

# PLAGIARISM SCAN REPORT

Report Generation Date: [July 19,2021](#)

Words: [1038](#)

Characters: [8201](#)

Excluded URL :

**18%**

Plagiarism

**82%**

Unique

**9**

Plagiarized Sentences

**42**

Unique Sentences

## Content Checked for Plagiarism

Gambar II.1 Model Waterfall

### 1. Analisa (Analysis)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data pada tahap ini bisa dilakukan dalam sebuah penelitian, wawancara atau study literature. Seorang sistem analis dapat mencari informasi sebanyak mungkin dari user sehingga akan terbuat sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut.

### 2. Desain (Design)

Bagian ini akan membuat dokumen kebutuhan user atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan apa yang user inginkan dalam pembuatan sistem. Dokumen tersebut akan menjadi sebuah acuan sistem analis untuk mengubahnya ke dalam bahasa pemrograman

### 3. Implementasi (Implementation)

Bagian ini adalah penerjemahan desain menjadi bahasa yang bisa dikenali oleh computer. Dilakukan oleh para programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan paling nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Maksudnya penggunaan komputer akan dimaksimalkan pada tahapan ini.

### 4. Pengujian (Testing)

Pada tahap ini fokus dibagian perangkat lunak dari segi logika dan fungsional dan meyakinkan bahwa semua bagian sudah diuji. Untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan hasil yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model waterfall dapat dilakukan sesuai alurnya dikarenakan halberikut:

- a. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi ditengah alur pengembangan.
- b. Sangat sulit bagi pengguna untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan. Pengguna sering kali butuh contoh (prototype) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
- c. Client tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Walaupun banyak kelemahan yang dimiliki model waterfall tetapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan yang diperlukan di akhir alur pengembangan perangkat lunak.

Model waterfall digunakan saat kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan pada pengembangan perangkat lunak kecil. Hal bagus dari model waterfall adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan disetiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

#### 2.1.7. Aplikasi Web

Pada sebuah rekayasa perangkat lunak, suatu aplikasi web (bahasa Inggris: web application atau sering disebut webapp) adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan penjelajah web melalui suatu jaringan seperti Internet atau intranet. Aplikasi Web adalah suatu aplikasi software komputer yang dikode didalam bahasa yang didukung penjelajah web (seperti HTML, JavaScript, AJAX, Java, dll) dan tergantung pada penjelajah tersebut untuk menampilkan suatu aplikasi.

Aplikasi web telah menjadi populer dikarenakan kemudahan ketersediaanya aplikasi klien untuk mengaksesnya, penjelajah web, yang kadang disebut sebagai suatu thin client (klien tipis). Kemahiran dalam memperbaiki dan memelihara aplikasi web tanpa perlu mendistribusikan dan menginstal perangkat lunak pada kemungkinan ribuan komputer klien merupakan alasan pada popularitasnya. Aplikasi web yang sering digunakan contohnya webmail, toko ritel daring, lelang daring, wiki, papan diskusi, weblog, dsb.

#### 2.1.8. Unified Modelling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) merupakan bahasa standar yang telah banyak digunakan pada dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, dan juga menunjukkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. [9]

### Gambar II.2 - Diagram UML

Beberapa macam diagram yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### 1. Diagram kelas (Class Diagram)

Diagram kelas atau class diagram adalah struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas mempunyai apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

#### 2. Diagram use-case (Usecase Diagram)

Use case diagram adalah pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendefinisikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang nanti akan dibuat.

#### 3. Diagram sekuen (Sequence Diagram)

Diagram sekuen merupakan tingkah suatu objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

#### 4. Diagram aktifitas(Activity Diagram)

Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari suatu sistem atau proses bisnis atau menu yang ada terdapat pada perangkat lunak.

#### 5. Diagram komponen(Component Diagram)

Component diagram terbuat untuk menunjukkan organisasi dan kebutuhan diantara kumpulan-kumpulan komponen dalam sebuah sistem.

#### 6. Diagram deployment(Deployment Diagram)

Deployment diagram menggambarkan konfigurasi komponen pada proses eksekusi aplikasi.

#### 2.1.9. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara entity satu dengan entity lainnya. Dalam hubungan tersebut terdapat beberapa jenis hubungan, yaitu :

#### 1. One to One (Satu ke satu)

One to One yaitu setiap entity hanya boleh memiliki hubungan dengan satu entity yang lain.

#### 2. One to Many (Satu ke Banyak)

One to Many yaitu hubungan antara satu entitas dengan beberapa entitas, dan begitu pula pada kebalikannya.

#### 3. Many to Many

Many to Many yaitu hubungan antara beberapa entity yang memiliki lebih dari satu relasi dan membentuk tabel ketiga.

#### 2.1.10. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah suatu alur pada suatu program dan termasuk bagian terpenting dalam pembuatan aplikasi halaman web. Struktur navigasi ini merupakan perancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa lokasi yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen halaman web dan juga memudahkan untuk menganalisa keinteraktifan seluruh objek didalam halaman web.

Struktur navigasi digunakan untuk menunjukan secara garis besar isi dari seluruh website dan menggambarkan bagaimana hubungan antara isi dari website tersebut. Dengan struktur navigasi, dapat terlihat semua susunan isi dari sebuah website secara menyeluruh.

Struktur navigasi memiliki beberapa jenis. Yaitu :

##### 1. Navigasi Linier

Struktur ini menampilkan satu per satu tampilan layar dengan beruntun dan tidak adanya percabangan. Biasanya digunakan untuk presentasi karena kemudahan dalam hal penampilan data serta tidak membutuhkan banyak keinteraktifan di dalamnya. Tampilan yang ditunjukkan adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya.

Gambar II.3 – Navigasi Linier

##### 2. Navigasi Hirarki

Struktur ini biasa disebut juga struktur navigasi bercabang dan merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data atau gambar pada layar dengan kriteria tertentu.

Tampilan pada menu pertama disebut master page. Halaman tersebut memiliki halaman bercabang yang biasa disebut dengan slave page (pendukung) dan jika dipilih menjadi halaman utama kedua.

Gambar II.4 – Navigasi Hirarki

##### 3. Navigasi Non Linier

Struktur navigasi non linier (tidak berurutan) merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier, tetapi navigasi ini memperkenankan adanya percabangan. Pada struktur ini kedudukan semua page sama, sehingga tidak dikenal dengan adanya master atau slave page.

Gambar II.5 – Navigasi Non-Linier

##### 4. Navigasi Campuran

Adalah gabungan pada struktur sebelumnya serta disebut juga dengan struktur navigasi bebas.

Artinya adalah jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan. Struktur ini sangat banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

Pemakai dapat dengan bebas menelusuri program. Namun pada bagian tertentu gerakan dibatasi secara hirarki ataupun linier.

Gambar II.6 – Navigasi Campuran

## Matched Sources :

## Download (286kB) – Repo IIB Darmajaya

2.1 Sanggar Bunga Douglass Florist. Sanggar bunga Douglass Florist merupakan sanggar bunga yang didirikan oleh. Maymunah Saad Nabhah pada tahun 1972.

10%

<http://repo.darmajaya.ac.id/1580/3/16.BAB%20II.pdf> (<http://repo.darmajaya.ac.id/1580/3/16.BAB%20II.pdf>)

---

## Model Waterfall Model–Model Pengembangan Sistem

28 b. Sangat sulit bagi pengguna untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan. Pengguna sering kali butuh contoh untuk menjabarkan ...

9%

<https://text-id.123dok.com/document/nq765gpy-model-waterfall-model-model-pengembangan-sistem.html> (<https://text-id.123dok.com/document/nq765gpy-model-waterfall-model-model-pengembangan-sistem.html>)

---

## System Development Life Cycle (SDLC) – Catatan Kampus: RPL

3) Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan. Model Waterfall adalah model SDLC yang paling ...

8%

<http://umar-upb.blogspot.com/2014/04/rpl-system-development-life-cycle-sdlc.html> (<http://umar-upb.blogspot.com/2014/04/rpl-system-development-life-cycle-sdlc.html>)

---

## Model Waterfall Model–Model Pengembangan Sistem

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model waterfall tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model lain yang dalam melakukan perbaikan model ...

7%

<https://text-id.123dok.com/document/8yd280veq-model-waterfall-model-model-pengembangan-sistem.html> (<https://text-id.123dok.com/document/8yd280veq-model-waterfall-model-model-pengembangan-sistem.html>)

---

## Pengertian Flowmap, Diagram Konteks, UML, Use Case ...

31-Aug-2019 — Pengertian Perancangan Sistem Informasi, Flowmap, Diagram Konteks, UML, Use Case, Class Diagram dan Activity Diagram, Pengertian Flowmap, ...

4%

<https://www.bintanginspirasi.com/2019/08/pengertian-flowmap-diagram-konteks-uml.html> (<https://www.bintanginspirasi.com/2019/08/pengertian-flowmap-diagram-konteks-uml.html>)

---

## BAB II LANDASAN TEORI – Repository BSI

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima oleh objek.

4%

[https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/217811/File\\_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/217811/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf) ([https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/217811/File\\_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/217811/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf))

---

## Slide 1

Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya dan tidak diperbolehkan adanya percabangan.

3%

<http://ana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/30548/Bab+3.+Lanj.+Elemen+Multimedia.ppt> (<http://ana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/30548/Bab+3.+Lanj.+Elemen+Multimedia.ppt>)

---

### ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ...

Struktur navigasi hirarki sering disebut struktur navigasi bercabang, yaitu merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data ...

**3%**

<https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Komp/article/download/2680/2300> (<https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Komp/article/download/2680/2300>)

---

### Karakteristik media di dalam multimedia – Dokumen global – 123dok

... dengan percabangan pada struktur hirarki, pada struktur ini kedudukan semua page sama, sehingga tidak dikenal dengan adanya master atau slave page.

**3%**

<https://text-id.123dok.com/document/eqoj6o95z-karakteristik-media-di-dalam-multimedia.html> (<https://text-id.123dok.com/document/eqoj6o95z-karakteristik-media-di-dalam-multimedia.html>)

---