

**RANCANG BANGUN APLIKASI KIOSK COMPANY PROFILE
BERBASIS MULTI TOUCH SCREEN DENGAN
BAHASA PEMROGRAMAN LINGO
PADA SMA SETIA BUDI
SUNGAILIAT**

SKRIPSI



Reven Augustian
0911500092

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**

**RANCANG BANGUN APLIKASI KIOSK COMPANY PROFILE
BERBASIS MULTI TOUCH SCREEN DENGAN
BAHASA PEMROGRAMAN LINGO
PADA SMA SETIA BUDI
SUNGAILIAT**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Reven Augustian
0911500092

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 0911500092

Nama : Reven Augustian

Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI KIOSK COMPANY
PROFILE BERBASIS MULTI TOUCHSCREEN
DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN LINGO
PADA SMA SETIA BUDI SUNGAILIAT**

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 23 Juli 2013




(Reven Augustian)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI KIOSK COMPANY PROFILE
BERBASIS MULTI TOUCH SCREEN DENGAN BAHASA
PEMOGRAMAN LINGO PADA SMA SETIA BUDI
SUNGAILIAT

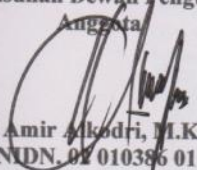
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reven Augustian
0911500092


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 11 September 2013

Susunan Dewan Penguji

Anggota


Ari Amir Alkodri, M.Kom
NIDN. 01 010386 01


Ketua


Sujono, M.Kom
NIDN. 02 110377 02

Dosen Pembimbing


Eka Altirika, S.Kom, M.Eng
NIDN. 02 021285 01

Kaprodi Teknik Informatika


Sujono, M.Kom
NIDN. 02 110377 02

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Oktober 2013

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Skripsi yang berjudul **“RANCANG BANGUN APLIKASI KIOSK COMPANY PROFILE DI SMA SETIA BUDI SUNGAILIAT DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN LINGO BERBASIS MULTI TOUCHSCREEN”**.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
2. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
3. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku wakil ketua I STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Bapak Suharno, M.Kom selaku wakil ketua II STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku wakil ketua III STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
6. Bapak Sujono, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
7. Ibu Eka Altirika, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing Skripsi.
8. Bapak Fadhillah Imam, B.E, S.E selaku Kepala SMA Setia Budi Sungailiat.
9. Bapak Rully Ardianto, S.T selaku penanggung jawab ruang komputer di SMA Setia Budi Sungailiat.
10. Ibu Sari Prihandiyah selaku administrator ruang komputer di SMA Setia Budi Sungailiat.
11. Tenaga pendidik dan kependidikan SMA Setia Budi Sungailiat yang telah mendukung penyelesaian laporan Skripsi ini.
12. Keluarga serta kedua orang tua yang saya cintai yang selalu memberikan dukungan moril dan selalu menyemangati saya dalam penyelesaian laporan Skripsi ini.

13. Sahabat saya sejak belasan tahun, Partu dan Reka yang senantiasa menemani memotivasi di kala suka dan duka.
14. Serta teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur yang telah mendukung dan banyak membantu kami dalam pembuatan laporan Skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Tuhan YME. Akhir kata kami mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Skripsi ini. Semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Sungailiat, 20 Juli 2013

ABSTRACTION

Kiosk Application is an interactive multimedia integrated technology for information profil delivery application and frequently useful for the company or institute to deliver spesific information, the efficiency and effectiveness data access has become society priority orientation. Education Institution as Sungailiat Setia Budi Senior High School requires Kiosk Company Profile application which delivers modern and dynamic institution profile when nowadays Sungailiat Setia Budi Senior High School has been recognized as global national Adiwiyata school or Environment-based school. Therefore, the school regularly receives visits from various domestic and foreign educational institutions, public agencies, organizations and companies for comparative study or simply viewing the school environment. Kiosk Company Profile application is equipped with text, images, sounds, animations, and video. This application program is created using Adobe Director 11.5 and Adobe Creative Suit 6. This Application also using Touch Screen LCD Technology both as input and output device, then be attached by Kiosk Information casing. As the result, the Kiosk Company Profile application of Sungailiat Setia Budi Senior High School has supported the increase of school facility quality succesfully as national third rank in achieved Adiwiyata Mandiri appreciation.

Keywords: Multimedia, Kiosk Company Profile, Sungailiat Setia Budi Senior High School

ABSTRAK

Aplikasi *Kiosk* merupakan aplikasi Profil dan Media Informasi yang terintegrasi teknologi multimedia interaktif dan kerap dimanfaatkan instansi atau lembaga guna memenuhi kebutuhan informasi tertentu, di mana dewasa ini telah diutamakan segala sesuatu yang berorientasi pada akses data efisien dan efektif. Dalam membantu proses promosi, penyedia informasi, terutama meningkatkan mutu fasilitas sekolah dan sebagai media pendukung penilaian Adiwiyata Mandiri bagi SMA Setia Budi Sungailiat. Instansi pendidikan seperti SMA Setia Budi Sungailiat membutuhkan aplikasi *Kiosk Company Profile* tentang profil instansi yang dinamis dan modern dimana saat ini SMA Setia Budi Sungailiat telah dikenal dalam skala nasional global sebagai sekolah berbasis lingkungan hidup atau sekolah Adiwiyata. Sehingga, rutin mendapat kunjungan dari berbagai instansi pendidikan, lembaga masyarakat, organisasi dan perusahaan baik dalam maupun luar negeri untuk studi banding ataupun sekedar meninjau lingkungan sekolah. Aplikasi *Kiosk Company Profile* dilengkapi dengan gambar, suara, animasi, tulisan, dan video. Program aplikasi ini dibuat menggunakan *Adobe Director 11.5* dan *Adobe Creative Suit 6*. Aplikasi ini juga memanfaatkan teknologi *Touch Screen LCD* sebagai perangkat masukan dan keluaran, lalu dilengkapi dengan *casing* Anjungan Informasi. Pada hasilnya, aplikasi *Kiosk Company Profile* SMA Setia Budi Sungailiat telah berhasil menunjang peningkatan mutu fasilitas sekolah sebagai peringkat tiga nasional dalam meraih penghargaan Adiwiyata Mandiri.

Kata kunci : *Kiosk Company Profile*, Multimedia, SMA Setia Budi Sungailiat

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	II
LEMBAR PERSETUJUAN	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRACTION	VI
ABSTRAKSI	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR SIMBOL	XVI
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Multimedia dan Desain Grafis Animasi	5
2.1.1 Multimedia Interaktif.....	6
2.1.2 Multimedia Linier.....	6
2.2 Aplikasi <i>Kiosk Company Profile</i>	7
2.3 Bahasa Pemrograman <i>Lingo</i>	8
2.3.1 Mengenal Tipe <i>Script Lingo</i>	9
2.3.2 Menggunakan <i>Script</i> Dasar	10
2.3.2.1 <i>Scrpit Exit, Go, Pause, Previous</i>	10
2.3.2.2 Menggunakan <i>Frame Label</i>	11
2.3.2.3 <i>Script</i> Untuk Berpindah Antar <i>Frame Label</i>	11
2.3.2.4 <i>Script Go Loop</i>	12
2.3.2.5 <i>Script Alert</i>	12
2.3.2.6 <i>Script Beep</i>	13
2.3.2.7 <i>Script Puppet Sound</i>	13

2.3.2.8	<i>Script Quit</i>	13
2.3.2.9	<i>Script System</i>	14
2.4	Aplikasi Multimedia Interaktif <i>Adobe Director 11.5</i>	14
2.4.1	Pengenalan <i>Interface Director</i>	14
2.4.2	Menjalankan <i>Adobe Director 11.5</i>	16
2.4.2.1	Instalasi <i>Adobe Director 11.5</i>	16
2.4.2.2	Memulai <i>Adobe Director 11.5</i>	19
2.4.3	Komponen <i>User Interface Adobe Director 11.5</i>	22
2.4.3.1	<i>Stage</i>	23
2.4.3.2	<i>Cast</i>	23
2.4.3.3	<i>Score</i>	24
2.4.3.4	<i>Property Inspector</i>	25
2.4.3.5	<i>Control Panel</i>	26
2.5	Aplikasi Pendukung <i>Adobe Creative Suit 6</i>	27
2.5.1	Aplikasi Desain Animasi <i>Adobe Flash CS 6</i>	27
2.5.2	Aplikasi Desain Grafis <i>Adobe Photoshop CS 6</i>	29
2.6	Perbedaan <i>Director</i> dengan <i>Flash</i>	33
2.6.1	Perbedaan <i>Background</i>	33
2.6.2	Perbedaan Grafis(<i>Vector</i> dan <i>Bitmap</i>)	34
2.6.3	Perbedaan <i>Shockwave plug-in</i>	35
2.6.4	Perbedaan Lembar Kerja.....	36
2.6.5	Perbedaan <i>Score</i>	36
2.6.6	Perbedaan <i>Stage</i>	37
2.6.7	Perbedaan <i>Cast</i> dan <i>Library</i>	38
2.6.8	Perbedaan <i>Playback Controller</i>	38
2.6.9	Perbedaan <i>Stability</i>	39
2.6.10	Perbedaan <i>Programming</i>	39
2.6.11	Perbedaan <i>Debugging</i>	40
2.6.12	Perbedaan Variabel.....	41
2.6.13	Perbedaan <i>Xtras</i>	42
2.7	Implementasi <i>Database</i> pada Multimedia	42
2.7.1	Implementasi <i>Database</i> dengan Bahasa Pemrograman <i>Lingo</i>	43
2.7.2	Implementasi <i>Database</i> dengan <i>Xtras Datagrip</i>	44
2.8	Perangkat Masukan Layar Sentuh (<i>Touch Screen</i>).....	45

2.8.1	Komponen Layar Sentuh.....	46
2.8.2	Tipe Layar Sentuh.....	46
2.8.3	Penggunaan Layar Sentuh.....	48
2.8.4	Keuntungan dan Kerugian layar Sentuh	49
2.9	Manajemen Proyek.....	50
2.9.1	Pengertian <i>Work Breakdown Structure</i> (WBS).....	50
2.9.2	Mekanisme Penjadwalan Proyek.....	50
2.10	Penghargaan Sekolah Lingkungan Adiwiyata	51
2.10.1	Pengertian Program Adiwiyata.....	51
2.10.2	Tujuan Adiwiyata	52
2.10.3	Keuntungan Mengikuti Adiwiyata	52
2.10.4	Indikator dan Kriteria.....	52
2.10.5	Norma Dasar Program Adiwiyata	52
2.10.6	Prinsip Dasar Program Adiwiyata	53
BAB III PEMODELAN PROYEK		
3.1.	Objektifitas Proyek	54
3.2.	Identifikasi <i>Stakeholder</i>	54
3.3.	Identifikasi <i>Deliverables</i>	55
3.4.	Penjadwalan proyek	56
3.4.1	<i>Work Breakdown Structure</i> (WBS)	58
3.4.2	<i>Milestone</i>	59
3.4.3	Jadwal Proyek.....	60
3.5.	RAB (Rencana Anggaran Biaya)	62
3.5.1	Perangkat Aplikasi.....	62
3.5.2	Sumber Daya Manusia.....	63
3.5.3	Administrasi dan Dokumentasi	63
3.5.4	<i>Grand Total</i> Anggaran Biaya	64
BAB IV ANALISA DAN RANCANGAN		
4.1.	Identifikasi Organisasi	65
4.1.1	Sejarah Singkat SMA Setia Budi Sungailiat	65
4.1.2	Manajemen SMA Setia Budi Sungailiat	66
4.1.3	Struktur Organisasi SMA Setia Budi Sungailiat	72
4.1.4	Fasilitas SMA Setia Budi Sungailiat	72
4.1.5	Kurikulum dan Program Akademik SMA Setia Budi Sungailiat.....	73

4.1.6	Adiwiyata SMA Setia Budi Sungailiat	76
4.2.	Identifikasi Kebutuhan dan Analisa Aplikasi	79
4.2.1	Analisis Masalah.....	79
4.2.2	Analisis SWOT.....	80
4.2.3	Analisis PIECES.....	81
4.2.4	Analisis Kebutuhan.....	83
4.2.5	Analisis Kelayakan	84
4.3.	Kebutuhan Perangkat Lunak dan keras	84
4.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	84
4.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	85
4.4.	Perancangan Aplikasi <i>Kiosk</i> SMA Setia Budi.....	85
4.4.1	Perancangan Sistem Aplikasi	85
4.4.2	Perancangan Proses.....	89
4.4.3	Perancangan <i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna)	91
4.5.	Implementasi Aplikasi <i>Kiosk</i> SMA Setia Budi.....	103
4.5.1	Menu <i>Home</i>	103
4.5.2	Menu Profil	103
4.5.3	Menu Fasilitas	105
4.5.4	Menu Akademik	106
4.5.5	Menu Adiwiyata	111
4.5.6	Menu <i>Database</i>	113
4.5.7	<i>Behaviors Script</i>	115
4.5.8	<i>Database Script</i>	116
4.6.	Pengujian Program	124
4.6.1	Pengujian <i>File Loading Aplikasi</i>	124
4.6.2	Pengujian <i>Error Aplikasi</i>	125
4.6.3	Pemeliharaan Program.....	126
4.7.	Kelebihan dan Kekurangan Program	127
BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan	128
5.2.	Saran	129
DAFTAR PUSTAKA		130
LAMPIRAN		133

DAFTAR GAMBAR

1. GAMBAR 2.1. BAGAN ALUR MULTIMEDIA INTERAKTIF	6
2. GAMBAR 2.2. BAGAN ALUR MULTIMEDIA LINIER	7
3. GAMBAR 2.3. ICON SETUP ADOBE DIRECTOR 11.5	16
4. GAMBAR 2.4. LICENSE AGREEMENT ADOBE DIRECTOR 11.5...	17
5. GAMBAR 2.5. PILIHAN INSTALASI ADOBE DIRECTOR 11.5.....	17
6. GAMBAR 2.6. PROSES INSTALASI ADOBE DIRECTOR 11.5	18
7. GAMBAR 2.7. INSTALASI SELESAI ADOBE DIRECTOR 11.5.....	18
8. GAMBAR 2.8. PROGRAM FILE ADOBE DIRECTOR 11.5	19
9. GAMBAR 2.9. PROGRAM START ADOBE DIRECTOR 11.5.....	19
10. GAMBAR 2.10. SPLASH SCREEN ADOBE DIRECTOR 11.5	20
11. GAMBAR 2.11. TAMPILAN AWAL ADOBE DIRECTOR 11.5	20
12. GAMBAR 2.12. TAMPILAN DEFAULT ADOBE DIRECTOR 11.5....	21
13. GAMBAR 2.13. MENGATUR TAMPILAN DEFAULT KE DIRECTOR 8	21
14. GAMBAR 2.14. TAMPILAN USER INTERFACE DIRECTOR 8	22
15. GAMBAR 2.15. KOMPONEN ADOBE DIRECTOR 11.5.....	22
16. GAMBAR 2.16. STAGE ADOBE DIRECTOR 11.5.....	23
17. GAMBAR 2.17. CAST DIRECTOR 11.5	24
18. GAMBAR 2.18. SCORE DIRECTOR 11,5	25
19. GAMBAR 2.19. PROPERTY INSPECTOR DIRECTOR 11.5.....	26
20. GAMBAR 2.20. CONTROL PANEL DIRECTOR 11.5.....	26
21. GAMBAR 2.21. SPLASH SCREEN ADOBE FLASH CS 6	27
22. GAMBAR 2.22. USER INTERFACE ADOBE FLASH CS 6.....	29
23. GAMBAR 2.23. SPLASH SCREEN ADOBE PHOTOSHOP CS 6.....	29
24. GAMBAR 2.24. USER INTERFACE ADOBE PHOTOSHOP CS 6	32
25. GAMBAR 2.25. CONTOH DATABASE LINGO	43
26. GAMBAR 2.26. CONTOH MENU ADDLIST PADA DATABASE LINGO	43
27. GAMBAR 2.27. CONTOH LINEAR LIST	44
28. GAMBAR 2.28. IMPLEMENTASI DATABASE DENGAN DATAGRIP	45

29. GAMBAR 2.29. PENGGUNAAN LAYAR SENTUH PADA MRT	49
30. GAMBAR 2.30. MICROSOFT PROJECT 2007.....	50
31. GAMBAR 3.1. WORK BREAKDOWN STRUCTURE	58
32. GAMBAR 4.1. SMA SETIA BUDI TAHUN 1976.....	66
33. GAMBAR 4.2. SMA SETIA BUDI SEKARANG	66
34. GAMBAR 4.3. STRUKTUR ORGANISASI SMA SETIA BUDI SUNGAILIAT.....	72
35. GAMBAR 4.4. MATA PELAJARAN.....	74
36. GAMBAR 4.5. EKSTRAKURIKULER MARCHING BAND	74
37. GAMBAR 4.6. FESTIVAL BUDAYA SMA SETIA BUDI SUNGAILIAT.....	76
38. GAMBAR 4.7. SMA SETIA BUDI MERAH ADIWIYATA MANDIRI	79
39. GAMBAR 4.8. STRUKTUR HIERARKI MENU UTAMA	86
40. GAMBAR 4.9. STRUKTUR HIERARKI MENU DATABASE	89
41. GAMBAR 4.10. USE CASE DIAGRAM PENGUNJUNG KIOSK.....	90
42. GAMBAR 4.11. USE CASE DIAGRAM ADMIN DATABASE.....	90
43. GAMBAR 4.12. ACTIVITY DIAGRAM APLIKASI KIOSK	91
44. GAMBAR 4.13. RANCANGAN MENU HOME.....	91
45. GAMBAR 4.14. RANCANGAN MENU PROFIL	92
46. GAMBAR 4.15. RANCANGAN MENU MANAJEMEN.....	92
47. GAMBAR 4.16. RANCANGAN MENU SEJARAH	93
48. GAMBAR 4.17. RANCANGAN MENU PRESTASI	93
49. GAMBAR 4.18. RANCANGAN MENU FASILITAS.....	94
50. GAMBAR 4.19. RANCANGAN MENU AKADEMIK.....	94
51. GAMBAR 4.20. RANCANGAN MENU MATA PELAJARAN.....	95
52. GAMBAR 4.21. RANCANGAN MENU EKSKUL	95
53. GAMBAR 4.22. RANCANGAN MENU BEASISWA.....	96
54. GAMBAR 4.23. RANCANGAN MENU FESTIVAL BUDAYA	96
55. GAMBAR 4.24. RANCANGAN MENU HARI BESAR AGAMA	97
56. GAMBAR 4.25. RANCANGAN MENU HARI LINGKUNGAN.....	97
57. GAMBAR 4.26. RANCANGAN MENU PERTUKARAN PELAJAR ...	98
58. GAMBAR 4.27. RANCANGAN MENU ALUMNI.....	98
59. GAMBAR 4.28. RANCANGAN MENU KEMITRAAN.....	99







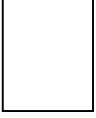


60. GAMBAR 4.29. RANCANGAN MENU ADIWIYATA.....	99
61. GAMBAR 4.30. RANCANGAN MENU TENTANG	100
62. GAMBAR 4.31. RANCANGAN MENU VIDEO	100
63. GAMBAR 4.32. RANCANGAN MENU BULLETIN	101
64. GAMBAR 4.33. RANCANGAN TAMPILAN BUKU TAMU	101
65. GAMBAR 4.34. RANCANGAN MENU ADMIN BUKU TAMU.....	102
66. GAMBAR 4.35. RANCANGAN MENU DAFTAR HADIR	102
67. GAMBAR 4.36. RANCANGAN MENU PSB.....	102
68. GAMBAR 4.37. TAMPILAN MENU HOME	103
69. GAMBAR 4.38. TAMPILAN MENU PROFIL.....	103
70. GAMBAR 4.39. TAMPILAN MENU MANAJEMEN.....	104
71. GAMBAR 4.40. TAMPILAN MENU SEJARAH	104
72. GAMBAR 4.41. TAMPILAN MENU PRESTASI	105
73. GAMBAR 4.42. TAMPILAN MENU FASILITAS	105
74. GAMBAR 4.43. TAMPILAN MENU AKADEMIK	106
75. GAMBAR 4.44. TAMPILAN MENU MATA PELAJARAN	106
76. GAMBAR 4.45. TAMPILAN MENU EKSKUL	107
77. GAMBAR 4.46. TAMPILAN MENU PENERIMAAN SISWA BARU..	107
78. GAMBAR 4.47. TAMPILAN MENU BEASISWA	108
79. GAMBAR 4.48. TAMPILAN MENU FESTIVAL BUDAYA.....	108
80. GAMBAR 4.49. TAMPILAN MENU HARI BESAR AGAMA	109
81. GAMBAR 4.50. TAMPILAN MENU HARI BESAR LINGKUNGAN..	109
82. GAMBAR 4.51. TAMPILAN MENU PERTUKARAN PELAJAR	110
83. GAMBAR 4.52. TAMPILAN MENU ALUMNI	110
84. GAMBAR 4.53. TAMPILAN MENU KEMITRAAN	111
85. GAMBAR 4.54. TAMPILAN MENU ADIWIYATA	111
86. GAMBAR 4.55. TAMPILAN MENU TENTANG	112
87. GAMBAR 4.56. TAMPILAN MENU BULLETIN	112
88. GAMBAR 4.57. TAMPILAN MENU VIDEO.....	113
89. GAMBAR 4.58. TAMPILAN MENU BUKU TAMU	113
90. GAMBAR 4.59. TAMPILAN ADMIN BUKU TAMU.....	114
91. GAMBAR 4.60. TAMPILAN DATABASE DAFTAR HADIR	114


DAFTAR TABEL

1. TABEL 3.1. MILESTONE PROYEK.....	59
2. TABEL 3.2. MILESTONE PROYEK BERDASARKAN TAHAP MANAJEMEN.....	59
3. TABEL 3.3. JADWAL PROYEK	60
4. TABEL 3.4. ANGGARAN BIAYA PERANGKAT APLIKASI	62
5. TABEL 3.5. ANGGARAN BIAYA SDM.....	63
6. TABEL 3.6. ANGGARAN BIAYA ADMINISTRASI DAN DOKUMENTASI	63
7. TABEL 3.7. GRAND TOTAL ANGGARAN BIAYA.....	64
8. TABEL 4.1. PENERIMAAN SISWA BARU.....	68
9. TABEL 4.2. PROFIL TAMATAN.....	68
10. TABEL 4.3. PRESTASI AKADEMIK	69
11. TABEL 4.4. PRESTASI NON AKADEMIK.....	69
12. TABEL 4.5. ANGKA MENGULANG SISWA.....	71
13. TABEL 4.6. JUMLAH SISWA	71
14. TABEL 4.7. DATA GURU	71
15. TABEL 4.8. FASILITAS SMA SETIA BUDI SUNGAILIAT	72
16. TABEL 4.9. JADWAL KEGIATAN ADIWIYATA SMA SETIA BUDI SUNGAILIAT.....	76






DAFTAR SIMBOL

1. USE CASE DIAGRAM

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).

10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
----	---	-------------	---

2. ACTIVITY DIAGRAM

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran