DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK…… i

ABSTRACT…….. ii

KATA PENGANTAR……. iii

DAFTAR ISI….. ……..... vi

DAFTAR GAMBAR..……...….. xi

DAFTAR TABEL…...……...……... xv

DAFTAR SIMBOL…….. xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang……..……..... 1

1.2 . Identifikasi dan Rumusan Masalah..……..…….. 3

1.2.1.Identifikasi Masalah.……...……..... 3

1.2.2.Rumusan Masalah….....……..... 3

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian...…...…… 3

1.4. Kegunaan Penelitian…..…… 4

1.4.1. Kegunaan Praktis…..…….. 4

1.4.2. Kegunaan Akademis...…… 4

1.5. Batasan Masalah……..…….. 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian..…..…….**.....** 6

1.6.1. Lokasi…….…… 6

1.6.2. Waktu Penelitian…..…….**.....** 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi……**...**…….. 7

2.1.1. Pengertian Aplikasi…..**.**……... 7

2.1.2. Klasifikasi Aplikasi.……**.....** 8

2.2. Aplikasi *Mobile*……..…….**.....** 9

2.3. *Handphone*……**...**……. 9

2.4. Java……..**.....** 10

2.5. *Java2 Micro Edition* (J2ME)……**...**……..…... 11

2.5.1. Pengertian……..…… 11

2.5.2. Arsitektur J2ME…..**.**…… 12

2.5.3. Verifikasi Class…..**.**……..…….... 14

2.5.4. KVM……..**.**……. 15

2.5.5. CVM….…….. 15

2.5.6. MIDlet……..**.**……...…… 15

2.5.7. JAD…..**.**……... 17

2.6. *Netbeans*……..**.**……. 17

2.7. *UML*……...……..……. 18

2.8. Sekolah Menengah Atas……..…….. 19

2.9. Jepang……..…….. 21

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian..…….……...…….. 22

3.1.1. Sejarah Singkat SMAN 2 Majalengka..……. 22

3.1.2. Visi dan Misi Sekolah…..……..……. 24

3.1.3. Struktur Organisasi Sekolah……..…… 24

3.2. Metode Penelitian…..……... 28

3.2.1. Desain Penelitian……..…….…….……. 28

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data…..……... 31

3.2.2.1. Sumber Data Primer…..…..…… 31

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder…...……... 32

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem…....…… 32

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem…..…….. 32

3.2.3.2. Pengembangan sistem Menggunakan Prototype.….. 34

3.3. Pengujian *Software*…..……. 36

BAB IV DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Perancangan sistem…...…… 38

4.2. Analisis dan Perancangan Aplikasi……..…… 38

4.2.1. *Use Case* Diagram.…….……..... 38

4.2.2. *Activity* Diagram…….…… 40

4.2.3. *Sequence* Diagram.…… 46

4.2.4. Class Diagram..……... 52

4.2.5. Flow Diagram…….…… 53

4.2.6. Desain Layout..……... 58

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi Program…...……... 65

5.1.1. Implementasi Perangkat Lunak.……. 66

5.1.2. Implementasi Perangkat Keras.…… 66

5.1.3. Implementasi Aplikasi Pada *Handphone*……..…….….. 67

5.1.4. Implementasi Class…..……... 68

5.1.5. Implementasi Antarmuka…..…….. 69

5.2. Pengujian Sistem..…… 79

5.2.1. Rencana Pengujian.…… 79

5.2.2. Kasus dan hasil Pengujia……. 80

5.2.3. kesimpulan Pengujian *Black Box*……..…… 83

5.3. Evaluasi Program…….. 84

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.

6.1. Kesimpulan……..…… 85

6.2. Saran…….. 85

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN