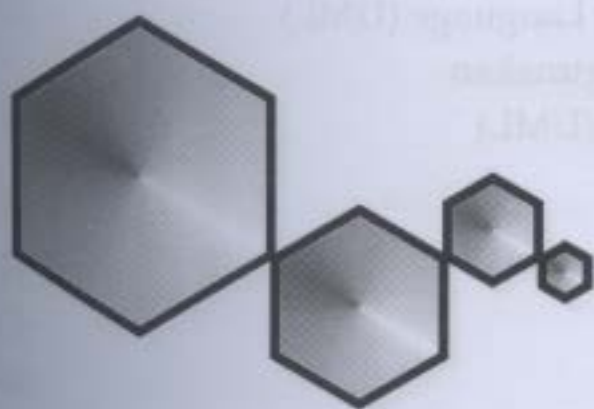




DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB 1 KONSEP DASAR SISTEM	1
1.1. Pengertian sistem	2
1.2. Karakteristik Sistem	4
1.3. Klasifikasi Sistem	6
1.4. Pengertian Data dan Informasi	7
1.5. Kualitas Informasi	10
1.6. Nilai Informasi	11
BAB 2 SIKLUS HIDUP PENGEMBANGAN SISTEM (SDLC)	13
2.1. Sejarah metode pengembangan perangkat lunak	15
2.2. Metode Pengembangan Perangkat lunak	16
2.2.1 Model Pengembangan Prototyping (<i>Evolusioner</i>)	16
2.2.2 Model Pengembangan Sistem Formal	19
2.2.3 Model Pengembangan Berorientasi Pemakaian Ulang (<i>Reuse-oriented software engineering</i>)	20
BAB 3 KEBUTUHAN SISTEM	25
3.1. Tipe-tipe Kebutuhan Sistem	26
3.2. Teknik Pengumpulan Requirement	30
BAB 4 UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML)	33
4.1. Konsep Objek	33
4.2. Sejarah Unified Modeling Language (UML)	36

4.3.	Definisi Unified Modeling Language (UML)	37
4.4.	Konsep Pemodelan Menggunakan <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	38
BAB 5	STATIC VIEW	41
5.1.	Static View	41
5.2.	Pengklasifikasi (<i>Classifier</i>)	43
5.3.	Asosiasi (<i>Association</i>)	46
5.4.	Realisasi (<i>Realization</i>)	46
5.5.	Kebergantungan (<i>Dependency</i>)	47
BAB 6	DESAIN VIEW	49
6.1.	Pengertian Desain View	49
BAB 7	USECASE VIEW	53
7.1.	Pengertian Use Case View	53
7.2.	Pengertian Use Case Diagram	53
7.3.	Konsep Utama Use Case View	54
BAB 8	STATE MACHINE VIEW	61
8.1	Pengertian State Machine View	61
8.2	Pengertian State Machine Diagram	62
BAB 9	ACTIVITY VIEW	69
9.1	Pengertian Activity View	69
9.1.	Aktiviti Diagram	70
BAB 10	INTERACTION VIEW	75
10.1	Pengertian Interaksi (<i>Interaction</i>)	75
10.2.	Sequence Diagram	76
BAB 11	STUDY KASUS	81
11.1	Analisa Sistem	81
11.2	Perancangan Sistem basis data	83
11.3	Perancangan Sistem menggunakan UML	85
DAFTAR PUSTAKA		97