

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II. LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Sebelumnya	5
2.2 Penjadwalan.....	6
2.3 <i>Round Robin Tournament</i>	6
2.4 Aturan Perusahaan	10
2.5 <i>Website</i>	10
2.6 Presensi.....	11
2.7 Aplikasi.....	11
2.8 <i>Software Development Life Cycle</i>	12

	Halaman
2.14 <i>Database</i>	14
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	15
3.1 <i>Communication</i>	16
3.1.1 Pengamatan dan Observasi.....	16
3.1.2 Wawancara	16
3.1.3 <i>Study Literature</i>	18
3.2 <i>Planning</i>	20
3.2.1 Analisis Sistem	20
a. Kebutuhan Pengguna	21
b. Kebutuhan Fungsional	21
c. Spesifikasi Kebutuhan Fungsional.....	23
d. Model Usulan.....	35
3.3 <i>Modelling</i>	35
3.3.1 <i>Proses Modelling</i>	35
a. Membuat <i>System Flow</i>	38
b. Membuat <i>Context Diagram</i>	43
c. Membuat DFD	44
3.3.2 <i>Data Modelling</i>	48
3.3.2.1 Membuat CDM.....	48
3.3.2.2 Membuat PDM	49
3.3.2.3 Struktur <i>Database</i>	49
3.3.3 <i>User Interface</i>	52
3.3.3.1 <i>Desain Input</i>	53

	Halaman
3.3.3.1 Desain <i>Output</i>	59
3.4 <i>Construction</i>	62
3.4.1 <i>Coding</i>	62
3.4.2 <i>Testing</i>	63
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	68
4.1 Implementasi Sistem	68
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	68
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras	68
4.2 Implementasi Sistem	69
4.2.1 <i>Form Home</i>	69
4.2.2 <i>Form Master Teknisi</i>	70
4.2.3 <i>Form Master Site</i>	71
4.2.4 <i>Form Master Kota dan Provinsi</i>	72
4.2.5 <i>Form Penjadwalan Teknisi</i>	73
4.2.6 <i>Form Presensi Teknisi</i>	75
4.2.7 <i>Form Laporan Presensi</i>	76
4.2.8 <i>Form Laporan Detil Presensi</i>	77
4.2.9 <i>Form Laporan Jadwal Teknisi</i>	78
4.2.10 Laporan Presensi	79
4.2.11 Laporan Detil Presensi	80
4.2.12 Laporan Penjadwalan	81
4.3 Uji Coba Aplikasi	81
4.4 Evaluasi	81

	Halaman
BAB V. PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Jadwal menggunakan hasil dari <i>Round Robin Tournament</i>	9
Gambar 2.2 Hasil modifikasi <i>Round Robin Tournament</i>	10
Gambar 2.3 SDLC dengan metode <i>Waterfall</i> (Pressman, 2010)	12
Gambar 3.1 SDLC menggunakan metode <i>Waterfall</i>	15
Gambar 3.2 Struktire Organisasi PT Orela <i>Shipyards</i>	17
Gambar 3.3 <i>Document Flow</i> Penjadwalan Teknisi	19
Gambar 3.4 <i>Application Architecture</i>	30
Gambar 3.5 <i>Block Diagram</i> Aplikasi Penjadwalan	31
Gambar 3.6 <i>Flow Chart</i> penjadwalan teknisi	35
Gambar 3.7 <i>Subprocess</i> metode <i>Round Robin Tournament</i>	36
Gambar 3.8 <i>System Flow</i> Penjadwalan Teknisi pada PT Orela <i>Shipyards</i>	37
Gambar 3.9 HIPO	39
Gambar 3.10 <i>Context Diagram</i>	41
Gambar 3.11 DFD <i>level 0</i>	42
Gambar 3.12 DFD <i>level 1</i> Proses Mengolah Data Master	43
Gambar 3.13 DFD <i>level 1</i> Proses Penjadwalan Teknisi	44
Gambar 3.14 DFD <i>level 2</i> Proses Perhitungan <i>Round Robin Tournament</i>	45
Gambar 3.15 DFD <i>level 1</i> Proses Mencetak Laporan	45
Gambar 3.16 CDM	46
Gambar 3.17 PDM	47
Gambar 3.18 Desain <i>Form Home</i>	51
Gambar 3.19 Desain <i>Form</i> Master Teknisi	52

Halaman

Gambar 3.20 Desain <i>Form</i> Master <i>Site</i>	53
Gambar 3.21 Desain <i>Form</i> Master Provinsi dan Kota.....	54
Gambar 3.22 Desain <i>Form</i> Penjadwalan	55
Gambar 3.23 Desain <i>Form</i> Presensi.....	56
Gambar 3.24 Desain Laporan Presensi	57
Gambar 3.25 Desain Laporan Detil Presensi	58
Gambar 3.26 Desain Laporan Penjadwalan	59
Gambar 3.27 Desain Laporan Jadwal Teknisi	60
Gambar 4.1 <i>Form Home</i>	69
Gambar 4.2 <i>Form</i> Master Teknisi	70
Gambar 4.3 <i>Form</i> Master <i>Site</i>	71
Gambar 4.4 <i>Form</i> Master Kota dan Provinsi.....	72
Gambar 4.5 <i>Form</i> Penjadwalan Teknisi	73
Gambar 4.6 <i>Form</i> Hasil Penjadwalan Teknisi	74
Gambar 4.7 <i>Form</i> Presensi.....	75
Gambar 4.8 <i>Form</i> Laporan Presensi	76
Gambar 4.9 <i>Form</i> Laporan Detil Presensi	77
Gambar 4.10 <i>Form</i> Laporan Jadwal Teknisi.....	78
Gambar 4.11 Laporan Presensi	79
Gambar 4.12 Laporan Detil Presensi	80
Gambar 4.13 Perhitungan <i>Round Robin Tournament</i> menggunakan aplikasi	81
Gambar 4.14 Perhitungan <i>Round Robin Tournament</i> manual.....	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perhitungan menggunakan metode <i>Round Robin Tournament</i>	8
Tabel 2.2 Hasil perhitungan metode <i>Round Robin Tournament</i>	9
Tabel 3.1 deskripsi pekerjaan dari struktur organisasi.....	17
Tabel 3.2 Tabel penjelasan proses, masalah dan solusi	21
Tabel 3.3 Kebutuhan Pengguna (<i>User Requirement</i>)	21
Tabel 3.4 Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirement</i>).....	22
Tabel 3.5 Teknisi.....	49
Tabel 3.6 Kota.....	49
Tabel 3.7 Provinsi	50
Tabel 3.8 <i>Site</i>	50
Tabel 3.9 Jadwal.....	51
Tabel 3.10 Desain Data <i>Dummy</i> Master Teknisi	62
Tabel 3.11 Desain Data <i>Dummy</i> Master <i>Site</i>	63
Tabel 3.12 Desain Data <i>Dummy</i> Master Kota.....	63
Tabel 3.13 Desain Data <i>Dummy</i> Master Provinsi	63
Tabel 3.14 Desain Data <i>Dummy</i> Master Jadwal	64
Tabel 3.15 <i>Test Case</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Biodata Penulis	85
Lampiran 1 Gambar Laporan Penjadwalan.....	86
Lampiran 2 Hasil Uji Coba Aplikasi.....	87

