

DAFTAR PUSTAKA

Sistem informasi didefinisikan sebagai kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Alter,1992)

sistem informasi didefinisikan sebagai mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik (*Turben,Mc clean dan Wetherbhe 1999*).

Informasi didefinisikan sebagai hasil pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. (Raymond Mcleod).

<http://dikatara.wordpress.com/2011/10/22/konsep-dasar-informasi-dan-sistem-informasi/>

Robert K. Leitch dan K. Roscoe Davis, Accounting Information System, Prentice Hall, NewJersey, 1983.

Obyek didefinisikan sebagai Obyek baik yang konkrit maupun konseptual, selalu ada disekeliling kita. (Munawar (2005:27))

Menyatakan, bahwa Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi obyek. (Adi 6)

Menyatakan, bahwa Analisa sistem adalah tehnik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. (HANIF 24)

Menyatakan, bahwa *Activity Diagram* menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses, yang mana dipakai pada business modelling untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses bisnis karena bermanfaat untuk membantu memahami proses secara keseluruhan dalam memodelkan sebuah proses. (Adi 13)

Menyatakan, bahwa Deskripsi dari sekumpulan aksi sekuensial yang ditampilkan sistem yang menghasilkan yang tampak dari nilai ke actor khusus. (Miftakhul 138)

ERD didefinisikan sebagai sebuah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam hal entitas dan relasi yang digambarkan oleh data tersebut (Whitten 2004:295).

Entity (entitas) didefinisikan sebagai sebuah kelas dari orang, tempat, obyek, kejadian, dan sebagainya atau sebuah konsep yang mana kita perlukan untuk menangkap dan menyimpan data (Jeffery L. Whitten et al, 2004 : 295)

Relationship (hubungan/Relasi) didefinisikan sebagai sebuah asosiasi bisnis alami antara atau lebih entitas. Sebuah relasi menunjukkan sebuah peristiwa yang menghubungkan sebuah entitas ke entitas yang lain (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 298)

Attribute didefinisikan sebagai suatu deskripsi karakteristik dari entitas (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 296)

Primary Key didefinisikan sebagai key yang paling umum digunakan untuk mengidentifikasi secara unik setiap instansi dari entitas (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 298)

Secondary Key didefinisikan sebagai suatu key yang tidak terpilih untuk dijadikan *primary key*. Juga disebut sebagai *alternate key* (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 298)

Composite Key didefinisikan sebagai suatu kelompok atribut yang dapat dengan unik mengidentifikasi suatu instansi dari suatu entitas (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 297)

Foreign Key didefinisikan sebagai suatu *primary key* dari suatu entitas yang digunakan di entitas yang lain untuk mengidentifikasi instansi dari suatu hubungan (*relationship*) (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 301)

Cardinality didefinisikan sebagai jumlah kejadian minimum dan maksimum dari satu entitas yang dihubungkan dengan kejadian yang tunggal dari entitas lain (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 299).

One to one (1:1) didefinisikan sebagai Jumlah kejadian adalah satu ke satu antara entitas yang saling berhubungan (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 299).

One to many (1:M) didefinisikan sebagai Jumlah kejadian adalah satu ke banyak dari satu antara entitas ke entitas lain yang berhubungan (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 299).

Many to many (M:M) didefinisikan sebagai Jumlah kejadian bahwa banyak ke banyak dari satu entitas ke entitas lain yang berhubungan (Jeffery L. Whitten et al,2004 : 299).

Sequence Diagram didefinisikan sebagai suatu diagram UML yang memodelkan logika dari suatu use case dengan menggambarkan interaksi berupa pengiriman pesan (message) antar objek dalam urutan waktu (Jeffery L. Whitten et. al, 2004:702).

Entity Object didefinisikan sebagai suatu obyek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu *database* (Whitten 2004:686).

Interface/Boundary Object didefinisikan sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem (Whitten 2004:686).

Control Object didefinisikan sebagai suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas. contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai obyek (Whitten 2004:686).

Simple Message didefinisikan sebagai simbol pengiriman pesan dari sebuah obyek ke obyek lain (Whitten 2004:704).

Recursive didefinisikan sebagai sebuah obyek yang mempunyai sebuah *operation* kepada dirinya sendiri (Munawar 2005:89).

Activation didefinisikan sebagai mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi (Munawar 2005:87;89).

Lifeline didefinisikan sebagai garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang *lifeline* terdapat *activation*. (Munawar 2005:87;89).

Diagram Kelas (*class diagram*) didefinisikan sebagai suatu diagram yang melukiskan kelas yang sesuai dengan komponen-komponen perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi perangkat lunak (Jeffery L. Whitten et. al,2004:702).

Manajemen proyek didefinisikan sebagai salah satu cara yang ditawarkan untuk maksud pengelolaan suatu proyek, yaitu suatu metode pengelolaan yang dikembangkan secara ilmiah dan intensif sejak pertengahan abad ke-20 untuk menghadapi kegiatan khusus yang berbentuk proyek (Iman Soeharto 1999).

Analisis sistem (analisis informasi) didefinisikan sebagai orang yang menganalisis sistem (mempelajari masalah-masalah yang timbul dan menentukan kebutuhan pemakai sistem) untuk mengidentifikasi pemecahan permasalahan tersebut Yogyanto (1995).

Analisis sistem didefinisikan sebagai orang yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis sebuah sistem, memilih alternatif pemecahan masalah dan menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan komputer Kristanto (2003).

Hendry Laurence Gantt, *Gantt Chart* Calvert Country: Amerika, 1919.

Nilai didefinisikan sebagai abstrak tentang sesuatu yang berharga dalam diri manusia mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk. (Saptina dkk.7)

Nilai didefinisikan sebagai perasaan-perasaan tentang apa yang diinginkan atau tidak diinginkan yang mempengaruhi perilaku sosial dari orang yang memiliki nilai itu. (Nursal Luth and Daniel Fernandes)

Nilai didefinisikan berhubungan erat dengan budaya dan masyarakat. (prof Dr. Notonegoro 2009)

www.unp.ac.id:2003

id.m.wikipedia.org/wiki/akademi

Munawar, *Pemodelan Visual Dengan UML* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.

Nugroho Adi, *Buku Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process)*, Andi, Yogyakarta, 2010.

Al Fatah Hanif, *Analisa Sistem & Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*, Andi, Yogyakarta, 2007.

Nugroho Adi, *RPL Menggunakan UML dan Java*, Andi, Yogyakarta, 2009.

Huda Miftahul, *"Membuat Aplikasi Database dengan Java My SQL, dan Net Beans*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2007.