

PLAGIARISM SCAN REPORT

Report Generation Date: July 19,2021

Words: 1124

Characters: 8853

Excluded URL :

51%

Plagiarism

49%

Unique

29

Plagiarized Sentences

28

Unique Sentences

Content Checked for Plagiarism

Gambar II.1

1. Analisa (Analysis)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literature. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak- banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requiremet atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain (Design)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literature. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak- banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requiremet atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

3. Implementasi (Implementation)

Tahap ini merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh computer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

4. Pengujian (Testing)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model waterfall dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut:

- 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.

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model waterfall tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan yang diperlukan di akhir alur pengembangan perangkat lunak.

Model waterfall sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif 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).

1.1.7. Aplikasi Web

Dalam rekayasa perangkat lunak, suatu aplikasi web (bahasa Inggris: web application atau sering disingkat webapp) adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan penjelajah web melalui suatu jaringan seperti Internet atau intranet. Aplikasi Web juga merupakan suatu aplikasi perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa yang didukung penjelajah web (seperti HTML, JavaScript, AJAX, Java, dll) dan bergantung pada penjelajah tersebut untuk menampilkan aplikasi.

Aplikasi web menjadi populer karena kemudahan tersedianya aplikasi klien untuk mengaksesnya, penjelajah web, yang kadang disebut sebagai suatu thin client (klien tipis). Kemampuan untuk memperbarui dan memelihara aplikasi web tanpa harus mendistribusikan dan menginstalasi perangkat lunak pada kemungkinan ribuan komputer klien merupakan alasan kunci popularitasnya. Aplikasi web yang umum misalnya webmail, toko ritel daring, lelang daring, wiki, papan diskusi, weblog, dsb.

1.1.8. Unified Modelling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan 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 menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

2. Diagram use-case (Usecase Diagram)

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

3. Diagram sekuen (Sequence Diagram)

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

4. Diagram aktifitas(Activity Diagram)

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

5. Diagram komponen(Component Diagram)

Diagram komponen atau component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem.

6. Diagram deployment (Deployment Diagram)

Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi.

1.1.9. 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 sebaliknya .

3. Many to Many

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

1.1.10. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah alur dari buah program dan termasuk unsure 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 menggambarkan 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 demi satu tampilan layar secara beruntun dan tidak adanya percabangan. Biasanya digunakan untuk presentasi karena kemudahan dalam hal penampilan data serta tidak membutuhkan banyak keinteraktifan di dalamnya. Tampilan yang ditampilkan 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 percabangan yang 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) adalah 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

Merupakan gabungan dari struktur sebelumnya serta disebut juga dengan struktur navigasi bebas.

Maksudnya adalah jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan.

Struktur ini paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

Pemakai dapat dengan bebas menelusuri program. Akan tetapi pada bagian tertentu gerakan

Gambar II.6 – Navigasi Campuran

Matched Sources :

TA1133368678 – widuri

20 Apr 2015 — Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan tiruan, salinan, atau duplikat dari Tugas akhir yang ...

43%

<https://widuri.raharja.info/index.php?title=TA1133368678> (<https://widuri.raharja.info/index.php?title=TA1133368678>)

Nur Ichsan's Note » Waterfall dan Prototyping ...

· Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram. 2. Design. Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. ...

17%

<https://nurichsan.blog.unsoed.ac.id/2010/11/19/metode-pengembangan-waterfall-prototyping/> (<https://nurichsan.blog.unsoed.ac.id/2010/11/19/metode-pengembangan-waterfall-prototyping/>)

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu software. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan ...

10%

<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-1-00547-mtif%202.pdf> (<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-1-00547-mtif%202.pdf>)

Pengembangan Perangkat Lunak – PT. NetSolution

Feb 21, 2020 — Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan ...

10%

<https://netsolution.co.id/pengembangan-perangkat-lunak/> (<https://netsolution.co.id/pengembangan-perangkat-lunak/>)

representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi ...

representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu ...

8%

<https://www.coursehero.com/file/p38834a/representasi-desain-agar-dapat-diimplementasikan-menjadi-program-pada-tahap/> (<https://www.coursehero.com/file/p38834a/representasi-desain-agar-dapat-diimplementasikan-menjadi-program-pada-tahap/>)

Metode Waterfall - BSI

Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. e. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenace) Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat ...

8%

<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/4530/2868> (<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/4530/2868>)

BAB II LANDASAN TEORI - 123dok

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model waterfall dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut : 1. Perubahan spesifikasi perangkat lunak ...

7%

<https://123dok.com/document/qm60r94y-bab-ii-landasan-teori.html> (<https://123dok.com/document/qm60r94y-bab-ii-landasan-teori.html>)

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.

7%

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

IJCCS CSIJCCS Perancangan Aplikasi Data Mining Penjualan ...

Model waterfall sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif dari model waterfall adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di

5%

<http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/enter/article/download/933/676> (<http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/enter/article/download/933/676>)

pembangunan sistem - BAB II LANDASAN TEORI

Hal positif dari model waterfall adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap ...

5%

https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/49434/File_15-Bab-II-Landasan-Teori.pdf (https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/49434/File_15-Bab-II-Landasan-Teori.pdf)

About: Web application

Dalam rekayasa perangkat lunak, suatu aplikasi web (bahasa Inggris: web application atau sering disingkat webapp) adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan penjelajah web melalui suatu jaringan seperti Internet atau intranet.

5%

http://dbpedia.org/resource/Web_application (http://dbpedia.org/resource/Web_application)

Aplikasi web - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas

Dalam rekayasa perangkat lunak, suatu aplikasi web (bahasa Inggris: web application atau sering disingkat webapp) adalah suatu aplikasi yang diakses ...

4%

https://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi_web (https://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi_web)

(PDF) PENGUJIAN APLIKASI BERBASIS WEB | ...

Kemampuan untuk memperbarui dan memelihara aplikasi web tanpa harus mendistribusikan dan menginstalasi perangkat lunak pada kemungkinan ribuan komputer klien merupakan alasan kunci popularitasnya. Aplikasi web yang umum misalnya webmail, toko ritel daring, lelang daring, wiki, papan diskusi, weblog, serta MMORPG. Dalam era globalisasi ini perkembangan teknologi memegang andil ...

4%

https://www.academia.edu/20204327/PENGUJIAN_APLIKASI_BERBASIS_WEB (https://www.academia.edu/20204327/PENGUJIAN_APLIKASI_BERBASIS_WEB)

Aplikasi web | UNKRIS | Pusat Ilmu Pengetahuan

Aplikasi web yang umum misalnya webmail, toko ritel daring, lelang daring, wiki, papan diskusi, weblog, serta MMORPG. Pranala luar. How Microsoft lost the API ...

4%

http://p2k.unkris.ac.id/id3/t-3065-2962/Aplikasi-Web_110703_p2k-unkris.html (http://p2k.unkris.ac.id/id3/t-3065-2962/Aplikasi-Web_110703_p2k-unkris.html)

bahan tgs 1.docx – Diagram kelas atau class diagram ...

View bahan tgs 1.docx from IT 001 at National Institute of Technology, Bandung. Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi ...

4%

<https://www.coursehero.com/file/80479053/bahan-tgs-1docx/> (<https://www.coursehero.com/file/80479053/bahan-tgs-1docx/>)

UML – Class Diagram ~ Arif Setiawan

· Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. (Rosa A.S-M. Shalahuddin, 2013). Class diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Bagian – bagian dari Class adalah nama kelas, atribut dan operasi/methode.

4%

<http://www.arifsetiawan.info/2019/04/uml-class-diagram.html> (<http://www.arifsetiawan.info/2019/04/uml-class-diagram.html>)

Rancang Bangun Sitem Informasi Pemasaran Rumah Berbasis ...

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. B. Class Diagram Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. C. Object Diagram Diagram objek mennggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam ...

4%

<https://core.ac.uk/download/pdf/84754544.pdf> (<https://core.ac.uk/download/pdf/84754544.pdf>)

Use Case Diagram Jaringan, LAN, Soal Latihan ...

· Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

4%

<http://www.damankom.com/2020/12/use-case-diagram.html> (<http://www.damankom.com/2020/12/use-case-diagram.html>)

Tugas UML (Diagram Sekuen) – Teknik Informatika Politeknik ...

DIAGRAM SEKUEN Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui obek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

3%

<https://politalawebsite.wordpress.com/tugas-uml-diagram-sekuen/> (<https://politalawebsite.wordpress.com/tugas-uml-diagram-sekuen/>)

Tabel 8102 1 Simbol simbol pada Diagram Sequence 1863 ...

Tabel 8.10.2 – 1 Simbol-simbol pada Diagram Sequence 1.8.6.3 Activity Diagram Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) ...

3%

<https://www.coursehero.com/file/p2dsebm/Tabel-8102-1-Simbol-simbol-pada-Diagram-Sequence-1863-Activity-Diagram-Diagram/> (<https://www.coursehero.com/file/p2dsebm/Tabel-8102-1-Simbol-simbol-pada-Diagram-Sequence-1863-Activity-Diagram-Diagram/>)

COMPONENT DIAGRAM – Kosem Blog

· Diagram komponen atau component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada didalam sistem. diagram komponen juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut : Source code program perangkat lunak. komponen executable yang ...

3%

<https://kosemisme.blogspot.com/2015/04/component-diagram.html> (<https://kosemisme.blogspot.com/2015/04/component-diagram.html>)

DEPLOYMENT DIAGRAM – WordPress.com

· Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram deployment juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut: sistem tambahan (embedded system) yang menggambarkan rancangan device, node, dan hardware. sistem terdistribusi murni ; rekayasa ulang aplikasi; sistem client/server misalnya seperti gambar ...

3%

<https://putrinabilav.wordpress.com/2019/04/08/deployment-diagram/> (<https://putrinabilav.wordpress.com/2019/04/08/deployment-diagram/>)

Apa itu ERD? Kenali Jenis, Komponen dan Tools yang ...

Jan. 4, 2021 – One to Many. Merupakan hubungan antara satu entitas dengan beberapa entitas, dan begitu pula sebaliknya. Contoh implementasinya adalah data ...

3%

<https://www.sekawanmedia.co.id/apca-itu-erd/> (<https://www.sekawanmedia.co.id/apca-itu-erd/>)

Struktur Navigasi Struktur Navigasi Hirarki Struktur navigasi ...

... dari struktur sebelumnya dan disebut juga struktur navigasi bebas, maksudnya adalah jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan.

2%

<https://text-id.123dok.com/document/dzx9nx7dz-struktur-navigasi-struktur-navigasi-hirarki-struktur-navigasi-hirarki-struktur-navigasi-struktur-navigasi-campuran.html> (<https://text-id.123dok.com/document/dzx9nx7dz-struktur-navigasi-struktur-navigasi-hirarki-struktur-navigasi-hirarki-struktur-navigasi-struktur-navigasi-campuran.html>)

C Struktur Navigasi Multimedia Interaktif Ada empat macam ...

C Struktur Navigasi Multimedia Interaktif Ada empat macam bentuk dasar dan from COM MISC at Padang State University.

2%

<https://www.coursehero.com/file/p3blk60/C-Struktur-Navigasi-Multimedia-Interaktif-Ada-empat-macam-bentuk-dasar-dan/> (<https://www.coursehero.com/file/p3blk60/C-Struktur-Navigasi-Multimedia-Interaktif-Ada-empat-macam-bentuk-dasar-dan/>)

Struktur Navigasi

4. Campuran : pemakai dapat dengan bebas menelusuri program, tetapi pada bagian tertentu gerakan dibatasi secara hirarki ataupun linier.

2%

<http://riyanti.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/20206/M10-Struktur+Navigasi.pdf> (<http://riyanti.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/20206/M10-Struktur+Navigasi.pdf>)
