

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	2
LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>4</b>
KATA PENGANTAR.....	5
ABSTRAK.....	6
ABSTRACT.....	7
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>13</b>
BAB I.....	15
PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Identifikasi Masalah.....	16
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	16
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	16
1.5 Batasan Masalah.....	17
1.6 Kerangka Berpikir.....	17
<b>1.7. Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....</b>	<b>19</b>
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>20</b>
<b>2.1 Sistem.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2 Informasi.....</b>	<b>20</b>
<b>2.3 Sistem Informasi.....</b>	<b>21</b>
<b>2.4 Company Profile.....</b>	<b>21</b>
<b>2.5 Perancangan.....</b>	<b>22</b>
<b>2.6 Teori Pengembangan Sistem.....</b>	<b>23</b>
<b>2.6.1 SDLC (Software Development Life Cycle).....</b>	<b>23</b>
<b>2.6.2 Metode Waterfall.....</b>	<b>24</b>
<b>2.7 Content Management System (CMS).....</b>	<b>25</b>
2.8 Aplikasi Web.....	26

2.9	XAMPP .....	27
2.10	Mockplus .....	27
2.11	phpMyAdmin .....	27
2.12	Literature Review .....	28
<b>BAB 3</b>	<b>METODE .....</b>	<b>32</b>
3.1	Rencana Penelitian .....	32
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
3.2.1	Lokasi Penelitian .....	34
3.2.2	Waktu Penelitian .....	35
3.3	Objek dan Subjek Penelitian .....	35
3.3.1	Objek Penelitian .....	35
3.3.2	Subjek Penelitian .....	36
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	36
3.4.1	Interview .....	36
3.4.2	Telaah Dokumen .....	36
3.4.3	Observasi .....	36
3.5	Metode Analisis Permasalahan .....	37
3.5.1	Analisis PIECES .....	37
3.6	Metode Perancangan Sistem .....	38
3.6.1	Metode SDLC Waterfall .....	38
3.6.2	Usecase Diagram .....	39
3.6.3	Activity Diagram .....	40
3.6.4	Perancangan Interface Program .....	41
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1	Konstruksi (Construction) .....	47
4.2	Implementasi .....	47
4.2.1	Implementasi Interface .....	47
4.3	Pengujian .....	50
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>52</b>
5.1	Kesimpulan .....	52
5.2	Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>53</b>



## DAFTAR TABLE


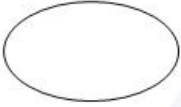
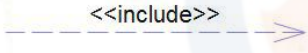

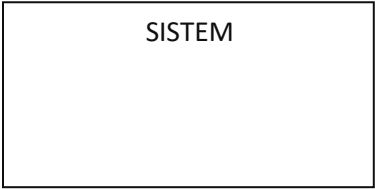
Table 1 Literature Review .....	28
Table 2 Waktu Pelaksanaan penelitian .....	35
Table 3 Analisis PIECES .....	37
Table 4 Hasil pengujian yang dilakukan oleh Admin .....	50

## DAFTAR GAMBAR


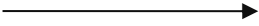
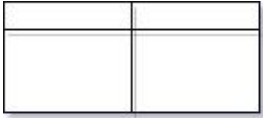


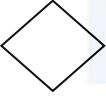
Gambar 1 kerangka berfikir .....	18
Gambar 2 Model Waterfall.....	24
Gambar 3 Xampp .....	27
Gambar 4 phpMyAdmin .....	28
Gambar 5 Flowchart Rencana Penelitian .....	32
Gambar 6 Lokasi Penelitian .....	34
Gambar 7 Metode SDLC Waterfall.....	39
Gambar 8 Usecase Diagram .....	39
Gambar 9 Activity diagram login .....	40
Gambar 10 Activity diagram Halaman .....	40
Gambar 11 Activity diagram User .....	41
Gambar 12 Tampilan HOME.....	42
Gambar 13 Tampilan Login .....	43
Gambar 14 Tampilan Dashboard Admin.....	44
Gambar 15 Tampilan Halaman Profile .....	44
Gambar 16 Tampilan Halaman services .....	45
Gambar 17 Tampilan Halaman services .....	45
Gambar 18 Tampilan Halaman informasi .....	46
Gambar 19 Tampilan Halaman informasi .....	46
Gambar 20 Halaman Login Admin .....	48
Gambar 21 Halaman Menu Utama .....	48
Gambar 22 Halaman home .....	49
Gambar 23 Halaman services .....	49
Gambar 24 halaman information .....	50

## DAFTAR SIMBOL

### a. Usecase Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.	 Actor	Aktor	Menjabarkan individu yang berkolerasi dengan sistem
2.		<i>Use Case</i>	Menjabarkan fungsionalitas dari suatu pembangunan sistem yang mudah dipahami pengguna
3.		<i>Include</i>	Kegiatan yang harus dilakukan agar sebuah kegiatan dapat terjadi atau dapat dikatakan use case ini adalah bagian dari use case lainnya.
4.		<i>Association</i>	Menghubungkan link antar objek.
5.		<i>System</i>	Menjelaskan lingkup sistem yang dibangun.

## b. Activity Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>State / Activity</i>	Kegiatan yang dilakukan dalam system.
2.		<i>Control Flow</i>	Menghubungkan link antar state / activity.
3.		<i>Swimlane</i>	Menjabarkan pembagian fungsi sesuai aktor ataupun pelakunya.
4.		<i>Start</i>	Menggambarkan awalan dari kegiatan system.
5.		<i>End</i>	Menggambarkan status akhir dari aktivitas system.
6.		<i>Decision</i>	Menggambarkan suatu keputusan atau langkah yang berjalan sesuai kondisi.