

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR ...	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. OOP (<i>Object Oriented Programming</i>).....	5
2.2. UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	5
2.3. <i>Framework CodeIgniter</i>	5
2.4. Metode <i>Waterfall</i>	6
2.5. Penelitian Terkait	6
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	21
3.1. Tujuan Penelitian	21
3.2. Manfaat Penelitian	21
3.2.1. Bagi Perusahaan	21
3.2.2. Bagi Penulis	21
BAB 4 METODE PENELITIAN	22
4.1. Lokasi Penelitian	22
4.2. Sarana Pendukung	22
4.2.1. Perangkat Keras	22
4.2.2. Perangkat Lunak.....	22
4.3. Teknik Pengumpulan Data.....	23
4.3.1. Studi Pustaka.....	23
4.3.2. Observasi.....	23
4.3.3. Dokumentasi	23
4.3.4. Wawancara	23
4.4. Diagram Alir Penelitian	24
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	25

5.1.	Analisa Proses Bisnis Berjalan	25
5.2.	Analisa Permasalahan	25
5.3.	Usulan Rancangan Sistem Informasi	27
5.3.1.	<i>Use Case Diagram</i>	27
5.3.2.	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	27
5.3.3.	<i>Activity Diagram</i>	33
5.3.4.	Sequence Diagram	46
5.3.5.	Class Diagram	56
5.3.6.	Spesifikasi <i>Database</i>	56
5.3.7.	Rancangan UI (<i>User Interface Operator</i>).....	60
5.3.8.	Rancangan UI (<i>User Interface Pegawai</i>)	65
5.3.9.	Implementasi Basis Data.....	68
5.3.10.	Implementasi UI (<i>User Interface Pegawai</i>)	70
5.3.11.	Implementasi UI (<i>User Interface Operator</i>).....	73
5.3.12.	Implementasi Keluaran	77
5.3.13.	Metode Pengujian.....	82
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	89
6.1.	Kesimpulan	89
6.2.	Saran.....	89
	DAFTAR PUSTAKA	90
	LAMPIRAN.....	92

