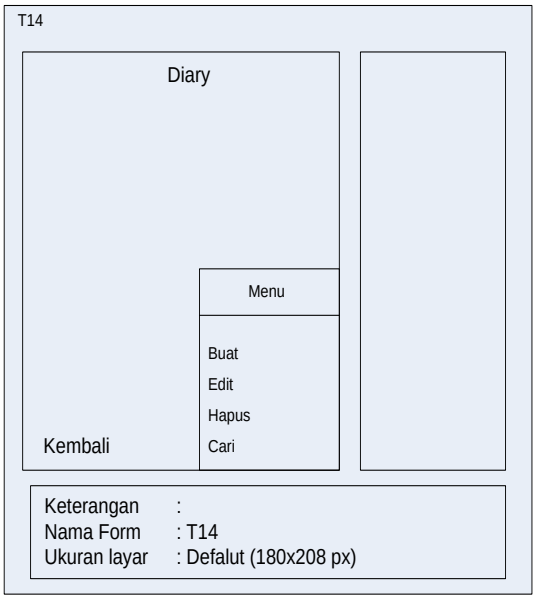
Gambar 3.45 Antar muka hapus catatan

3.13.13 Perancangan Antar Muka Cari Catatan



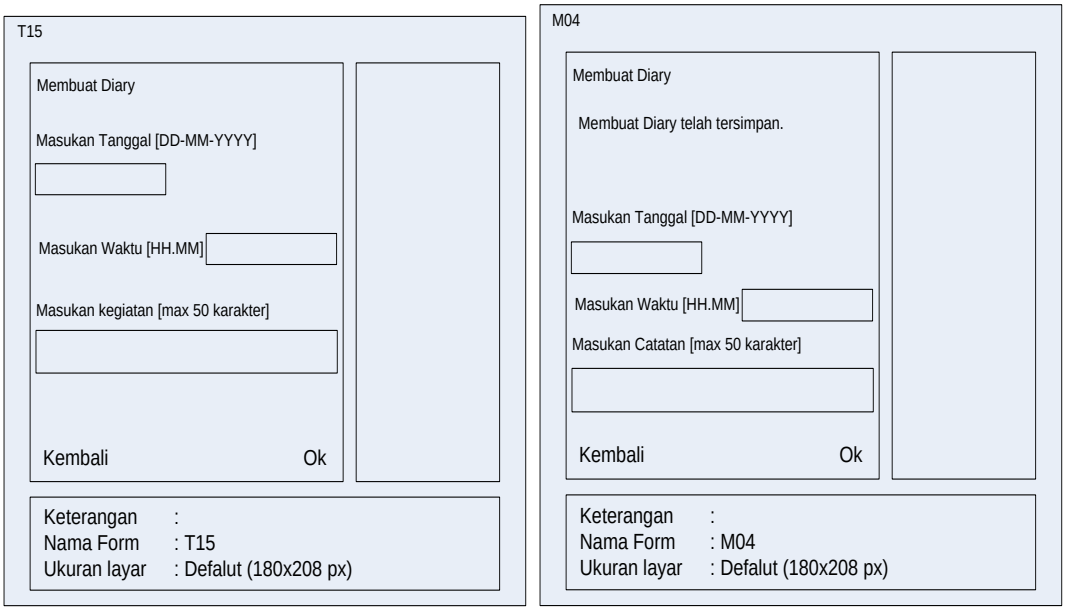
Gambar 3.46 Antar muka cari catatan

3.13.14 Perancangan Antar Muka Diary



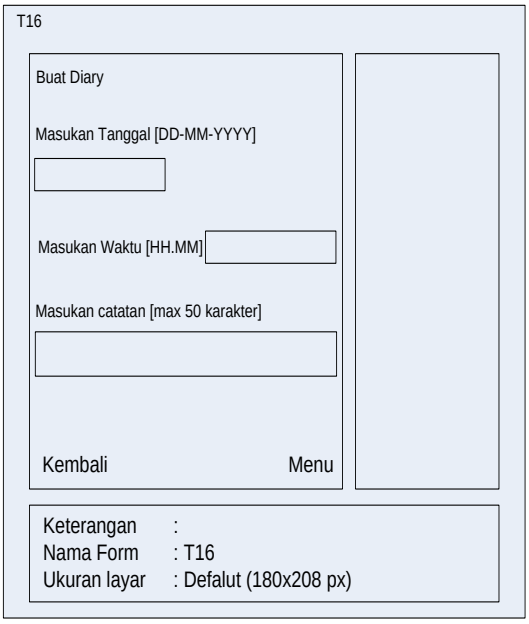
Gambar 3.47 Antar muka diary

3.13.15 Perancangan Antar Muka Buat Diary



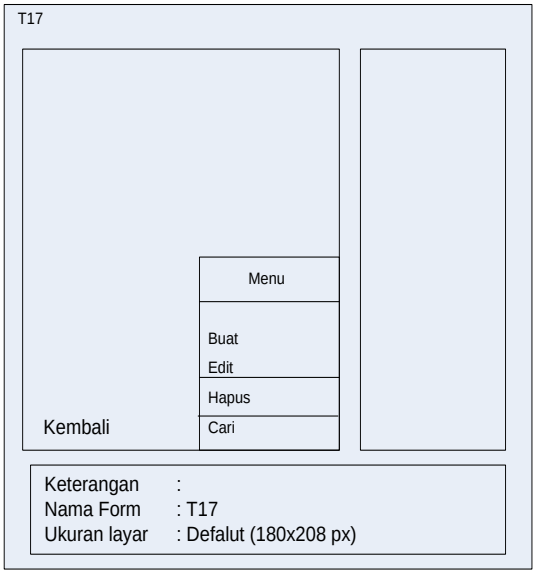
Gambar 3.48 Antar muka buat diary

3.13.16 Perancangan Antar Muka Edit Diary



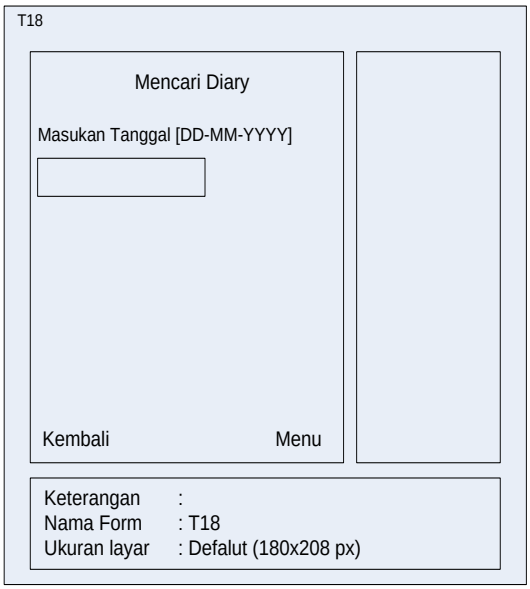
Gambar 3.49 Antar muka edit diary

3.13.17 Perancangan Antar Muka Hapus Diary



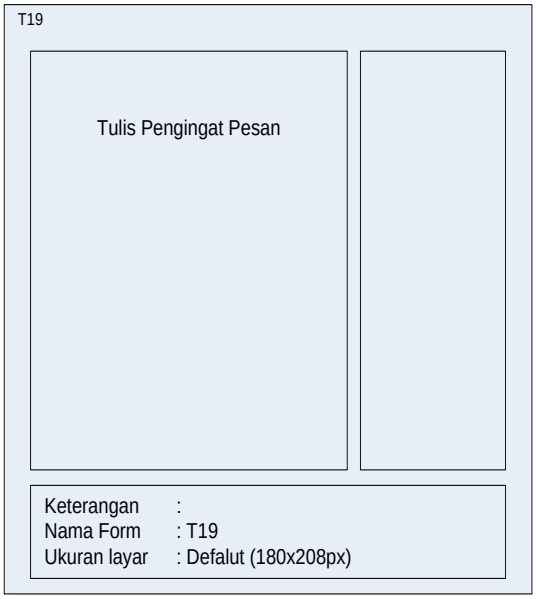
Gambar 3.50 Antar muka hapus diary

3.13.18 Perancangan Antar Muka Cari Diary



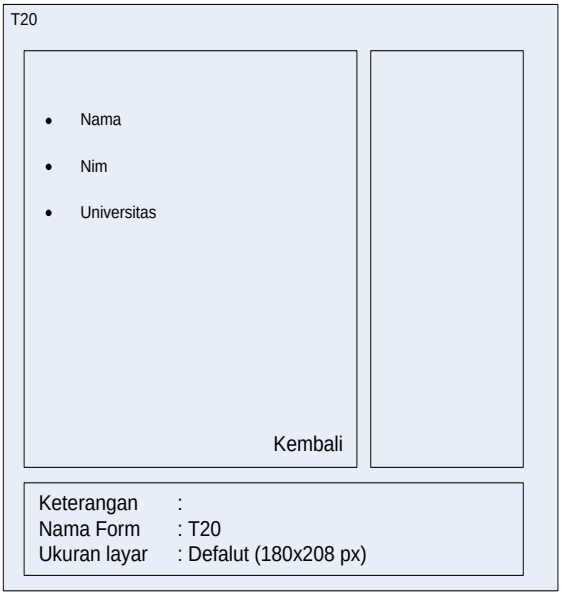
Gambar 3.51 Antar muka cari diary

3.13.19 Perancangan Antar Muka Pengingat Pesan



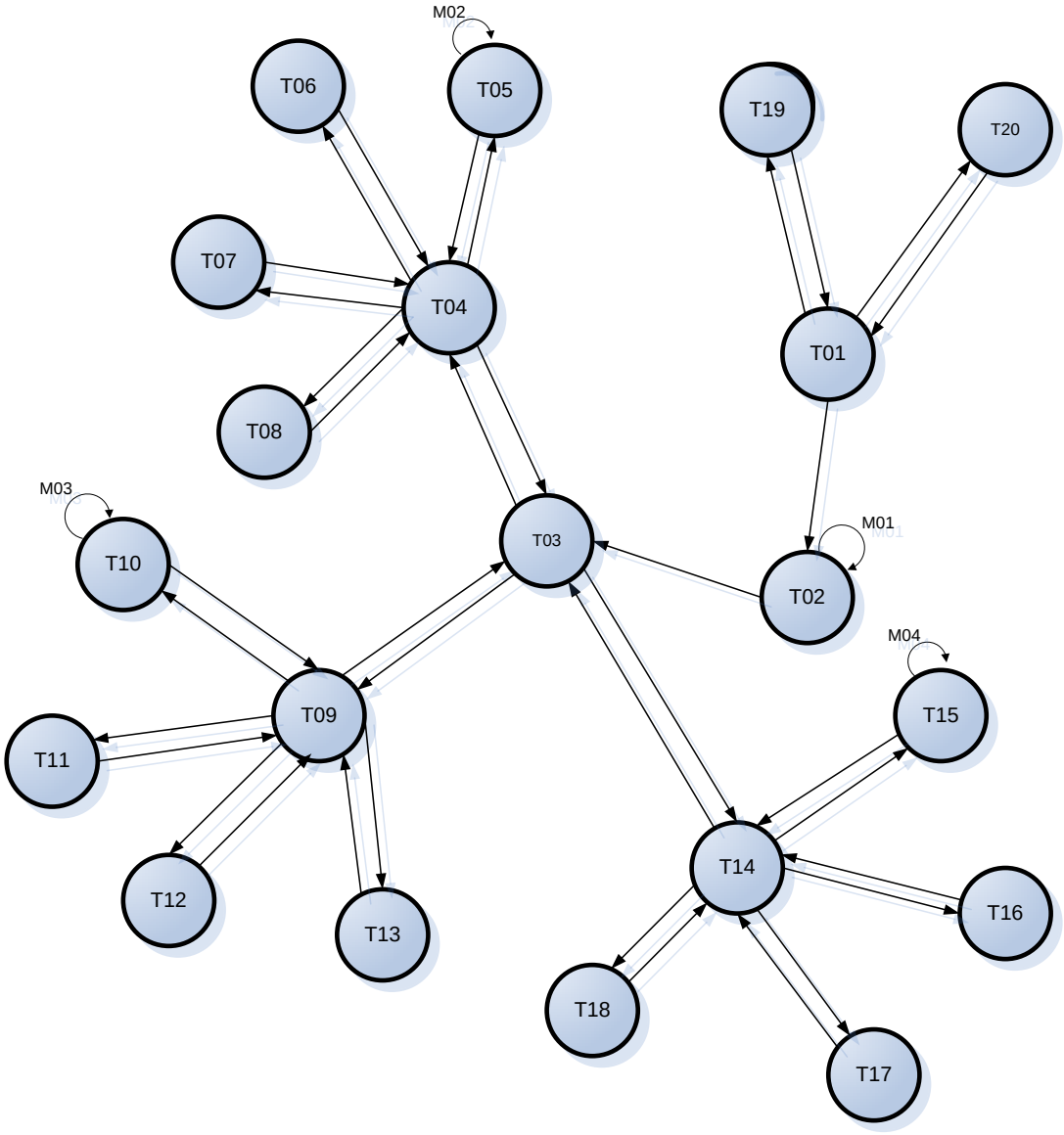
Gambar 3.52 Antar muka pengingat pesan

3.13.20 Perancangan Antar Muka Info Pembuat



Gambar 3.53 Antar muka info pembuat

3.14 Jaringan Simantik



Gambar 3.54 Jaringan simantik