

# DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>I</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>VI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>X</b>
<b>1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>I</b>
1.1    LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2    PERUMUSAN MASALAH .....	1
1.3    BATASAN MASALAH.....	1
1.4    TUJUAN .....	2
1.5    METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH .....	2
<b>2. DASAR TEORI</b> .....	<b>3</b>
2.1    DESIGN PATTERN .....	3
2.1.1 <i>Factory Method Pattern</i> .....	4
2.2    OBJECT-ORIENTED SOFTWARE ENGINEERING (OOSE) .....	7
2.2.1 <i>Object Oriented Programming (OOP)</i> .....	7
2.2.2 <i>Object Oriented Technique (OOT)</i> .....	8
2.3    OBJECT-ORIENTED METRICS .....	8
2.3.1 <i>Coupling Between Object (CBO/CBC)</i> .....	8
2.3.2 <i>Weighted Method of Class (WMC)</i> .....	9
2.3.3 <i>Lack of Cohesion in Methods (LCOM)</i> .....	10
<b>3. ANALISA DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK</b> .....	<b>11</b>
3.1    GAMBARAN AWAL KASUS .....	11
3.2    DESAIN PERANGKAT LUNAK.....	12
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	11
3.2.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	13
3.2.3 <i>Class Diagram</i> .....	13
3.2.4 <i>Desain Basis Data</i> .....	17
<b>4. PENGUJIAN DAN ANALISIS PERANGKAT LUNAK</b> .....	<b>18</b>
4.1    PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK.....	18
4.1.1 <i>Kriteria Pengujian</i> .....	18
4.1.2 <i>Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Yang Digunakan</i> .....	18
4.1.3 <i>Skenario Pengujian</i> .....	18
4.2    ANALISIS PERANGKAT LUNAK .....	18
4.2.1 <i>Analisis Complexity</i> .....	20
4.2.2 <i>Analisis Cohesion</i> .....	20
4.2.3 <i>Analisis Coupling</i> .....	21
4.3    PENGUJIAN MAINTAINABILITY .....	22
<b>5. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>23</b>
5.1    KESIMPULAN .....	23

5.2 SARAN.....	23
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>24</b>
<b>LAMPIRAN A: USE CASE DIAGRAM DAN SKENARIO TIAP USE CASE .....</b>	<b>25</b>
<b>LAMPIRAN B : SEQUENCE PERANGKAT LUNAK SISFO KOS-KOSAN.....</b>	<b>30</b>
<b>LAMPIRAN C : DESAIN BASIS DATA.....</b>	<b>36</b>
<b>LAMPIRAN D : ILUSTRASI PENGHITUNGAN OBJECT ORIENTED METRICS .....</b>	<b>39</b>