DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRAC*T ....ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian..... 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian..... 6

1.4 Kegunaan Penelitian..... 6

1.4.1 Kegunaan Akademis 7

1.4.1 Kegunaan Praktis 7
1.4.2 Kegunaan Akademis 7

1.5 Batasan Masalah 7
1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian..... 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Perancangan 9
2.2 Konsep Dasar Aplikasi 10
2.3 Konsep Dasar Perpustakaan..... 10
2.4 Konsep Dasar Aplikasi Mobile 11
2.5 Sekilas Tentang Java Programing 12
2.6 Sekilas Tentang Android 13
2.7 Unfied Modeling Language 15
2.7.1 Diagram UML 16
2.7.1.1 Use Case Diagram 16
2.7.1.2 Class Diagram 16
2.7.1.3 Activity Diagram..... 17
2.7.1.4 Diagram Sequence..... 17

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 18

3.1.1 Sejarah Singkat SMA Pasundan 1 Bandung 18

3.1.2 Visi dan Misi SMA Pasundan 1 Bandung 18

3.1.3 Struktur Organisasi SMA Pasundan 1 Bandung 19

3.1.4 Deskripsi Tugas 30

3.2 Metode Penelitian 22

3.2.1 Desain Penelitian 23

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 24

3.2.2.1 Sumber Data Primer 24

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 24

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 25

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 25

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 25

3.3 Pengujian Software 28

3.3.1 Black Box Testing 28

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 29

4.1.1 Analisis Dokumen 30

4.1.2 Pemodelan Sistem Yang Berjalan 31

4.1.2.1 Aktor 31
4.1.1.2 Diagram *Use Case* 31
4.1.2.3 Skenario *Use Case* 32
4.1.2.4 Activity diagram 32
4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 38
4.2 Perancangan Sistem 39
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 39
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 40
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 41
4.2.4 Pemodelan Sistem Yang Diusulkan 41
4.2.4.1 Aktor 42
4.2.4.2 diagram *Use Case* Usulan 42
4.2.4.3 Skenario *Use Case* Yang Diusulkan 43
4.2.4.4 Diagram Aktivitas Usulan 50
4.2.4.5 *Sequence* Diagram 55
4.2.4.6 Perancangan Data 62
4.2.4.6.1 Class Diagram 62
4.2.5 Perancangan Antar Muka 63
4.2.5.1 Perancangan Antar Muka Menu Awal 64
4.2.5.2 Perancangan Antar Muka Menu Login 65
4.2.5.2.1 Perancangan Antar Muka Menu Menu Utama 66
4.2.5.2.2 Perancangan Antar Muka Pilih Buku 68

4.2.5.2.3 Perancangan Antar Muka Buku 69
4.2.5.2.4 Perancangan Antar Muka Tentang Pasone 70
4.2.5.2.5 Perancangan Antar Muka Tentang Pembuat 71
4.2.5.2.4 Perancangan Antar Muka Bantuan..... 72

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 74
5.1.1 Batasan Implementasi 74
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras dan Lunak 75
5.1.2.1 Implementasi Perangkat Keras 75
5.1.2.2 Implementasi Perangkat Lunak 76
5.1.3 Implementasi Instalasi Program..... 77
5.1.3.1 Implementasi Emulator 77
5.1.4 Penggunaan Aplikasi 80
5.1.4.1 Penggunaan Aplikasi 80
5.2 Pengujian..... 84
5.2.1 Rencana Pengujian 84
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 85
5.2.2.1 Kelas Uji *Aplikasi* 85

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 88
6.2 Saran..... 88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN