

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 METODE PENELITIAN.....	3
1.5.1 Metode Pengembangan Sistem	3
1.5.2 Metode Pengujian Blackbox	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN	3
1.6.1 Pendahuluan	3
1.6.2 Landasan Teori.....	5
1.6.3 Analisa Sistem.....	5
1.6.4 Perancangan Sistem.....	5
1.6.5 Implementasi dan Testing	5
1.6.6 Kesimpulan dan Saran.....	5
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU.....	6
2.2 KAJIAN TEORI.....	7
2.2.1 Pengertian Sistem.....	7
2.2.2 Pengertian Informasi	8
2.2.3 Unified Modeling Language (UML).....	9
2.2.3.1 Diagram UML.....	10
2.2.4 SDLC (Software Development Life Cycle).....	18

2.2.5	ALGORITMA QUICK SORT	19
2.2.6	METODE PENGUJIAN BLACKBOX.....	20
BAB III	21
ANALISA SISTEM	21
3.1	ANALISA PENGGUNA	21
3.2	ANALISA KEBUTUHAN.....	21
3.2.1	Sistem Yang Sedang Berjalan.....	21
3.2.2	Permasalahan Yang Terjadi	25
3.3	ANALISA <i>SOFTWARE</i>	26
3.4	ANALISA <i>HARDWARE</i>	26
3.5	ANALISA SISTEM BERDASARKAN ANALISA KEBUTUHAN DAN PENGGUNA	27
BAB IV	29
PERANCANGAN SISTEM	29
4.1	PERANCANGAN ALGORITMA QUICK SORT	29
4.2	PERANCANGAN SISTEM.....	34
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	34
4.2.2	Spesifikasi Aktor Dan <i>Use Case</i>	34
4.2.3	<i>Activity Diagram</i>	35
4.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	40
4.2.5	<i>Class Diagram</i>	42
4.3	DESAIN ANTAR MUKA	42
4.3.1	Tampilan Login	43
4.3.2	Tampilan Menu Utama	43
4.3.3	Tampilan Input Agen	44
4.3.4	Tampilan Agen Colum Data Grid View	44
4.3.5	Tampilan Menu User.....	45
4.3.6	Tampilan Print STTB.....	45
4.4	PERANCANGAN BASIS DATA	46
BAB V	49
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	49
5.1	LINGKUNGAN IMPLEMENTASI	49
5.1.1	Lingkungan Perangkat Keras	49
5.1.2	Lingkungan Perangkat Lunak	49
5.2	HASIL IMPLEMENTASI	50

5.2.1	Hasil Implementasi Algoritma Quick Sort.....	50
5.2.2	Implementasi Antar Muka.....	50
5.3	HASIL PENGUJIAN	54
5.3.1	Metode Pegujian.....	54
5.3.2	Skenario Uji Coba.....	55
5.3.3	Analisa Hasil Pengujian	58
5.3.4	Analisa Hasil Keefektifan Pengguna Aplikasi.....	59
BAB VI		60
KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
6.1	KESIMPULAN	60
6.2	SARAN	60
DAFTAR PUSTAKA		



UNIVERSITAS
MERCU BUANA