

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	3
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem	4
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Teori Umum.....	7
2.1.1. Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.2. Konsep Dasar Sistem Informasi	9
2.1.3. Metode Waterfall.....	10
2.1.4. Flowchart.....	11
2.1.5. Unified Modeling Language (UML)	14
2.1.6. Metode Analisis <i>PIECES</i>	26
2.1.7. Basis Data (<i>Database</i>).....	27
2.1.8. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	28

2.1.9. <i>MySQL</i>	28
2.1.10. Pengujian Sistem	29
2.2. Teori Khusus.....	30
2.2.1. Palang Merah Indonesia	30
2.2.2. Darah	31
2.2.3. Bank Darah.....	31
2.2.4. Pendonor Darah.....	31
2.3. Penelitian Terdahulu	36
2.3.1. DONORKU.ID Sebagai Aplikasi Customer Relationship Management Untuk Loyalitas Pelayanan Donor Darah Pada Unit Transfusi Darah (Studi Kasus : PMI Kabupaten Tangerang).....	36
2.3.2. Rancang Bangun Aplikasi Donor Darah Berbasis Mobile (Studi kasus : PMI Kabupaten Bandung)	36
2.3.3. <i>Android Blood Donor Life Saving Application in Cloud Computing</i>	37
2.3.4. Analisa dan Rancang Sistem Informasi Ketersediaan Donor Darah Hidup .	37
2.4. Studi Literatur	38
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	41
3.1. Objek Penelitian.....	41
3.1.1. Sejarah Unit Donor Darah PMI	41
3.1.2. Visi dan Misi PMI.....	42
3.1.3. Logo PMI	43
3.1.5. Struktur Organisasi PMI.....	45
3.1.6. Deskripsi Tugas dan Wewenang	45
3.2. Analisa Sistem Berjalan.....	50
3.2.1. Sistem Yang Sedang Berjalan.....	50
3.2.2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	50
3.3. Analisis Kebutuhan	53
3.4. Perancangan Sistem Usulan	53
3.4.1. Use Case Diagram.....	53
3.4.2. Activity Diagram.....	64
3.4.3. Sequence Diagram.....	79
3.5. Perancangan Basis Data	92
3.5.1. Entity Relationship Diagram(ERD)	92
3.5.2. Class Diagram	93
3.6. Rancangan Layar	98

3.6.1.	Rancangan Layar <i>Home</i>	98
3.6.2.	Rancangan Layar <i>Login</i>	98
3.6.3.	Rancangan Layar <i>Event</i>	99
3.6.4.	Rancangan Layar Beranda Admin.....	99
3.6.5.	Rancangan Layar Stok Darah Admin.....	100
3.6.6.	Rancangan Layar Berita Admin	100
3.6.7.	Rancangan Layar <i>Event</i> Admin.....	101
3.6.8.	Rancangan Layar Pendoror <i>Event</i>	101
3.6.9.	Rancangan Layar Pendoror.....	102
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		103
4.1.	Implementasi <i>Website</i>	103
4.1.1.	Perangkat Keras (Hardware).....	103
4.1.2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	103
4.2.	Tampilan <i>Database</i>	104
4.2.1.	Tampilan <i>Database</i>	104
4.2.2.	Tampilan <i>Database</i> Tabel <i>user</i>	104
4.2.3.	Tampilan <i>Database</i> Tabel berita.....	105
4.2.4.	Tampilan <i>Database</i> Tabel <i>event</i>	105
4.2.5.	Tampilan <i>Database</i> Tabel <i>gol_darah</i>	106
4.2.6.	Tampilan <i>Database</i> Tabel <i>pendonor</i>	106
4.2.7.	Tampilan <i>Database</i> Tabel <i>pendonor_event</i>	107
4.2.8.	Tampilan <i>Database</i> Tabel <i>stok_darah</i>	107
4.3	Tampilan Antar Muka Menu Utama	108
4.3.1.	Halaman <i>Home</i>	108
4.3.2.	Halaman <i>Login</i> dan <i>Regist</i>	109
4.3.3.	Halaman <i>Events</i>	110
4.3.4.	Halaman Beranda Admin.....	111
4.3.5.	Halaman Stok Darah Admin.....	112
4.3.6.	Halaman Berita Admin	113
4.3.7.	Halaman <i>Event</i> Admin	114
4.3.8.	Halaman Pendoror <i>Event</i>	114
4.3.9.	Halaman Pendoror.....	115
4.4.	Metode Pengujian	115
4.4.1.	Rencana Pengujian	115

4.4.2. Kasus Dan Hasil Pengujian	117
4.4.3. Analisa Hasil Pengujian	123
BAB V PENUTUP	125
5.1. Kesimpulan	125
5.2. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	127



UNIVERSITAS
MERCU BUANA