

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	I – 1
1.2 Rumusan Masalah	I – 2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	I – 2
1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Masalah.....	I – 2
1.5 Metodologi Penelitian	I – 3
1.6 Sistematika Penulisan	I – 3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Perguruan Tinggi.....	II – 1
2.2 Kopertis	II – 1
2.2.1 Sejarah Kopertis	II – 1
2.2.2 Visi dan Misi Kopertis Wilayah IV	II – 3
2.2.3 Fungsi dan Tugas Kopertis Wilayah IV.....	II – 3
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis	II – 5
2.3.1 Definisi Sistem Informasi Geografis.....	II – 5
2.3.2 Sub – Sistem SIG	II – 6
2.3.3 Data Spasial.....	II – 7
2.3.4 Format Data Spasial	II – 7
2.3.5 Komponen SIG.....	II – 8
2.3.6 Google Maps API.....	II – 10

2.4	Peta dalam SIG.....	II – 10
2.4.1	Definisi Peta	II – 10
2.4.2	Tata Koordinat Bumi.....	II – 10
2.4.3	Jenis – Jenis Peta.....	II – 13
2.4.4	Fungsi Pembuatan Peta	II – 16
2.5	UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	II – 16
2.6	PHP	II – 18
2.6.1	Sejarah PHP	II – 18
2.6.2	Prinsip Kerja PHP	II – 19
2.7	MySQL.....	II – 20
2.7.1	Pengertian MySQL	II – 20
2.7.2	Keistimewaan MySQL.....	II – 20

BAB III ANALISIS *PROTOTYPE* TAHAP AWAL

3.1	Identifikasi Masalah.....	III – 1
3.2	Prinsip Kerja Sistem Lama.....	III – 1
3.3	Hasil Analisis	III – 2
3.4	Analisis Kebutuhan	III – 2
3.4.1	Analisis Data dan Informasi.....	III – 2
3.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	III – 3
3.5	Usulan Sistem Baru.....	III – 3
3.6	Analisis Pemodelan Sistem.....	III – 4
3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	III – 5
3.6.2	Definisi Aktor	III – 5
3.6.3	Definisi <i>Use case</i>	III – 6
3.6.4	Skenario <i>Use Case</i>	III – 6
3.6.5	<i>Class Diagram</i> Tahap Analisis	III – 11
3.6.6	<i>Sequence Diagram</i>	III – 12
3.7	Digitasi Google Maps	III – 17
3.8	Pengujian <i>Prototype</i> Tahap Awal	III – 18
3.9	Kendala Pembangunan <i>Prototype</i> Awal	III – 19

BAB IV PROTOTYPE TAHAP AKHIR

4.1	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	IV – 1
4.1.1	Definisi Aktor	IV – 1
4.1.2	Definisi <i>Use Case</i>	IV – 1
4.1.3	<i>Use Case Diagram</i>	IV – 3
4.1.4	Skenario <i>Use Case Diagram</i>	IV – 3
4.1.5	<i>Class Diagram</i> Tahap Analisis	IV – 8
4.1.6	<i>Activity Diagram</i>	IV - 10
4.1.7	<i>Sequence Diagram</i>	IV - 15
4.1.8	Pemodelan Sistem Menggunakan <i>Class Diagram</i> Tahap Design	IV - 20
4.2	<i>Prototype</i> Antarmuka.....	IV - 22
4.3	Pengujian <i>Prototype</i> Tahap Akhir.....	IV - 29

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1	Lingkungan Implementasi.....	V – 1
5.2	Implementasi Komponen	V – 1
5.3	Implementasi Antarmuka	V – 2
5.3.1	Tampilan <i>Autentifikasi User/Login</i>	V – 2
5.3.2	Tampilan Kelola <i>User</i>	V – 3
5.3.3	Tampilan Kelola Jurusan	V – 6
5.3.4	Tampilan Kelola PT	V – 8
5.3.5	Tampilan <i>Search</i>	V – 11
5.3.6	Tampilan Lihat Jurusan.....	V – 11
5.4	Pengujian (<i>Testing</i>)	V – 12

BAB VI PENUTUP

6.1	Kesimpulan	VI – 1
6.2	Saran.....	VI – 1

DAFTAR PUSTAKA	XVI
-----------------------------	-----

LAMPIRAN A**LAMPIRAN B**