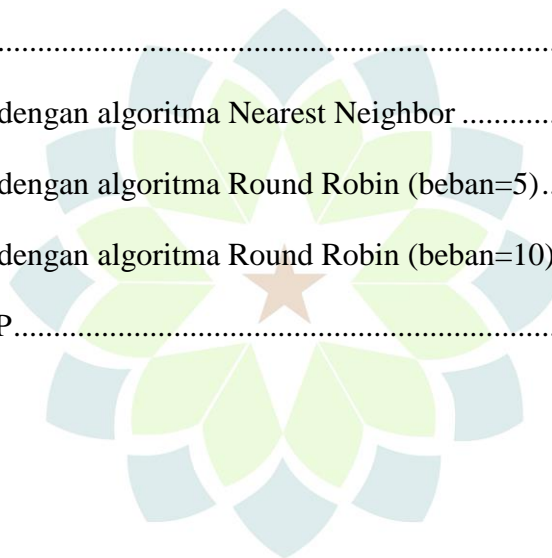


DAFTAR ISI

	Hlm.
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
MOTTO	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	4
1.5.1. Tahap Pengumpulan Data	4
1.5.2. Tahap Pengembangan Sistem	5
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II STUDI PUSTAKA	9
2.1. State of the Art	9
2.2. Landasan Teori	12
2.2.1. Rancang Bangun	12

2.2.2.	Alokasi tugas	12
2.2.3.	Nearest Neighbor	13
2.2.4.	Round Robin	14
2.2.5.	Software library (pustaka perangkat lunak)	15
2.2.6.	Strategy pattern (pola strategi)	15
2.2.7.	.NET Standard framework	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		17
3.1.	Analisis Sistem.....	17
3.1.1.	Analisis Permasalahan	17
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Fungsional	20
3.1.3.	Data	20
3.1.4.	Algoritma dan Solusi	21
3.1.5.	Arsitektur Sistem.....	29
3.2.	Perancangan Sistem	30
3.2.1.	Use Case Diagram.....	31
3.2.2.	Sequence Diagram	34
3.2.3.	Pseudo Code.....	35
3.2.4.	Class Diagram	36
3.2.5.	Antarmuka Perangkat Lunak.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		39
4.1.	Implementasi.....	39
4.1.1.	Lingkungan Implementasi.....	39
4.1.2.	Implementasi Antarmuka	40
4.1.3.	Implementasi Proses.....	42
4.2.	Pengujian.....	45
4.2.1.	Pengujian Sistem.....	45
4.2.2.	Pengujian dengan Algoritma yang Dipilih.....	47
BAB V PENUTUP.....		54
5.1.	Kesimpulan	54
5.2.	Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58
Interface Library Alokasi Tugas	58
Algoritma Nearest Neighbor.....	58
Algoritma Round Robin.....	58
Method Penggunaan Library Alokasi Tugas.....	59
Area Teknisi.....	60
Pengguna.....	63
Hasil pengujian dengan algoritma Nearest Neighbor	64
Hasil pengujian dengan algoritma Round Robin (beban=5).....	68
Hasil pengujian dengan algoritma Round Robin (beban=10).....	72
RIWAYAT HIDUP.....	77



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG