

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR ISTILAH	X
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN	3
1.4 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	3
2. LANDASAN TEORI	4
2.1 PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	4
2.1.1 Abstraksi	4
2.1.2 Pengkapsulan	5
2.1.3 Modularitas	5
2.1.4 Hirarki	5
2.2 DESIGN PATTERN	6
2.3 FACADE PATTERN	7
BERDASARKAN ERICH GAMMA, ET AL, KEGUNAAN, LATAR BELAKANG , PENGAPLIKASIAN, DAN SEMUA HAL YANG BERHUBUNGAN FACADE PATTERN DAPAT DIJABARKAN SEBAGAI BERIKUT	7
2.3.1 Tujuan	7
2.3.2 Latar Belakang	7
2.3.3 Pengaplikasian	8
2.3.4 Struktur	9
2.3.5 Keterlibatan Dalam Sistem	9
2.3.6 Cara Kerja	10
2.3.7 Keuntungan	10
2.3.8 Contoh Implementasi	10
2.4 PENGUKURAN EFISIENSI	14
2.4.1 Coupling	14
2.4.2 Response For a Class (RFC)	15
2.4.3 Cyclomatic Complexity (CC)	16
2.4.4 Baris Program	17
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
3.1 PERENCANAAN SISTEM	18
3.2 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PERPUSTAKAAN	18
3.2.1 Pegguna Sistem Perpustakaan	18
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem Perpustakaan	18
3.2.3 Diagram Use Case Sistem Perpustakaan	19
3.2.4 Skenario Use Case Sistem Perpustakaan	19
3.2.5 Struktur Dinamis Sistem Perpustakaan	19
3.2.6 Perancangan Data Sistem Perpustakaan	19
3.3 ANALISIS PERANCANGAN SISTEM PERPUSTAKAAN DENGAN FACADE	22
3.4 ANALISIS PERANCANGAN SISTEM PERPUSTAKAAN LANJUTAN	23

3.4.1	<i>Pengguna Sistem Perpustakaan Lanjutan</i>	24
3.4.2	<i>Analisis Kebutuhan Sistem Perpustakaan Lanjutan</i>	24
3.4.3	<i>Diagram Use Case Sistem Perpustakaan Lanjutan</i>	24
3.4.4	<i>Skenario Use Case Sistem Perpustakaan Lanjutan</i>	25
3.4.5	<i>Struktur Dinamis Sistem Perpustakaan</i>	25
3.4.6	<i>Perancangan Data Sistem Perpustakaan Lanjutan</i>	25
3.5	ANALISIS PERANCANGAN SISTEM PERPUSTAKAAN LANJUTAN DENGAN <i>FACADE</i>	26
3.6	PERANCANGAN BASIS DATA.....	29
3.6.1	<i>Diagram ER (Entity Relationship)</i>	29
3.6.2	<i>Struktur Tabel</i>	29
4.	IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KODE PROGRAM	30
4.1	IMPLEMENTASI PERANCANGAN.....	30
4.1.1	<i>Lingkungan Uji Coba</i>	30
4.1.2	<i>Uji Coba Perangkat Lunak</i>	30
4.2	ANALISIS EFISIENSI KODE PROGRAM.....	36
4.2.1	<i>Perhitungan Dan Analisis LoC (Line of Code)</i>	36
4.2.2	<i>Perhitungan dan Analisis CBO (Coupling Between Object)</i>	38
4.2.3	<i>Perhitungan dan Analisis COF (Coupling Factor)</i>	39
4.2.4	<i>Perhitungan dan Analisis RCF (Response For a Class)</i>	41
4.2.5	<i>Perhitungan dan Analisis CC (Cyclomatic Complexity)</i>	43
4.2.6	<i>Perhitungan dan Analisis Memori</i>	46
5.	PENUTUP.....	49
5.1	SIMPULAN	49
5.2	SARAN	49
	REFERENSI.....	50