

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR NOTASI	x
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Permasalahan	I-2
1.3 Tujuan	I-2
1.4 Batasan Masalah	I-3
1.5 Metode Penyelesaian	I-3
1.6 Sistematika Penulisan	I-4
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Pengertian Unified Modeling Language (UML)	II-1
2.1.1 View	II-1
2.1.2 Diagram	II-3
2.2 Object Oriented Programming(OOP)	II-4
2.2.1 Pembungkusan (Encapsulation)	II-5
2.2.2 Pewarisan (Inheritance)	II-6
2.2.3 Banyak Bentuk (Polymorphism)	II-6
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	III-1
3.1 Deskripsi Masalah	III-1
3.1.1 Business Use Case	III-2
3.1.2 Business Object Model	III-3
3.1.3 Activity Diagram	III-3

3.2	Analisis Kebutuhan	III-3
3.2.1	Identifikasi Kebutuhan	III-4
3.2.2	Use Case View	III-6
3.2.3	Skenario Use Case	III-6
3.2.4	Identifikasi Kelas	III-13
3.3	Perancangan Aplikasi	III-15
3.3.1	Struktur Dinamis Aplikasi	III-15
3.3.2	Struktur Statis Aplikasi	III-25
3.3.3	Diagram Entitas Relasional	III-26
3.3.4	Skema Relasi	III-26
3.3.5	Perancangan Struktur Menu	III-28
3.3.6	Perancangan Antar Muka	III-28
3.3.7	Spesifikasi Kelas	III-28
3.3.8	Struktur Tabel	III-28

BAB IV IMPLEMENTASI DAN TESTING IV-1

4.1	Implementasi	IV-1
4.1.1	Deskripsi File	IV-1
4.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	IV-4
4.1.3	Alasan Pemilihan Perangkat Lunak	IV-5
4.1.4	Deployment View	IV-5
4.1.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras	IV-6
4.2	TESTING	IV-6

BAB V PENUTUP V-1

5.1	Kesimpulan	V-1
5.2	Saran	V-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A : COLLABORATION DIAGRAM

LAMPIRAN B : STRUKTUR TABEL

LAMPIRAN C : PERANCANGAN ANTAR MUKA
LAMPIRAN D : TESTING
LAMPIRAN E : ACTIVITY DIAGRAM
LAMPIRAN F : SPESIFIKASI KELAS