DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iii
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Praktek Kerja Lapangan 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 2
1.3. Maksud dan Tujuan 2
1.4. Metode Pengembangan Sistem 3
1.5. Batasan Masalah 3
1.6. Lokasi dan Waktu Praktek Kerja Lapangan 3

BAB II LANDASAN TEORI 5
2.1. Pengertian Sistem 5
2.1.1. Elemen Sistem 5
2.1.2. Karakteristik Sistem 6
2.1.3. Klasifikasi Sistem 8
2.2. Pengertian Informasi 8
2.3. Pengertian Sistem Informasi 9
2.4. Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur 10
2.4.1. Pengenalan UML 10
2.4.2. Use Case Diagram 10
2.4.3. Sequence Diagram 11

2.4.4. Collaboration Diagram 11
2.4.5. Class Diagram 12
2.4.6. Aktivity Diagram 12
2.4.3. Indikator Multiplicity 12
2.5. Pengertian Kuisioner 13
2.6. Pengertian Aplikasi 13
BAB III PROFIL PERUSAHAAN 14
3.1. Tinjauan Umum 14
3.1.1. Sejarah Perusahaan 14
3.1.2. Visi dan Misi 16
3.2. Struktur Organisasi Perusahaan 18
3.3. Deskripsi Kerja 19
BAB IV ANALISIS PRAKTEK KERJA LAPANGAN 44
4.1. Analisis Kebutuhan Sistem yang Sedang Berjalan 44
4.2. Actor 44
4.3. Use Case 44
4.3.1. Use Case Diagram 45
4.3.2. Sekenario Use Case Diagram 46
4.4. Activity Diagram 49
4.5. Analisis Kebutuhan Sistem yang Diusulkan 52
4.6. Actor 52
4.7. Use Case 52
4.7.1. Use Case Diagram 53
4.7.2. Skenario Use Case Diagram 54
4.8. Sequence Diagram 56
4.9. Collaboration Diagram 58
4.10. Tampilan Program 62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 72
5.1 Kesimpulan 72
5.2 Saran 73

DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Model Sistem Sederhana 5
Gambar 2.2. Contoh Sasaran Sistem 7
Gambar 3.3. Struktur Organisasi Divisi SDM..... 18
Gambar 4.1. Use Case Diagram yang Berjalan 46
Gambar 4.2. Activity Diagram Login 50
Gambar 4.3. Activity Diagram Membuat Kuisioner 50
Gambar 4.4. Activity Diagram Mengisi Kuisioner 51
Gambar 4.5. Activity Diagram Mengelola Kuisioner 51
Gambar 4.6. Use Case Diagram yang Diusulkan 54
Gambar 4.7. Sequence Use Case Login 56
Gambar 4.8. Sequence Use Case Membuat Kuisioner 57
Gambar 4.9. Sequence Use Case Mengisi Kuisioner 57
Gambar 4.10. Sequence Use Case Mengelola Kuisioner 58
Gambar 4.11. Diagram Collaboration Login 59
Gambar 4.12. Diagram Collaboration Membuat Kuisioner 60
Gambar 4.13. Diagram Collaboration Mengisi Kuisioner 61
Gambar 4.14. Diagram Collaboration Mengelola Kuisioner 62
Gambar 4.15. Tampilan Awal 63
Gambar 4.16. Tampilan Login 63
Gambar 4.17. Tampilan Login Sukses 64
Gambar 4.18. Tampilan Pertanyaan Ke-1 yang Belum Diisi 64
Gambar 4.19. Tampilan Pertanyaan Ke-1 yang Sudah Diisi dan Memenuhi Syarat 65
Gambar 4.20. Alert Tampilan Pertanyaan Ke-1 yang Sudah Memenuhi Syarat 65
Gambar 4.21. Tampilan Pertanyaan Ke-2 66
Gambar 4.22. Alert Tampilan Pertanyaan Ke-2 yang Tidak Memenuhi Syarat Karena Hasil Kurang Dari 10 66
Gambar 4.23. Tampilan Pertanyaan Ke-2 yang Sudah Diisi karena jawaban yang pertama tidak memenuhi syarat maka tampilan kembali ke awal 67

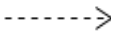
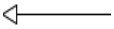
Gambar 4.24. Alert Tampilan Pertanyaan Ke-1 yang Tidak Memenuhi Syarat Karena Hasil Lebih Dari 10 68
Gambar 4.25. Tampilan Pertanyaan Ke-3 68
Gambar 4.26. Tampilan Pertanyaan Ke-4 69
Gambar 4.27. Tampilan Pertanyaan Ke-5 69
Gambar 4.28. Tampilan Pertanyaan Ke-6 70
Gambar 4.29. Tampilan Pertanyaan Ke-7 70
Gambar 4.30. Tampilan Result/Hasil Dari Kuisioner yang Telah Diisi 71

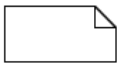
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Identitas Kepala Divisi Manajemen SDM 19
Tabel3.2.Identitas Pekerjaan Kepala Bagian Pengembangan SDM & Penilaian Kinerja 21
Tabel 3.3. Identitas Pekerjaan Kepala Bagian Pengembangan Sistem SDM & Organisasi 23
Tabel 3.4. Identitas Pekerjaan Kepala Bagian Manajemen Kualitas 25
Tabel 3.5. Identitas Pekerjaan Kepala Bagian Pelayanan SDM & Remunerasi 27
Tabel 3.6. Identitas Pekerjaan Kepala Urusan Pendidikan & Latihan 29
Tabel 3.7. Identitas Pekerjaan Kepala Urusan Penilaian Kinerja & Karir 30
Tabel 3.8. Identitas Pekerjaan Kepala Urusan Organisasi & MPP 32
Tabel 3.9.Identitas Pekerjaan Kepala Urusan Pengembangan Sistem Informasi SDM 33
Tabel 3.10. Identitas Urusan Pengembangan Sistem SDM 35
Tabel 3.11. Identitas Pekerjaan Kepala Urusan Administrasi & Dokumentasi 37
Tabel 3.12. Identitas Pekerjaan Kepala Urusan Hubungan Pegawai 38
Tabel 3.13. Identitas Pekerjaan Kepala Urusan Pendukung Pelayanan SDM 40
Tabel 3.14. Identitas Pekerjaan Kepala Urusan Remunerasi 41
Tabel 4.1. Skenario membuat kuisioner 47
Tabel 4.2. Skenario mengelola kuisioner 48
Tabel 4.3. Skenario membuat hasil kuisioner 49
Tabel 4.4. Skenario Login 55

DAFTAR SIMBOL

1. *Use Case Diagram*

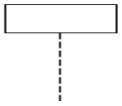
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
2		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).
3		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
4		*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.
5		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).

10		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actifity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		*Actifity Final Node*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

3. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*LifeLine*	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

4. Collaboration Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1	Nama objek:nama kelas	Objek	Objek yang melakukan Interaksi pesan.
2		Link	Relasi antar objek yang menghubungkan objek satu dengan lainnya atau dengan dirinya sendiri.
3		Arah Pesan	Arah pesan yang terjadi, jika pada suatu link ada dua arah pesan yang berbeda, maka arah juga akan digambarkan dua arah pada dua sisi link

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Pengajuan Kerja Praktek

Lampiran Surat Balasan Bukti Kerja Praktek

Lampiran Hak Ekslusif

Lampiran Absensi Perusahaan

Lampiran Absensi Universitas

Lampiran Penilaian Praktek Kerja Lapangan

Lampiran Kartu Bimbingan Praktek Kerja Lapangan