

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SIMBOL	xi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Tujuan	I-2
1.4 Batasan Masalah	I-2
1.5 Metode Penelitian	I-2
1.6 Sistematika Penulisan	I-3

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Gammu	II-1
2.2 <i>Global System for Mobile (GSM)</i>	II-4
2.2.1 Jaringan GSM	II-6
2.2.2 <i>Network and Switching System (NSS)</i>	II-7
2.2.3 <i>Base Station System (BSS)</i>	II-8
2.2.4 <i>Operation and Support System (OSS)</i>	II-8
2.3 <i>Short Message Service (SMS)</i>	II-9
2.3.1 Kelebihan SMS	II-9
2.3.1 Karakteristik SMS	II-9
2.3.1 Layanan Aplikasi SMS	II-10
2.4 Implementasi	II-11
2.4.1 SMS Gateway	II-12

2.4.2 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	II-14
2.4.3 MySQL	II-17

BAB 3 ANALISIS SISTEM

3.1 Deskripsi Sistem Lama	III-1
3.1.1 Flowchart Sistem Lama	III-2
3.2 Sistem yang diusulkan	III-3
3.3 <i>Use Case Diagram</i>	III-8
3.3.1 Deskripsi Aktor	III-8
3.3.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	III-8
3.3.3 <i>Use Case Diagram</i>	III-9
3.3.3.1 Skenario <i>Use Case Diagram</i>	III-10
3.3.4 <i>Class Diagram</i> Tahap Analisis	III-14
3.3.5 <i>Sequence diagram</i>	III-16
3.3.6 <i>Activity Diagram</i>	III-22

BAB 4 PERANCANGAN SISTEM

4.1 Model Sistem Menggunakan Class Diagram	IV-1
4.2 Struktur Menu.....	IV-2
4.2.1 Penjelasan Struktur Menu.....	IV-3
4.3 Perancangan Antarmuka.....	IV-5
4.3.1 Perancangan Antarmuka <i>Login</i>	IV-5
4.3.2 Perancangan Antarmuka <i>Home</i>	IV-6
4.3.3 Perancangan Antarmuka <i>User</i>	IV-7
4.3.4 Perancangan Antarmuka <i>Room</i>	IV-8
4.3.5 Perancangan Antarmuka <i>Schedule</i>	IV-9
4.3.6 Perancangan Antarmuka Absensi	IV-10
4.3.7 Perancangan Antarmuka Organisasi.....	IV-11
4.4 Perancangan Format SMS.....	IV-11
4.3.10 Perancangan Antarmuka <i>Setting Format Announce</i>	IV-8

BAB 5 IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Lingkungan Implementasi	V-1
5.1.1. Lingkungan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	V-1
5.1.2. Lingkungan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	V-1
5.2 Pengujian sistem	V-2
5.3 Implementasi Antar Muka	V-9
5.3.1. Tampilan Login	V-9
5.3.2 Tampilan Menu <i>Home</i>	V-10
5.3.3 Tampilan Menu <i>user</i>	V-11
5.3.4 Tampilan <i>Add User</i>	V-12
5.3.5 Tampilan <i>Edit User</i>	V-13
5.3.6 Tampilan Menu <i>Room</i>	V-14
5.3.7 Tampilan <i>Add Room</i>	V-15
5.3.8 Tampilan <i>Edit Room</i>	V-16
5.3.9 Tampilan Table <i>Schedule</i>	V-17
5.3.10 Tampilan Menu <i>Absensi</i>	V-18
5.3.11 Tampilan Menu Organisasi	V-19
5.3.12 Tampilan <i>Add Organisasi</i>	V-20
5.3.13 Tampilan <i>Edit Organisasi</i>	V-21
5.3.14 Tampilan <i>User Login</i>	V-21

BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Saran	VI-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Aktor	3-8
Tabel 3.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	3-8
Tabel 3.3 Skenario <i>Use Case Login</i>	3-10
Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case Data User</i>	3-10
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case Room</i>	3-11
Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case Schedule (Staff admin)</i>	3-11
Tabel 3.7 Skenario <i>Use Case Schedule (User)</i>	3-12
Tabel 3.8 Skenario <i>Use Case Organisasi</i>	3-13
Tabel 3.9 Skenario <i>Use Case Booking Meeting</i>	3-13
Tabel 3.10 <i>Class Diagram</i> Tahap Analisis	3-14
Tabel 4.1 Penjelasan Struktur Menu	4-3
Tabel 5.1 Pengujian <i>Login</i>	5-2
Tabel 5.2 Pengujian <i>Home</i>	5-3
Tabel 5.3 Pengujian <i>User</i>	5-3
Tabel 5.4 Pengujian <i>Room</i>	5-4
Tabel 5.5 Pengujian <i>Schedule</i>	5-6
Tabel 5.6 Pengujian Organisasi	5-7

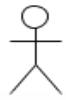



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Interaksi SMS <i>Daemon</i>	2-3
Gambar 2.2 Arsitektur Jaringan GSM.....	2-6
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem Lama.....	3-2
Gambar 3.2 Komponen-komponen pada Gammu	3-5
Gambar 3.3 <i>Services</i> Gammu	3-5
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Penerimaan SMS.....	3-6
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Booking Meeting	3-7
Gambar 3.6 <i>Use Case Diagram</i>	3-9
Gambar 3.7 <i>Class Diagram</i> Tahap Analisis Login.....	3-15
Gambar 3.8 <i>Class Diagram</i> Tahap Analisis User	3-15
Gambar 3.9 <i>Class Diagram</i> Tahap Analisis Room.....	3-15
Gambar 3.10 <i>Class Diagram</i> Tahap Analisis Schedule	3-15
Gambar 3.11 <i>Class Diagram</i> Tahap Analisis Organisasi.....	3-16
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Login	3-17
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> User	3-18
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Room	3-19
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Schedule	3-20
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Organisasi.....	3-21
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Booking Meeting	3-22
Gambar 3.18 <i>Flowchart</i> Admin Login	3-23
Gambar 3.19 <i>Flowchart</i> User Login.....	3-24
Gambar 3.20 <i>Flowchart</i> Add User	3-25
Gambar 3.21 <i>Flowchart</i> Edit user	3-26
Gambar 3.22 <i>Flowchart</i> Delete User	3-27
Gambar 3.23 <i>Flowchart</i> Add Room.....	3-28
Gambar 3.24 <i>Flowchart</i> Edit Room.....	3-29
Gambar 3.25 <i>Flowchart</i> Delete Room.....	3-30
Gambar 3.26 <i>Flowchart</i> Schedule	3-31
Gambar 3.27 <i>Flowchart</i> Add Organisasi	3-32


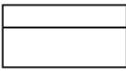
Gambar 3.28 <i>Flowchart Edit Organisasi</i>	3-33
Gambar 3.29 <i>Flowchart Delete Organisasi</i>	3-34
Gambar 4.1 <i>Class Diagram</i>	4-1
Gambar 4.2 Struktur Menu	4-2
Gambar 4.3 Perancangan Antarmuka <i>Login</i>	4-5
Gambar 4.4 Perancangan Antarmuka <i>Home</i>	4-6
Gambar 4.5 Perancangan Antarmuka <i>User</i>	4-7
Gambar 4.6 Perancangan Antarmuka <i>Room</i>	4-8
Gambar 4.7 Perancangan Antarmuka <i>Schedule</i>	4-9
Gambar 4.8 Perancangan Antarmuka Absensi	4-10
Gambar 4.9 Perancangan Antarmuka Organisasi.....	4-11
Gambar 5.1 Tampilan <i>Login</i>	5-9
Gambar 5.2 Tampilan <i>Home</i>	5-10
Gambar 5.3 Tampilan Menu <i>User</i>	5-11
Gambar 5.4 Tampilan <i>Add User</i>	5-12
Gambar 5.5 Tampilan <i>Edit User</i>	5-13
Gambar 5.6 Tampilan Menu <i>Room</i>	5-14
Gambar 5.7 Tampilan <i>Add Room</i>	5-15
Gambar 5.8 Tampilan <i>Edit Room</i>	5-16
Gambar 5.9 Tampilan Tabel <i>Schedule</i>	5-17
Gambar 5.10 Tampilan Menu Absensi.....	5-18
Gambar 5.11 Tampilan Menu Organisasi.....	5-19
Gambar 5.12 Tampilan <i>Add Organisasi</i>	5-20
Gambar 5.13 Tampilan <i>Edit Organisasi</i>	5-21
Gambar 5.14 Tampilan <i>User Login</i>	5-22





DAFTAR SIMBOL

Simbol-symbol yang digunakan dalam Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
3		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

Simbol- symbol yang digunakan dalam Class Diagram

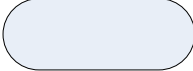

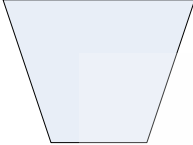
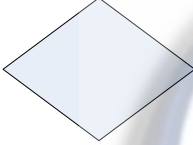


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

3		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Simbol- symbol yang digunakan dalam Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Symbol-symbol yang digunakan dalam *Flowchart*

No	Simbol	Fungsi
1.		Mulai (awal)/Akhir [<i>Start/End</i>]
2.		Menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer [<i>Process</i>]
3.		Menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer [<i>Manual Operation</i>]
4.		Kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban/aksi [<i>Decision</i>]
5.		Proses input/output data
6		Arah aliran [<i>Flow direction</i>]