

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ...	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	ix
 Kata Pengantar	 x
Abstrak.....	xii
Daftar Isi	xiv
Daftar Simbol	xvi
Daftar Gambar.....	xx
Daftar Tabel	xxi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Metode Penelitian	3
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data	3
A. Observasi.....	3
B. Wawancara	4
C. Studi Pustaka	4
1.6. Ruang Lingkup.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1. Tinjauan Jurnal.....	5
2.2. Konsep Dasar Program	5
2.3. Metode Algoritma	6
2.4. Pengujian Aplikasi.....	7
2.5. Peralatan Pendukung	8

BAB III	ANALISA PERANCANGAN APLIKASI	18
3.1.	Analisa Kebutuhan Aplikasi	18
3.1.1.	Identifikasi Masalah.....	18
3.1.2.	Analisa Kebutuhan Aplikasi	19
3.2.	Desain	21
3.2.1.	Rancangan Algoritma	21
3.2.2.	Database	22
3.2.3.	Software Architecture	24
3.2.4.	User Interface	31
3.3.	Testing	40
3.4.	Implementasi	41
3.5.	Support	49
BAB IV	PENUTUP.....	50
5.1.	Kesimpulan	50
5.2.	Saran	51

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN



DAFTAR SIMBOL

a. Simbol UML

1) Use Case Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.		Aktor Menunjukkan user yang akan menggunakan sistem baru
2.		Use Case Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem baru
3.		Unidirectional Association Menunjukkan hubungan antara actor dengan use case atau antar use case

2) Activity Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1		Kondisi Awal Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
		Kondisi Akhir Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas
		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas

		Swimlane Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat
		Aktivitas Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terdapat pada diagram aktivitas
		Pengecekan kondisi Menunjukkan pengecekan terhadap suatu kondisi

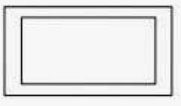
3) Sequence Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1		Objek Menunjukkan objek yang terdapat di diagram sequence
		Pesan ke Objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
		Pesan Objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam diagram sequence

4) Class Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1		Class Menunjukkan class-class yang dibagun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram sequence)
		Unidirectional Association Mnunjukkan hubungan antara class pada diagram class

b. Simbol ERD

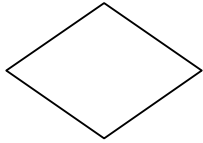
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program
2		Hubungan atau Relasi	Menunjukkan nama relasi antar satu entitas dengan entitas lainnya
3		Atribut	Atribut adalah karakteristik dari sebuah entitas
4		Garis Relasi	Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antar entitas
5		Entitas Lemah	Entitas yang kemunculannya tergantung dari entitas lain yang lebih kuat

Simbol Flowchart



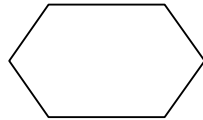
TERMINAL

Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari suatu kegiatan.



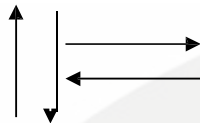
DECISION

Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.



PREPARATION

Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan dilakukan.



FLOW LINE

Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari satu proses ke proses lainnya.



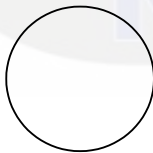
INPUT/OUTPUT

Digunakan untuk menggambarkan proses memasukkan data yang berupa pembacaan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.



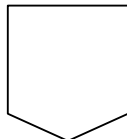
SUBROUTINE

Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (*recursivitas*).



PAGE CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama.



CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses dalam halaman yang berbeda atau ke halaman berikutnya.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1. ERD (Entity Relationship Diagram) Database.....	22
Gambar III.2. LRS (Logical Relational Structure) Database	22
Gambar III.3. <i>Use Case Diagram</i> Menu Login.....	25
Gambar III.4. <i>Use Case Diagram</i> Menu Home	26
Gambar III.5. <i>Use Case Diagram</i> Menu Meeting Saya.....	27
Gambar III.6. <i>Use Case Diagram</i> Menu Profile	28
Gambar III.7. <i>Use Case Diagram</i> Menu Daftar	29
Gambar III.8. <i>Activity Diagram</i> Aplikasi Logbook Rapat Harian	31
Gambar III.9. Desain Menu Login.....	32
Gambar III.10. Desain Menu Home	33
Gambar III.11. Desain Menu Input Rapat.....	34
Gambar III.12. Desain Menu Meeting Saya.....	36
Gambar III.13. Desain Menu Profile	37
Gambar III.14. Desain Menu Daftar	39



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1. Spesifikasi Komputer.....	20
Tabel III.2. Spesifikasi <i>Handphone</i>	20
Tabel III.3. Spesifikasi File Tabel User	23
Tabel III.4. Spesifikasi File Tabel Meeting.....	23
Tabel III.5. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Menu Login.....	26
Tabel III.6. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Menu Home.....	27
Tabel III.7. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Menu Meeting Saya.....	28
Tabel III.8. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Menu Profile.....	29
Tabel III.9. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Menu Daftar	30
Tabel III.10. <i>Black Box Testing</i>	40

