DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3

1.5.2 Metode Pengumpulan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 8

2.1 Pengertian Aplikasi 8

2.2 Pengertian Android 8

2.2.1 Platform Android 9

2.3 Perancangan Berorientasi Objek 11

2.3.1 UML (*Unified Model Language)* 12

2.3.1.1. Use Case Diagram 12

2.3.1.2. Use Case Diagram 13
2.3.1.3. Behaviour Diagram 14
2.4 Pengertian Wireless 17
2.5 Pengertian Remote Control 17
2.6 Pengertian FTP (*File Transfer Protocol*) 18
2.6.1 Struktur FTP 19
2.7 Pengertian Jaringan 20
2.8 Perancangan Berorientasi Objek 22
2.9 Perangkat Lunak Pendukung 24
2.9.1 Pengertian Eclipse 24
2.9.1.1 Arsitektur Eclipse 25
2.9.1.2 Perkembangan Eclipse 26
2.9.2 Software Development Kit (SDK) 27
2.9.3 Java Development Kit (JDK) 27
2.9.4 Android Development Tools (ADT) 28
BAB 3 29
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.1.1 Analisis Masalah 29
3.1.2 Analisis *Aplikasi* Sejenis Yang Sudah Ada 29
3.1.2.1 *Aplikasi Wifi Mouse* 29
3.1.2.2 Aplikasi Moble mouse lite 31
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 39
3.1.3 Analisis dan Kebutuhan Fungsional 45
3.2 Perancangan Sistem 69
3.2.1 Perancangan Arsitektur 69

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 79
4.1 Implementasi Sistem 79
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 79
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 80
4.1.3 Implementasi 80
4.1.4 Implementasi Pengoprasian Aplikasi 80
4.1.5 Hasil Tampilan 82
4.2 Pengujian Sistem 88
4.2.1 Skenario Pengujian *Blackbox* 88
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 90
4.2.3 Kesimpulan Pengujian Blackbox 96
4.3 Pengujian Beta 96
4.3.1 Wawancara Pengujian Beta Terhadap Pengguna 97
4.3.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 101
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 102
5.1 Kesimpulan 102
5.2 Saran 102