

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Kerangka Berpikir Penelitian	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Metodologi Penelitian	6
1.7 Waktu Perancangan	8
1.8 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Perangkat Lunak	10
2.1.1 Definisi Perangkat Lunak	10
2.2 Rekayasa Perangkat Lunak	10
2.2.1 Definisi Rekayasa Perangkat Lunak	10
2.3 Model Proses Pengembangan	10
2.3.1 Pengembangan Berorientasi Objek	11
2.3.2 <i>Rational Unified Process (RUP)</i>	13
2.3.3 Disiplin dalam <i>Rational Unified Process</i>	14
2.3.4 Fase-fase dalam <i>Rational Unified Process</i>	16
2.3.4.1 <i>Inception</i>	17
2.3.4.2 <i>Elaboration</i>	17
2.3.4.3 <i>Construction</i>	17
2.3.4.4 <i>Transition</i>	17
2.4 <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	18
2.4.1 Tujuan UML	18
2.4.2 Notasi UML	19
2.4.3 Diagram Model	22
2.5 Model Analisis	29
2.6 Basis Data	31
2.6.1 <i>Database Management System (DBMS)</i>	32
2.7 Manajemen Aset	32
2.7.1 Definisi Manajemen Aset	33
2.7.2 Konsep Dasar Manajemen Aset	33
2.7.2.1 Definisi Aset	33
2.7.3 Aktiva Tetap	33
2.7.3.1 Definisi Aset Tetap.....	33

2.7.3.2	Kriteria dan Karakteristik Aset Tetap	34
2.7.3.3	Klasifikasi Aset Tetap	35
2.7.3.4	Evaluasi Aset-aset yang Telah Ada	35
2.7.4	Penyusutan Aset	36
2.7.5	Metode Penyusutan	37
2.7.5.1	Metode Penyusutan Garis Lurus	37
2.7.5.2	Penyusutan dan Amortisasi Fiskal	37
2.7.6	<i>Disposal</i> Aset	38

BAB III	TINJAUAN ORGANISASI	
3.1	Fakultas Sains dan Teknologi	40
3.2	Visi	40
3.3	Misi	41
3.4	Tujuan	41
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	
4.1	Analisis Sistem	43
4.1.1	Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	43
4.2	<i>Inception</i>	43
4.2.1	Identifikasi Aktor	43
4.2.2	Identifikasi Kebutuhan Fungsional	44
4.3	<i>Elaboration</i>	44
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	44
4.3.2	Proses Bisnis - Skenario <i>Use Case</i>	46
4.3.3	<i>Activity Diagram</i>	55
4.3.4	Perancangan Sistem	63
4.3.4.1	<i>Class Diagram</i>	63
4.3.4.2	<i>Sequence Diagram</i>	67
4.3.5	Perancangan Tabel	84
4.3.6	Perancangan <i>Interface</i>	88
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
5.1	<i>Construction</i> - Implementasi Sistem.....	93
5.1.1	Lingkungan Implementasi Sistem	93
5.1.2	Implementasi Kelas	94
5.1.3	Implementasi <i>Interface</i>	94
5.2	Pengujian	100
5.2.1	Menetapkan Semua <i>Use Case</i> yang akan Diuji	101
5.2.2	Tujuan Pengujian	102
5.2.3	Rancangan dan Hasil Pelaksanaan Pengujian	103
5.2.4	Evaluasi dan Kesimpulan terhadap Hasil Uji	105
5.2.5	Pengujian <i>Betha</i>	105
5.2.6	Hasil Pengujian <i>Betha</i>	106
5.2.7	Kesimpulan Pengujian <i>Betha</i>	108

BAB VI	PENUTUP	
6.1	Kesimpulan	109
6.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	113



