

PERANCANGAN SISTEM COMPETITION GEEK OVERCLOCKING PADAINFORMATION SYSTEM COMMUNITY UNIVERSITAS GUNADARMA DENGANMENGUNAKAN UML

ALWIN SANJAYA, DHIAN SWEETANIA,ST,MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2005

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci :

Abstraksi :

Sebagai mahasiswa sistem informasi, dalam penulisan ilmiah ini penulis mencoba untuk merancang sebuah sistem yang nantinya akan digunakan di sebuah komunitas yaitu Information System Community, sebuah wadah keilmuan khususnya dibidang sistem informasi di Universitas Gunadarma. Dari hasil analisa penulis, didalam komunitas ini belum terdapat sistem komputasi. Sehingga informasi yang seharusnya cepat didapat oleh komunitas ini, jadi sebaliknya sangat lama. Dan hal tersebut dapat menghambat perkembangan kinerja dari komunitas yang ingin lebih maju. Didalam penulisan ilmiah ini, penulis menggunakan metode UML dalam perancangan sistemnya. UML adalah salah satu tool dalam perancangan sistem yang kini sangat populer dalam kalangan sistem analis ataupun software engineer untuk merancang sebuah sistem. Dalam penulisan ilmiah ini penulis banyak menitik beratkan masalahnya pada metode UML untuk perancangan sistem competition geek overclocking. Dari perancangan sistem dengan menggunakan UML ini akan menghasilkan sebuah sistem yang diharapkan mampu menunjang kegiatan competition geek overclocking yang akan diadakan oleh Information System Community, sehingga kegiatan yang dikerjakan akan terasa lebih mudah, dan informasi yang dibutuhkan lebih cepat didapat.