DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.3.1 Maksud 2

1.3.2 Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metode Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Laporan Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Profil SMK Negeri 1 Anjatan 7

2.1.1 Sejarah SMK Negeri 1 Anjatan 7

2.1.2 Wilayah Kerja & Kegiatan Observasi 8
2.1.3 Kebijakan Sekolah 8
2.1.4 Logo SMK Negeri 1 Anjatan 9
2.1.5 Badan Hukum SMK Negeri 1 Anjatan 10
2.1.6 Struktur Organisasi & Job Description 10
2.1.6.1 Struktur Organisasi 10
2.1.6.2 Job Description 10
2.1.7 Visi & Misi Sekolah 21
2.1.7.1 Visi Sekolah 21
2.1.7.2 Misi Sekolah 21
2.2 Landasan Teori 22
2.2.1 Pengenalan Delphi 7 22
2.2.2 Pemodelan Data 24
2.2.3 Perancangan Sistem 25
2.2.4.1 Flow Map 25
2.2.4.2 UML 26
2.2.4.3 Kamus Data 31
2.2.4 Sistem Multimedia 31
2.2.4.1 Pengertian Sistem Multimedia 31
2.2.4.2 Playout 32
2.2.4.3 Broadcast 36
BAB III PEMBAHASAN 37
3.1 Analisis Sistem 37

3.2 Analisis Masalah..... 38
3.3 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan..... 38
3.3.1 Prosedur Penyiaran atau Kegiatan Broadcasting..... 39
3.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... 41
3.4.1 Analisis Perangakat Keras..... 41
3.4.2 Analisis Perangkat Lunak..... 42
3.4.3 Analisis Pengguna..... 42
3.4.3.1 Pengguna dari Sistem yang Sedang Berlajan..... 42
3.4.3.2 Pengguna yang Dibutuhkan untuk Sistem Baru..... 43
3.5 Perancangan Sistem..... 44
3.5.1 Analisis Basis Data..... 44
3.5.2 Analisis Kebutuhan Fungsional..... 45
3.5.2.1 Use Case..... 45
3.5.2.2 Fungsi Melakukan Penyiaran..... 47
3.5.2.3 Fungsi Membuat Laporan..... 50
3.5.2.4 Fungsi Melakukan Pencarian..... 52
3.5.3 Deskripsi Kelas..... 55
3.5.3.1 Deskripsi Kelas Pengendali..... 55
3.5.4 Perancangan Basis Data..... 26
3.5.4.1 Perangcangan Basis Data..... 56
3.5.4.2 Perancangan Struktur Menu..... 58
3.5.4.3 Perancangan Antarmuka..... 58
3.5.4.4 Jaringan Semantik..... 63

3.5.4.5 Perancangan Prosedural 63
3.6 Implementasi..... 66
3.6.1 Implementasi Perangkat Keras 66
3.6.2 Implementasi Perangkat Lunak..... 66
3.6.3 Implementasi Basis Data..... 67
3.6.4 Implementasi Antarmuka 68
3.6.4.1 Tampilan Utama Playout Sistem 68
3.6.4.2 Tampilan Menu Playlist 68
3.6.4.3 Tampilan Form Video Out 69
3.6.4.4 Tampilan Form Edit Tampilan 69
3.6.4.5 Tampilan Form Edit Logo..... 70
3.6.4.6 Tampilan Form Tambah Ticker..... 70
3.6.4.7 Tampilan Player Video A..... 70
3.6.4.8 Tampilan Player Video B 71
3.6.4.9Tampilan Play Video A dan B..... 71
3.6.4.10 Tampilan Tambah Playlist..... 71
3.6.4.11 Tampilan Buat Laporan..... 72
3.7 Pengujian Sistem 72
3.7.1 Rencana Pengujian Alpha 72
3.7.2 Pengujian Alpha..... 73
3.7.3 Hasil Pengujian Alpha..... 78
3.7.4 Rencana Pengujian Betha 78
3.7.5 Pengujian Betha 79

3.7.6 Hasil Pengujian Betha 84

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN 86

5.1 Kesimpulan..... 86

5.2 Saran 86

DAFTAR PUSTAKA 88