DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI ii
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Tempat Kerja Praktek 9
2.1.1 Sejarah Instansi 9
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 13
2.1.2.1 Visi 13
2.1.2.2 Misi 13
2.1.3 Logo Instansi 13
2.1.3.1 Makna Logo 14
2.1.4 Badan Hukum 15
2.1.5 Struktur Organisasi dan Deskripsi Jabatan 16
2.1.6 Deskripsi Tugas 17
2.2 Landasan Teori 23
2.2.1 Data 23
2.2.1.1 Jenis Data 24

2.2.2 Kamus Data 24
2.2.3 Sistem Informasi 25
2.2.3.1 Pengertian Sistem Informasi 25
2.2.3.2 Fungsi Sistem Informasi 26
2.2.3.3 Karakteristik Sistem Informasi 26
2.2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Sistem Infromasi 28
2.2.4 Perancagan Database 29
2.2.5 Pengertian Database 29
2.2.6 Object Oriented Programing (OOP) 30
2.2.7 Unified Modeling Language (UML) 31
2.2.8 Pembangunan Perangkat Lunak 34
BAB 3 PEMBAHASAN 37
3.1 Analisis sistem 37
3.1.1 Analisis masalah 37
3.1.2 Analisis sistem yang sedang berjalan 37
3.1.2.1 Prosedur pengajuan lembur pegawai 38
3.1.3 Evaluasi sistem yang sedang berjalan 41
3.1.4 Aturan bisnis 41
3.1.5 SKPL 42
3.1.6 Analisis kebutuhan non fungsional 43
3.1.6.1 Analisis perangkat keras (*hardware*) 43
3.1.6.2 Analisis perangkat lunak (*software*) 44
3.1.6.3 Analisis pengguna (*brainware*) 45
3.1.7 Analisis kebutuhan fungsional 47
3.1.7.1 Use Case Diagram 48
3.1.7.2 Definisi aktor 48
3.1.7.3 Definisi *Use Case* 49
3.1.8 Skenario Use Case 51
3.1.8.1 Skenario Use Case login 51
3.1.8.2 Skenario Use Case mengisi data pengajuan lembur 52
3.1.8.3 Skenario Use Case persetujuan data pengajuan lembur 54
3.1.8.4 Skenario Use Case tambah data pegawai 55
3.1.8.5 Skenario Use Case ubah data pegawai 56
3.1.8.6 Skenario Use Case hapus data pegawai 58

3.1.8.7 Skenario Use Case cari data pegawai 59
3.1.8.8 Skenarion Use Case tambah data lembur 61
3.1.8.9 Skenario Use Case ubah data lembur 62
3.1.8.10 Skenario Use Case hapus data lembur 63
3.1.8.11 Skenario Use Case cari data lembur 65
3.1.8.12 Skenario Use Case cetak data lembur 66
3.1.9 Diagram aktivitas (*activity diagram*) 67
3.1.9.1 Activity diagram login 67
3.1.9.2 *Activity diagram* data pengajuan lembur 68
3.1.9.3 *Activity diagram* persetujuan data pengajuan lembur 69
3.1.9.4 *Activity diagram* tambah data pegawai 70
3.1.9.5 Activity diagram ubah pegawai 71
3.1.9.6 Activity diagram hapus pegawai 72
3.1.9.7 Activity diagram cari pegawai 73
3.1.9.8 *Activity diagram* tambah data lembur 74
3.1.9.9 *Activity diagram* ubah data lembur 75
3.1.9.10 Activity diagram hapus lembur 76
3.1.9.11 *Activity diagram* cari data lembur 77
3.1.9.12 *Activity diagram* cetak data lembur 78
3.1.10 *Class Diagram* 79
3.1.11 Sequence diagram 80
3.1.11.1 Sequence diagram login 80
3.1.11.2 *Sequence diagram* data pengajuan lembur 80
3.1.11.3 *Sequence diagram* persetujuan data pengajuan lembur 81
3.1.11.4 Sequence diagram tambah pegawai 82
3.1.11.5 Sequence diagram ubah pegawai 83
3.1.11.6 Sequence diagram hapus pegawai 84
3.1.11.7 Sequence diagram cari pegawai 85
3.1.11.8 *Sequence diagram* tambah data lembur 86
3.1.11.9 *Sequence diagram* ubah data lembur 87
3.1.11.10 *Sequence diagram* hapus data lembur 88
3.1.11.11 *Sequence diagram* cari data lembur 89
3.1.11.12 Sequence diagram cetak lembur 89
3.2 Perancagan Sistem 90

3.2.1 Perancangan basis data 90
3.2.1.1 Diagram relasi 90
3.2.1.2 Struktur tabel 91
3.2.2 Struktur menu 94
3.2.3 Perancangan antarmuka 95
3.2.4 Perancangan pesan 100
3.2.5 Jaringan Semantik 101
3.2.6 Perancangan Method 102
3.2.6.1 Perancangan Method login 102
3.2.6.2 Perancangan Method Tambah 103
3.2.6.3 Perancangan Method ubah 104
3.2.6.4 Perancangan Method hapus 105
3.2.6.5 Perancangan Method cari 107
3.3 Implementasi 108
3.3.1 Implementasi sistem 108
3.3.1.1 Perangkat keras yang digunakan 108
3.3.1.2 Perangkat lunak yang digunakan 108
3.3.2 Implementasi basis data 109
3.3.3 Implementasi antarmuka 113
3.3.4 Pengujian perangkat lunak 117
3.3.4.1 Rencana pengujian 117
3.3.4.2 Equivalance partitioning testing 118
3.3.4.3 Pengujian beta 124
3.3.4.3.1 Wawancara Pengguna 124
3.3.4.3.2 Kesimpulan hasil pengujian beta 126
3.3.4.3.3 Saran hasil pengujian beta 126
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN 126
KESIMPULAN DAN SARAN 126
4.1 KESIMPULAN 126
4.2 SARAN 127