

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Waterfall Model.....	31
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi.....	38
Gambar 4.2 : Activity Diagram.....	44
Gambar 4.3 : Package Diagram.....	44
Gambar 4.4 : Use Case Diagram Master	45
Gambar 4.5 : Use Case Transaksi.....	45
Gambar 4.6 : Use Case Diagram Laporan.....	46
Gambar 4.7 : Entity Relationship Diagram	50
Gambar 4.8 : Transformasi ERD ke LRS	51
Gambar 4.9 : Logical Record Structure.....	52
Gambar 4.10 : Struktur Tampilan	64
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Menu Utama	65
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Entry Data Karyawan	65
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Entry Data Kendaraan	66
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Entry Data Sopir	66
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Entry PPKD.....	67
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Entry Disposisi	67
Gambar 4.18 : Ranc Layar Cetak Bukti Penggunaan Kendaraan Dinas	68
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Cetak Nota Perjalanan Dinas.....	68
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Cetak Laporan Disposisi	69
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penggunaan Kendaraan ..	69
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Cetak Laporan Nota Perjalanan Dinas	70
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Entry Data Sopir.....	71
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Entry Data Karyawan.....	72
Gambar 4.25 : Sequence Diagram Entry Data Kendaraan	73
Gambar 4.26 : Sequence Diagram Entry Data PPKD	74
Gambar 4.27 : Sequence Diagram Entry Disposisi	75
Gambar 4.28 : Sequence Diagram Cetak Bukti Penggunaan Kendaraan.....	76

Gambar 4.29	: Sequence Diagram Cetak Nota Perjalanan Dinas	77
Gambar 4.30	: Sequence Diagram Cetak Laporan Disposisi	78
Gambar 4.31	: Sequence Diagram Cetak Laporan Penggunaan Kendaraan	79
Gambar 4.32	: Sequence Diagram Cetak Laporan Nota Perjalanan Dinas ..	80
Gambar 4.33	: Class Diagram	81

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Bukti Penggunaan Kendaraan	84
Lampiran A-2 : Nota Perjalanan Dinas.....	85
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Data Karyawan.....	86
Lampiran B-2 : Data PPKD	87
Lampiran B-3 : Disposisi	88
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Bukti Penggunaan Kendaraan	89
Lampiran C-2 : Nota Perjalanan Dinas.....	90
Lampiran C-3 : Laporan Disposisi	91
Lampiran C-4 : Laporan Penggunaan Kendaraan Dinas	92
Lampiran C-5 : Laporan Nota Perjalanan Dinas	93
Lampiran D : Rancangan Masukkan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Data Supir	94
Lampiran D-2 : Data Karyawan.....	95
Lampiran D-3 : PPKD	96
Lampiran D-4 : Disposisi.....	97
Lampiran D-5 : Data Nota Perjalanan Dinas	98
Lampiran D-6 : Data Penggunaan Kendaraan Dinas	99
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	100
Lampiran F : Kartu Bimbingan	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Karyawan.....	53
Tabel 4.2 : Tabel Sopir	53
Tabel 4.3 : Tabel Kendaraan.....	53
Tabel 4.4 : Tabel Minta	53
Tabel 4.5 : Tabel PPKD.....	54
Tabel 4.6 : Tabel Disposisi	54
Tabel 4.7 : Tabel NPD	54
Tabel 4.8 : Tabel BPK	54
Tabel 4.9 : Struktur Tabel Karyawan	55
Tabel 4.10 : Struktur Tabel Minta	56
Tabel 4.11 : Struktur Tabel PPKD.....	57
Tabel 4.12 : Struktur Tabel Disposisi	57
Tabel 4.13 : Struktur Tabel BPK	58
Tabel 4.14 : Struktur Tabel Kendaraan.....	59
Tabel 4.15 : Struktur Tabel Supir	59
Tabel 4.16 : Struktur Tabel NPD.....	60

DAFTAR SIMBOL

ACTIVITY DIAGRAM



Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir aktifitas



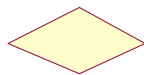
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antar state



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



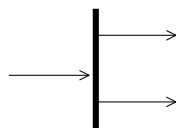
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan dan fungsi tersendiri



Fork

untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

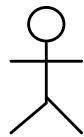
USE CASE DIAGRAM



NewUseCase

Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya



Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system

Association

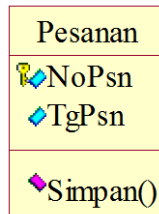
Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

Include

Menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan).

CLASS DIAGRAM



1

1..*

Class Diagram Tanpa Method

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar objek.

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

0..* Nol atau lebih

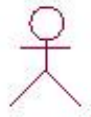
1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d 8

4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9

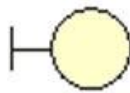
SEQUENCE DIAGRAM



Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.



Boundary

Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.



Control

Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.



Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri

**Activation**

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek

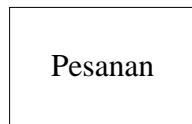
**Lifeline**

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek

**Loop**

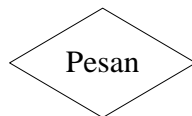
Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM



Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

DAFTAR ISI

Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Simbol	viii
Daftar Isi	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Penelitian Terdahulu	3
1.6 Tujuan Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Sistem Informasi	6
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	7
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	8
2.4 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
3.2. Metode Penelitian.....	31
3.3. Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak.....	32

BAB IV	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI.....	33
	4.1. Tinjauan Organisasi.....	33
	4.1.1 Sejarah Berdirinya Organisasi	33
	4.1.2 Struktur Organisasi	34
	4.1.3 Tugas dan Tanggung Jawab	34
	4.2 Analisa Proses Bisnis	37
	4.3 Analisa Keluaran	38
	4.4. Analisa Masukkan	39
	4.5 Identifikasi Kebutuhan	42
	4.6 Package Diagram	44
	4.7 Use Case Diagram	45
	4.8 Deskripsi Use Case	46
	4.9 Rancangan Basis Data.....	50
	4.10 Rancangan Antar Muka	66
	4.11 Sequence Diagram	73
	4.12 Class Diagram.....	84
BAB V	PENUTUP	82
	5.1 Kesimpulan	82
	5.2. Saran.....	82
	Daftar Pustaka	83
	Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	84
	Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	86
	Lampiran C Rancangan Keluaran Usulan.....	89
	Lampiran D Rancangan Masukan Usulan.....	94
	Lampiran E Surat Keterangan Riset	100
	Lampiran F Kartu Bimbingan	101