DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR SIMBOL ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5
1.4 Kegunaan Penelitian 5
1.4.1 Kegunaan Praktis 6
1.4.2 Kegunaan Akademis 6
1.5 Batasan Masalah 6
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7
1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Pengertian Smartphone 9
2.2 Pengertian Aplikasi 9
2.3 Pengertian *Mobile* Teknologi 10
2.4 Sistem Operasi Mobile 10
2.5 Sistem Operasi Android 11
2.5.1 Pengertian Sistem Operasi Android 11
2.5.2 Versi Android 11
2.5.2.1 Fitur – Fitur Android 12
2.5.3 Android SDK 13
2.5.4 ADT (Android Development Tools) Mobile Teknologi 14

2.6 Object-Oriented Programming (OOP) 15
2.7 Produksi 18
2.8 Eclipse 19
2.9 Java 20
2.10 JSON 20

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 21
3.1.1 Sejarah Singkat 21
3.1.2 Visi dan Misi 22
3.1.3 Struktur Organisasi 22
3.1.4 Deskripsi Tugas 23
3.2 Metode Penelitian 24
3.2.1 Desain Penelitian 24
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 24
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 25
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 26
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 26
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 28
3.2.4 Pengujian Software 31
3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan 31
3.3.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 32
3.3.1.1 Use Case 35
3.3.1.2 Definisi Diagram *Use Case* 36
3.3.2 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem 39
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 39
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 40
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 41
4.1.3.1 Diagram *Use Case* 41
4.1.3.2 Definisi *Use Case* Diagram 42
4.1.3.3 Skenario *Use Case* yang diusulkan 43
4.1.3.4 Diagram Aktivitas 49

4.1.3.5 Diagram Sequence 54
4.1.3.6 Diagram Objek 58
4.1.3.7 Diagram Kelas 59
4.1.3.8 Diagram *Deployment* 60
4.2 Perancangan Arsitektur Jaringan 61
4.3 Perancangan input 62
4.4 Implementasi 66
4.4.1 Batasan Implementasi 67
4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak 67
4.4.3 Implementasi Perangkat Keras 67
4.4.4 Implementasi Antar Muka 67
4.5 Pengujian 75
4.5.1 Rencana Pengujian 75
4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian 76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 78
5.2 Saran 79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN