DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN. ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI..... v
DAFTAR GAMBAR..... vii
DAFTAR TABEL..... viii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah..... 3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian..... 4
1.3.1. Maksud Penelitian..... 4
1.3.2. Tujuan Penelitian. 4
1.4. Manfaat Penelitian 5
1.5 Batasan Masalah……. 8
1.6 Lokasi Penelitian…… 9
BAB II LANDASAN TEORI 9
2.1. Sistem Pendukung Keputusan 9
2.2. Pemilihan Kepala Sekolah Berprestasi 12
2.3. Konsep Dasar Multi Attribute Decision Making 17
2.4. Penerapan Metode Weighted Product…… 18
2.5. Konsep Perancangan Berorientasi Object…….. 21
2.5.1 *Unifield Modeling Language* (UML)…… 21
2.5.1.1 *Use Case Diagram*…..... 22
2.5.1.2. *Class Diagram*…….. 22
2.5.1.3. *Sequence Diagram*…… 22
2.5.1.4. *Activity Diagram*……... 23
2.5.1.5. Kelebihan dan Kelemahan Berorientasi Obek…….. 23
2.6. Database……...…….. 25

2.7. Sublime Text…….. 28
2.8. CI (CodeIgniter)……..…….. 28
2.9. PHP (Hypertext Processor……..…….. 30

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 31
3.1.Objek Penelitian..... 31
3.1.1. Sejarah Singkat Dinas Kabupaten Gorontalo..... 31
3.1.2. Sturktur Organisasi..... 33
3.1.3. Deskripsi Tugas..... 33
3.2.Metode Penelitian……. 34
3.2.1. Desain Penelitian…… 34
3.2.2. Jenis Pengumpulan Data……. 36
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem…… 38
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem……... 38
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem……. 39
3.2.3.3. Alat Bantu Perancangan…… 39
3.2.4.Pengujian Software……... 40
3.3. Evaluasi Sistem yang Berjalan……... 41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 50
4.1 Hasil Perancangan Sistem..... 50
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem..... 50
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang diusulkan..... 51
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan..... 52
4.1.3.1 *Use Case Diagram*..... 53
4.1.3.2 *Skenario Use Case* 54
4.1.3.3 *Activity Diagram*..... 55
4.1.3.4 *Sequence Diagram*..... 59
4.1.3. Perancangan Data..... 65
4.1.4.1.*Class Diagram* 65
4.1.4.2.*Object Diagram* 66

4.1.4.3.*Component Diagram*..... 67
4.1.5 *Deployment Diagram*……. 68
4.2 Perancangan Antar Muka..... 69
4.2.1. Struktur Menu 69
4.2.2. Perancangan Input..... 70
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan 77
4.4 Pengujian..... 78
4.4.1. Rencana Pengujian..... 78
4.4.2. Kasus Dan Hasil Pengujian..... 80
4.5. Implementasi..... 83
4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak..... 83
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras 84
4.5.3. Implementasi Basis Data..... 85
4.5.4. Implementasi Antar Muka 85
4.5.5. Penggunaan Program 93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 94
5.1. Kesimpulan 94
5.2. Saran 95
DAFTAR PUSTAKA..... 96