

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metodologi Penyusunan Tugas Akhir.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak	9
2.2 <i>E-Government Procurement</i>	10
2.3 <i>Rational Unified Process</i>	12
2.3.1 Fase-Fase RUP	14
2.3.2 <i>Unified Modeling Language</i>	15
2.3.2.1 Tujuan UML	16
2.3.2.2 Konsep Dasar UML	16
2.3.2.3 Notasi UML.....	18
2.3.2.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	18
2.3.2.3.2 <i>Class Diagram</i>	20
2.3.2.3.3 <i>Statechart Diagram</i>	23
2.3.2.3.4 <i>Activity Diagram</i>	24
2.3.2.3.5 <i>Sequence Diagram</i>	26
2.4 <i>PHP</i>	27
2.4.1 Sejarah PHP	27
2.4.2 Konsep Kerja PHP	29
2.5 <i>My SQL</i>	30
2.5.1 Sejarah <i>My SQL</i>	30
2.5.2 Keunggulan <i>My SQL</i>	31
2.6 Teori Pengujian	32
2.6.1 Pengujian <i>Black Box</i>	32
2.6.2 Pengujian <i>White Box</i>	33
BAB III TINJAUAN ORGANISASI.....	35
3.1 UIN Sunan Gunung Djati Bandung	35
3.2 Visi UIN Sunan Gunung Djati Bandung	36
3.3 Misi UIN Sunan Gunung Djati Bandung	36
3.4 Tujuan UIN Sunan Gunung Djati Bandung	37

3.5 Tugas dan Fungsi Bagian Umum.....	37
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
4.1 Analisis.....	38
4.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	38
4.1.2 Analisis Aktor dan <i>Use Case</i>	40
4.1.3 Prioritas <i>Use Case</i>	43
4.1.4 <i>Bussiness Object Diagram E-Procurement</i>	45
4.1.4.1 <i>Bussiness Object Diagram</i> Registrasi Calon Rekanan.....	45
4.1.4.2 <i>Bussiness Object Diagram</i> Register Lelang.....	45
4.1.4.3 <i>Bussiness Object Diagram Manage</i> Proses Lelang.....	47
4.1.4.4 <i>Bussiness Object Diagram Manage</i> Pemenang Lelang	48
4.1.4.5 <i>Bussiness Object Diagram</i> Setup Lelang	49
4.1.4.6 <i>Bussiness Object Diagram</i> Login	50
4.1.5 Analisis <i>Bussiness Activity Diagram E-Procurement</i>	51
4.1.5.1 <i>Bussiness Activity Diagram</i> Rekanan.....	51
4.1.5.2 <i>Bussiness Activity Diagram</i> Panitia.....	53
4.1.6 Identifikasi Kelas	54
4.1.7 Deskripsi Interaksi Antar Objek	59
4.1.8 Identifikasi Partisipasi Kelas.....	70
4.2 Perancangan	73
4.2.1 Perancangan Kelas	73
4.2.2 Perancangan Interaksi Antar Objek	83
4.2.3 Perancangan <i>Interface</i>	104
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	115
5.1 Implementasi	115
5.1.1 Lingkungan Implementasi	115
5.1.1.1 Perangkat Lunak	115
5.1.1.2 Perangkat Keras	115
5.1.2 Implementasi Kelas	116
5.1.3 Implementasi <i>User Interface</i>	118
5.1.3.1 <i>User Interface Front-End</i>	118
5.1.3.2 <i>User Interface Back-End</i>	120
5.2 Pengujian.....	130
5.2.1 Menetapkan Semua <i>Use Case</i> Yang Akan Diuji	131
5.2.2 Tujuan Pengujian	132
5.2.3 Rancangan dan Hasil Pelaksanaan Pengujian	135
5.2.4 Evaluasi dan Kesimpulan Terhadap Hasil Pengujian	137
BAB VIPENUTUP	138
6.1 Kesimpulan	138
6.2 Saran.....	139

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN