DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR SIMBOL x

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.2.1 Indentifikasi Masalah 2

1.2.2 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

1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 8

2. 1 Profil Peusahaan 8

2.1.1 Sejarah Instansi 8

2.1.2 Visi Dan Misi Instansi 8

2.1.3 Logo Instansi 10

2.1.4 Struktur Organisasi dan *Job Description* 10

2.2 Landasan Teori 12

2.2.1 Pengertian Program Aplikasi 12

2.2.1.1 Pengertian Program 12
2.2.1.2 Pengertian Aplikasi 12
2.2.2. Web 13
2.2.3 Sekilas Tentang Internet 13
2.2.3.1 Pengertian Internet 14
2.2.3.2 Kegunaan internet 14
2.2.3.3 Fasilitas-fasilitas pada internet 15
2.2.4. Perangkat lunak Penunjang 18
2.2.4.1 *Personal Home Page (PHP)* 18
2.2.4.2 MySQL 18
2.2.4.3 Adobe Dreamweaver CS4 19
2.2.5 Alat Bantu Pemodelan Sistem 19
2.2.5.1 *Flow Map* 19
2.2.5.2 Diagram Konteks 20
2.2.5.3 *Data Flow Diagram* 20
2.2.5.4 Kamus Data 21
2.2.5.5 Diagram E-R 23
BAB 3 PEMBAHASAN 25
3.1 Analisis Sistem 25
3.1.1 Analisis Masalah 25
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 26
3.1.3 Analisa Kebutuhan Non fungsional 31
3.1.3.1 Analisis Pengkodean 31
3.1.3.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras 33
3.1.3.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak 34
3.1.3.4 Analisa Pengguna 34
3.1.3.5 Analisis Data 35
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 38
3.1.4.1 Diagram Konteks 38
3.1.4.2 *Data Flow Diagram (DFD)* 39

3.1.4.2.1 *DFD level* 1 39
3.1.4.2.2 *DFD Level* 2 Proses Pencatatan TPU baru 40
3.1.4.2.3 *DFD Level 2* Proses Management TPU 41
3.1.4.2.4 *DFD Level 3* Proses Management TPU 42
3.1.4.2.5 *DFD Level 1* Proses Pembuatan Laporan 43
3.1.4.3 Spesifikasi proses 44
3.2 Perancangan Sistem 49
3.2.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) 49
3.3 Perancangan Basis Data 49
3.3.1 Diagram Relasi 49
3.3.2 Struktur Tabel 50
3.4 Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak 55
3.4.1 Struktur menu 55
3.4.2 Perancangan Antarmuka 56
3.4.3 Perancangan pesan 86
3.4.4 Perancangan Jaringan Semantik 87
3.5 Implementasi Perangkat Lunak 91
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN 86
4.1 Kesimpulan 86
4.2 Saran 86
DAFTAR PUSTAKA 88