

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMANAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMANAN MOTTO.....	vi
INTISARI	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5

2.2	Dasar Teori	6
2.2.1	<i>Java</i>	6
2.2.2	<i>MVC (Model View Control)</i>	6
2.2.3	<i>ORM (Object Relation Mapping)</i>	7
2.2.4	<i>JPA (Java Persistence Api)</i>	8
2.2.5	<i>Framework</i>	9
2.2.6	<i>Hibernate Framework</i>	9
2.2.7	<i>Database</i>	10
2.2.8	<i>MySQL</i>	10
2.2.9	<i>UML</i>	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		13
3.1	Analisis Sistem	13
3.1.1	Perancangan Model <i>MVC (Model View Control)</i>	14
3.1.2	Analisis Kebutuhan	15
3.1.3	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	16
3.1.4	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	16
3.2	Perancangan Sistem.....	17
3.2.1	<i>Use Case</i> Sistem.....	17
3.2.2	<i>Use Case</i> Admin	18
3.2.3	<i>Use Case</i> Operator.....	18

3.2.4 Diagram Aktivitas	18
3.2.5 Diagram <i>Sequence</i>	19
3.2.6 Diagram Kelas.....	20
3.2.7 Relasi Diagram	21
3.2.8 Perancangan Tabel	21
3.3 Perancangan Masukan (<i>input</i>)	22
3.3.1 Masukan Data <i>Form Login</i>	22
3.3.2 Masukan Data <i>Form Menu</i> Utama	22
3.3.3 Masukan Data Input Anggota	22
3.3.4 Masukan Data Input Kegiatan	23
3.3.5 Masukan Data Input Peserta	23
3.4 Perancangan Keluaran (<i>output</i>)	24
3.4.1 Keluaran Anggota	24
3.4.2 Keluaran Peserta	24
3.4.3 Keluaran Kegiatan	24

BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

SISTEM	25
4.1 Implementasi Sistem	25
4.1.1 <i>Mapping</i> Entitas.....	25
4.1.2 Konfigurasi <i>Hibernate</i>	27

4.1.3 Konfigurasi <i>Spring</i>	29
4.1.4 Manajemen Transaksi	31
4.1.5 Proses <i>Data Manipulation Language (DML)</i>	33
4.2 Pembahasan Sistem	35
4.2.1 Pengujian Program	35
4.2.2 Analisis Pengujian Program	41
4.2.3 Perbandingan <i>Pemrograman Framework</i>	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN :	
• LAMPIRAN 1 : RANCANGAN SISTEM	
• LAMPIRAN 2 : RANCANGAN TABEL	
• LAMPIRAN 3 : RANCANGAN MASUKAN	
• LAMPIRAN 4 : LAPORAN	
• KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	

DAFTAR TABEL

	Hal.
4.2.1 Tabel Anggota.....	21
4.2.2 Tabel Peserta	21
4.2.3 Tabel Kegiatan	22
4.2.4 Tabel Perbandingan <i>Framework</i> dan <i>NonFramework</i>	42

DAFTAR GAMBAR

Hal.

Gambar 2.1. Alur Konsep <i>MVC</i> Pada Dekstop	7
Gambar 2.2. Arsitektur <i>Hibernate</i>	10
Gambar 3.1. Rancangan <i>Model MVC (Model View Control)</i>	14
Gambar 3.2. <i>Use Case</i> Sistem	17
Gambar 3.3. <i>Use Case</i> Admin	18
Gambar 3.4. <i>Use Case</i> Operator.....	18
Gambar 3.5. Diagram Aktivitas	18
Gambar 3.6. <i>Sequence</i> Diagram Anggota	19
Gambar 3.7. <i>Sequence</i> Diagram Kegiatan	19
Gambar 3.8. <i>Sequence</i> Diagram Peserta	19
Gambar 3.9. <i>Sequence</i> Diagram Laporan	20
Gambar 3.10. Diagram Kelas.....	20
Gambar 3.11. Relasi Diagram	21
Gambar 3.12. Perancangan Tabel	21
Gambar 3.13. Rancangan <i>Form Login</i>	22
Gambar 3.14. Rancangan <i>Form Menu</i> Utama.....	22
Gambar 3.15. Rancangan <i>Form</i> Input Data Anggota.....	22

Gambar 3.16.	Rancangan <i>Form</i> Input Kegiatan.....	23
Gambar 3.17.	Rancangan <i>Form</i> Input Pendaftaran Peserta.....	23
Gambar 3.18.	Rancangan <i>Form</i> Laporan	24
Gambar 4.1.	<i>Form</i> Input Anggota.....	35
Gambar 4.2.	<i>Form</i> Menambahkan Anggota.....	36
Gambar 4.3.	<i>Form</i> Validasi Email	37
Gambar 4.4.	<i>Form</i> Input Kegiatan	39
Gambar 4.5.	<i>Form</i> Input Pendaftaran Peserta	40
Gambar 4.6.	<i>Form</i> Laporan Kegiatan	41