

DAFTAR ISI

Hlm.

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kerangka Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Tahap Pengumpulan Data	5
1.6.2 Tahap Pembangunan Sistem	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 <i>State Of The Art</i>	9
2.2 Perancangan	11
2.2.1 Konsep Dasar Perancangan	11
2.3 Konsep Dasar Aplikasi	11
2.3.1 Pengertian Aplikasi	11

2.3.2 Pengertian Aplikasi <i>Web</i>	12
2.4 Kuliah Kerja Nyata.....	12
2.4.1 Pengertian Kuliah Kerja Nyata.....	12
2.4.2 Penjadwalan Pelaksanaan	13
2.4.3 Prosedur Pelaksanaan	13
2.5 Algoritma <i>Greedy</i>	14
2.6 Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	15
2.6.1 Konsep Dasar <i>Prototype</i>	15
2.6.2 Keunggulan dan Kelemahan <i>Prototyping</i>	17
2.7 <i>Framework CodeIgniter</i>	18
2.8 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	21
2.8.1 Diagram <i>Use Case (Use Case Diagram)</i>	22
2.8.2 <i>Activity Diagram</i>	24
2.8.3 <i>Class Diagram</i>	25
2.8.4 <i>Sequence Diagram</i>	28
2.9 Basis Data.....	30
2.9.1 Pengertian Basis Data.....	30
2.9.2 Model Data	31
2.10 <i>MYSQL</i>	35
2.11 Pengujian Perangkat Lunak.....	37
2.11.1 Teknik Pengujian <i>Black-Box</i>	37
2.11.2 Pengujian Kinerja Algoritma <i>Greedy</i>	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	39
3.1 Analisis <i>Current System (Quick Plan Phases)</i>	39
3.2 Kerangka Kerja Konseptual	40
3.3 Analisis Kebutuhan <i>Hardware dan Software</i>	43
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.4.1 Deskripsi Global Aplikasi	44
3.4.2 Arsitektur Sistem	49
3.5 Perancangan Aplikasi (<i>Modeling Quick Design Phases</i>).....	51
3.5.1 <i>Use case Diagram</i>	51

3.5.2 Skenario <i>Use Case</i> Diagram.....	52
3.5.3 Analisis <i>Activity</i> Diagram.....	54
3.5.4 Analisis <i>Class</i> Diagram.....	58
3.5.5 Analisis <i>Sequence</i> Diagram.....	60
3.6 Perancangan <i>Database</i>	62
3.6.1 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	62
3.6.2 <i>Physical Data Model</i>	63
3.6.3 Identifikasi Tabel.....	64
3.7 Perancangan Proses Pendaftaran.....	67
3.7.1 Aspek <i>Input</i>	67
3.7.2 Aspek Proses.....	67
3.7.3 Aspek <i>Output</i>	68
3.8 Perancangan Antarmuka (<i>Construction of Prototype</i>).....	68
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	72
4.1 Implementasi Sistem.....	72
4.1.1 Persiapan Sistem.....	72
4.1.2 Konversi Sistem.....	73
4.1.3 Pengujian Sistem.....	73
4.2 Implementasi Basis Data.....	74
4.3 Implementasi <i>User Interface</i>	76
4.4 Pengujian Sistem.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94