DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR SIMBOL xxi

DAFTAR LAMPIRAN xxvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Praktek Kerja Lapangan 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan Praktek Kerja Lapangan 4

1.3.1. Tujuan Umum 4

1.3.2. Tujuan Khusus 5

1.4. Metode Pengembangan Sistem 5

1.5. Batasan masalah 6

1.6. Lokasi dan waktu kerja praktek lapangan 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem 8

2.1.1. Elemen Sistem 9

2.1.2. Karakterisitik Sistem 11
2.1.3. Klasifikasi Sistem 13
2.2. Pengertian Informasi 16
2.2.1. Kualitas Informasi 17
2.2.2. Siklus Informasi 18
2.3. Pengertian Sistem Informasi 18
2.3.1. Komponen Sistem 19
2.3.2. Jenis-jenis Sistem Informasi 21
2.4. Rekayasa Perangkat Lunak 24
2.5. Pengenalan Perancangan Berorientasi Objek 25
2.6. Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programing) 25
2.7. Karakteristik Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) 26
2.8. Unified Modeling Language (UML) 27
2.9. Tujuan Unified Modeling Language (UML) 28
2.10. Diagram dan Teknik Pemodelan 29
2.10.1. Pengelompokan Diagram 29
2.10.2. Pemodelan Menggunakan UML 30

BAB III PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Tinjauan Umum Perusahaan 32
3.1.1. Sejarah PT. Telkom Learning Center 32
3.1.2. Visi dan Misi PT. Telkom Learning Center 33
3.2. Struktur Organisasi Perusahaan 34
3.3. Deskripsi Kerja 36

BAB IV DESKRIPSI GLOBAL PERANGKAT LUNAK

4.1. Perspektif Produk 37

4.2. Fungsi Produk 37

4.3. Persoalan yang Dihadapi 38

4.4. Karakteristik Pengguna Perangkat Lunak 43

4.5. Batasan-Batasan 44

4.6. Asumsi dan Ketergantungan 45

4.7. Arsitektur Sistem 45

BAB V PEMODELAN PERSOALAN

5.1. Business Use Case 47

5.2. Business Object Modeling 48

5.2.1. BOM Home 48

5.2.2. BOM Login 49

5.2.3. BOM Message 49

5.2.4. BOM Profile 49

5.2.5. BOM Search 50

5.2.6. BOM Checkin 50

5.2.7. BOM Checkout 50

5.2.8. BOM Manage Room Occupants 51

5.2.9. BOM Manage Room 51

5.2.10. BOM Article 51

5.2.11. BOM Report 52

5.2.12. BOM Logout 52

5.3. Activity Diagram 52
5.3.1. Activity Diagram Home 53
5.3.2. Activity Diagram Login 53
5.3.3. Activity Diagram Message 54
5.3.4. Activity Diagram User Page 54
5.3.5. Activity Diagram Search 55
5.3.6. Activity Diagram Checkin 56
5.3.7. Activity Diagram Checkout 56
5.3.8. Activity DiagramManage Room Occupants 57
5.3.9. Activity Diagram Manage Room 58
5.3.10. Activity Diagram Manage Article 58
5.3.11. Activity Diagram Report 59
5.3.12. Activity Diagram Logout 59
5.4. Functional Requirement 59
5.4.1. Kebutuhan fungsional untuk Unathorized Account 59
5.4.2. Kebutuhan Fungsional Employee 60
5.4.3. Kebutuhan Fungsional Teller 61
5.4.4. Kebutuhan Fungsional Supervisor 62
5.5. Use Case Diagram 65
5.5.1. Use Case Diagram Unathorized Account 65
5.5.2. Use Case Diagram Employee 66
5.5.3. Use Case Diagram Teller 67
5.5.4. Use Case Diagram Supervisor 68

5.6. Use Case Scenario 69

5.6.1. Skenario Use Case Unathorized Account 69

5.6.2. Skenario Use Case Athorized Account 72

BAB VI ANALISIS OBJEK

6.1. Identifikasi Kelas 113

6.1.1. Identifikasi Kelas Untuk Bagian Unauthorized Account 113

6.1.2. Identifikasi Kelas Untuk Bagian Authorized Account 114

6.2. Colaboration Diagram 125

6.2.1. Colaboration Diagram Pada Unauthorized Account 125

6.2.2. Colaboration Diagram Pada Authorized Account 126

6.3. Class Diagram 139

6.3.1. Class Diagram Unauthorized Account 139

6.3.2. Class Diagram Authorized Account 139

6.3.3. Class Diagram Employee 140

6.3.4. Class Diagram Teller 140

6.3.5. Class Diagram Supervisor 141

BAB VII PERANCANGAN SISTEM

7.1. Sequence Diagram 142

7.1.1. Sequence diagram unauthorized account 142

7.1.2. Sequence diagram authorized account 144

7.2. Database Design 164

7.2.1. Conceptual data model 164

7.2.2. Physical data model 165

7.3. Class Spesification Diagram 166

7.4. Class Spesification Table 170

BAB VIII KESIMPULAN DAN SARAN

8.1. Kesimpulan..... 180

8.2. Saran..... 181

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN