DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifkasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1 Maksud 5

1.3.2 Tujuan 5

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Kegunaan Praktis 6

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.6.1 Lokasi 8

1.6.2 Waktu 8

1.7 Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI 11
2.1 Pengertian Aplikasi 11
2.2 Pengertian Penjadwalan 11
2.3 Pengertian Upacara Bendera 11
2.4 Pengertian Metode Deskriptif 12
2.5 Pengertian *Object Oriented Programming* 12
2.6 Pengertian *Unified Modeling Language* 14
2.7 Perangkat Lunak Pendukung Perancangan Aplikasi 15
2.7.1 *Java* 15
2.7.2 *Netbeans* 15
2.7.3 *MySQL* 16
2.7.4 *StarUML* 17
2.7.5 *iReport* 17
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 19
3.1 Objek Penelitian 19
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 19
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 20
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 21
3.1.4 Deskripsi Tugas 23
3.2 Metode Penelitian 43
3.2.1 Desain Penelitian 46
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 46
3.2.2.1 Sumber Data Primer (Observasi dan Wawancara) 47
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 47
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 48

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 49
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 50
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 52
3.2.4 Pengujian Software 54
3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan 55
3.3.1 Analisis Prosedur Yang Berjalan 56
3.3.1.1 Proses Bisnis 56
3.3.1.2 *Use Case Diagram* 58
3.3.1.3 *Skenario Use Case* 59
3.3.1.4 *Activity Diagram* 60
3.3.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan 61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 63
4.1 Perancangan Sistem 63
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 63
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 64
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 64
4.1.3.1 Proses Bisnis 64
4.1.3.2 *Use Case Diagram* 66
4.1.3.3 Skenario *Use Case* 68
4.1.3.4 *Activity Diagram* 77
4.1.3.5 *Sequence Diagram* 82
4.1.3.6 *Class Diagram* 89
4.1.3.7 *Component Diagram* 89
4.1.3.8 *Deployment Diagram* 90
4.2 Perancangan Antarmuka 91

4.2.1 Struktur Menu 91
4.2.2 Perancangan *Input* 92
4.2.3 Perancangan Pesan 106
4.2.4 Perancangan *Output* 107
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan 108
4.4 Implementasi 109
4.4.1 Batasan Implementasi 109
4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak 110
4.4.3 Implementasi Perangkat Keras 110
4.4.4 Implementasi Basis Data 111
4.4.5 Implementasi Antarmuka 113
4.4.6 Implementasi Instalasi Program 114
4.4.7 Penggunaan Program 117
4.5 Pengujian 124
4.5.1 Rencana Pengujian 124
4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian 125
4.5.3 Kesimpulan dan Hasil Pengujian 128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 129
5.1 Kesimpulan 129
5.2 Saran 130
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR HALAMAN

2.1 Fokus Utama *Object Oriented* 13

3.1 Struktur Organisasi..... 22

3.2 Model *Waterfall Sommerville* 51

3.3 Proses Bisnis Penjadwalan Kegiatan Upacara yang Sedang Berjalan 57

3.4 Use Case Penjadwalan Yang Sedang Berjalan 58

3.5 Activity Diagram Penjadwalan Yang Sedang Berjalan 61

4.1 Proses Bisnis Penjadwalan Kegiatan Upacara 65

4.2 *Use Case Diagram* Penjadwalan Yang Diusulkan..... 66

4.3 *Activity Diagram* Login 77

4.4 *Activity Diagram* Pengelolaan Data Divisi 78

4.5 *Activity Diagram* Pengelolaan Data Pegawai 78

4.6 *Activity Diagram* Pengelolaan Data Kegiatan 79

4.7 *Activity Diagram* Pemberian Akses 80

4.8 *Activity Diagram* Penjadwalan..... 80

4.9 *Activity Diagram* Pengecekan..... 81

4.10 *Activity Diagram* Laporan..... 81

4.11 *Sequence Diagram* Login..... 82

4.12 *Sequence Diagram* Pengelolaan Data Divisi 83

4.13 *Sequence Diagram* Pengelolaan Data Pegawai..... 84

4.14 *Sequence Diagram* Pengelolaan Data Kegiatan..... 85

4.15 *Sequence Diagram* Pemberian Akses 86

4.16 *Sequence Diagram* Penjadwalan..... 87

4.17 *Sequence Diagram* Pengecekan 87
4.18 *Sequence Diagram* Laporan Data Pegawai 88
4.19 *Sequence Diagram* Laporan Jadwal Upacara 88
4.20 *Class Diagram* 89
4.21 *Component Diagram* 90
4.22 *Deployment Diagram* 91
4.23 Struktur Menu 92
4.24 Perancangan *Form Login* 93
4.25 Perancangan *Form* Menu Admin 93
4.26 Perancangan *Form* Menu Divisi 94
4.27 Perancangan *Form* Data Divisi 94
4.28 Perancangan Dialog Tambah Data Divisi 95
4.29 Perancangan Dialog Edit Data Divisi 95
4.30 Perancangan *Form* Data Pegawai 96
4.31 Perancangan Dialog Tambah Data Pegawai 97
4.32 Perancangan Dialog Edit Data Pegawai 97
4.33 Perancangan *Form* Data Kegiatan 98
4.34 Perancangan Dialog Tambah Data Kegiatan 99
4.35 Perancangan Dialog Edit Data Kegiatan 99
4.36 Perancangan *Form* Data Akses 100
4.37 Perancangan Dialog Tambah Data Akses 101
4.38 Perancangan Dialog Edit Data Akses 101
4.39 Perancangan *Form* Penjadwalan 102
4.40 Perancangan *Form* Laporan Kegiatan Upacara Admin 104
4.41 Perancangan *Form* Laporan Kegiatan Upacara Divisi 105

4.42 Perancangan Sub Menu *Reboot* 105
4.43 Perancangan Pesan 106
4.44 Perancangan Laporan Data Pegawai Untuk Admin 107
4.45 Perancangan Laporan Jadwal Upacara Untuk Admin 107
4.46 Perancangan Laporan Data Pegawai Untuk Divisi 108
4.47 Perancangan Laporan Jadwal Upacara Untuk Divisi 108
4.48 Perancangan Arsitektur Jaringan 109
4.49 Icon Installer Aplikasi Penjadwalan Kegiatan Upacara 114
4.50 Tampilan *Welcome* 115
4.51 Lokasi Instalasi 115
4.52 *Ready to Install* 116
4.53 *Setup* APKeUp 116
4.54 *Finish* 117
4.55 Tampilan *Login* 117
4.56 Tampilan Menu Admin 118
4.57 Tampilan Menu Data 118
4.58 Tampilan Menu Penjadwalan 119
4.59 Tampilan Menu Laporan 119
4.60 Tampilan Menu Akses 120
4.61 Tampilan Menu *Reboot* 120
4.62 Tampilan Menu Tentang 121
4.63 *Form* Divisi 121
4.64 *Form* Pegawai 122
4.65 *Form* Kegiatan 122
4.67 *Form* Penjadwalan 123

4.68 *Form* Laporan Admin 123
4.69 *Form* Laporan Divisi 123
4.70 *Form* Akses 124

DAFTAR TABEL

TABEL HALAMAN

1.1 Tabel Jadwal Kegiatan Penelitian 8

3.1 Skenario *Use Case* Penjadwalan 59

3.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan 62

4.1 Daftar Deskripsi *Use Case* Usulan 67

4.2 Skenario *Use Case Login* 68

4.3 Skenario *Use Case* Pengelolaan Data Divisi 69

4.4 Skenario *Use Case* Pengelolaan Data Pegawai 70

4.5 Skenario *Use Case* Pengelolaan Data Kegiatan 71

4.6 Skenario *Use Case* Pemberian Akses 73

4.7 Skenario *Use Case* Penjadwalan 74

4.8 Skenario *Use Case* Pengecekan 75

4.9 Skenario *Use Case* Laporan 76

4.10 *DDL* Untuk Divisi 111

4.11 *DDL* Untuk Pegawai 112

4.12 *DDL* Untuk Kegiatan 112

4.13 *DDL* Untuk d_kegiatan 113

4.14 *DDL* Untuk User 113

4.15 Implementasi Antarmuka 114

4.16 Rencana Pengujian 125

4.17 Pengujian *Login* 125

4.18 Pengujian Divisi 126

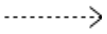
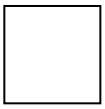
4.19 Pengujian Pegawai 126

4.20 Pengujian Kegiatan 127

4.21 Pengujian Penjadwalan 127

DAFTAR SIMBOL

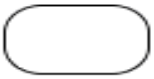
1. *Use Case Diagram*

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

Sumber :

http://www.pribadiraharja.com/neli/SKRIPSI/Lampiran/DAFTAR_SIMBOL.doc

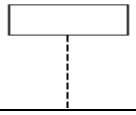
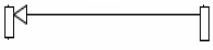
2. *Activity Diagram*

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

Sumber :

http://www.pribadiraharja.com/neli/SKRIPSI/Lampiran/DAFTAR_SIMBOL.doc

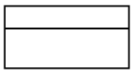
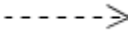
3. *Sequence Diagram*

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

Sumber :

http://www.pribadiraharja.com/neli/SKRIPSI/Lampiran/DAFTAR_SIMBOL.doc

4. *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
2		*Nary Association*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Collaboration*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Sumber :

http://www.pribadiraharja.com/neli/SKRIPSI/Lampiran/DAFTAR_SIMBOL.doc

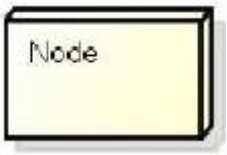
5. *Component Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Component*	Bagian fisik dan bagian yang dapat digantikan oleh suatu sistem.
2		*Interface*	Kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.
3		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh objek
4		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

Sumber :

http://www.pribadiraharja.com/neli/SKRIPSI/Lampiran/DAFTAR_SIMBOL.doc

6. *Deployment Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Node*	Node merupakan physical elemen yang ada pada saat run time, biasanya digunakan untuk menggambarkan topologi hardware dimana software dieksekusi.
2		*Dependency and connection link*	Merupakan notasi association yang dibuat untuk melambangkan physical connection antara node

Sumber :

http://www.pribadiraharja.com/neli/SKRIPSI/Lampiran/DAFTAR_SIMBOL.doc