DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
PERNYATAAN KEASLIAN
ABSTRAK
ABSTRACT
KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii

BAB I PENDAHULUAN 1
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 4
1.3.1. Maksud Penelitian 4
1.3.2. Tujuan Penelitian 4
1.4. Kegunaan Penelitian 4
1.4.1. Kegunaan Praktis 5
1.4.2. Kegunaan Akademis 5
1.5. Batasan Masalah 6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6
1.6.1. Lokasi Penelitian 6
1.6.2. Waktu Penelitian 6

1.7. Sistematika Penulisan 8
BAB II LANDASAN TEORI 10
2.1. Pengertian Perangkat Lunak Aplikasi 10
2.2. Pengertian Android 11
2.2.1. Android SDK 14
2.2.2. ADT (Android Development Tools) 15
2.2.3. Versi Android 16
2.2.4. Database SQLite 17
2.2.5. Pengertian Eclipse 17
2.3. Pengertian Java 18
2.4. Pengertian MySQL 19
2.5. Pengertian PHP 20
2.6. Pengertian JSON 21
2.7. Pengertian UML 22
2.8. Pengertian Panduan 25
2.9. Pengertian Menulis 25
2.10. Pengertian Hiragana 25
2.11. Pengertian Katakana 26
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 28
3.1. Objek Penelitian 28
3.1.1. Sejarah Singkat Universitas Komputer Indonesia 28
3.1.2. Visi dan Misi serta Tujuan Universitas Komputer Indonesia 30
3.1.2.1. Visi 30
3.1.2.2. Misi 31
3.1.2.3. Tujuan 31
3.1.3. Struktur Organisasi Universitas Komputer Indonesia 31
3.2. Metode Penelitian 33

3.2.1. Desain Penelitian 33
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 33
3.2.2.1. Sumber Data Primer 34
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 34
3.2.3. Metode Pendekatan atau Pengembangan Sistem 35
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 35
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 36
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 38
3.2.4. Pengujian Software 40
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 42
4.1. Perancangan Sistem 42
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 42
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 43
4.1.3. Perancangan Sistem Yang Diusulkan 43
4.1.3.1. Diagram Use Case 43
4.1.3.2. Skenario Use Case 44
4.1.3.3. Diagram Activty 51
4.1.3.4. Diagram Class 58
4.1.3.5. Diagram Sequence 59
4.1.3.6. Diagram Component 66
4.1.3.7. Diagram Deployment 67
4.2. Perancangan Antar Muka 68
4.2.1. Struktur Menu 76
4.2.2. Perancangan Input 77
4.2.3. Perancangan Output 78
4.3. Perancangan Arsitektur 79

4.4. Implementasi 79
4.4.1. Batasan Implementasi (Optional) 80
4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak 80
4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 80
4.4.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL) 82
4.4.5. Implementasi Antar Muka 83
4.4.6. Implementasi Instalasi Program 93
4.4.7. Penggunaan Program 95
4.5. Pengujian 96
4.5.1. Rencana Pengujian 96
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian 97
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 103
5.1. Kesimpulan 103
5.2. Saran 104
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN