

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metodologi Peneltian.....	3
1.5 Manfaat Dan Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Model Waterfall.....	6
2.2 Metode Berorientasi Objek.....	7
2.3 <i>Unified Modelling Language</i>	9
2.3.1 Activity Diagram.....	10
2.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	11
2.3.3 <i>Class Diagram</i>	12
2.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	13
2.4 JAVA.....	13
2.4.1 Eclipse IDE (Integrade Development Environment).....	15

2.4.2	Macromedia Dreamweaver 8.....	16
2.4.3	XAMPP Control Panel V.3.2.1.....	16
2.4.4	MySQL	17
2.4.5	Apache	18
2.4.6	Black Box Testing.....	18
2.4.7	Aplikasi	19
2.4.8	Android	20
2.4.9	Versi Android.....	21
2.5	Kelebihan dan KekuranganAndroid.....	25
2.5.1	Kelebihan Android.....	25
2.5.2	Kekurangan Android.....	26
2.6	Tinjauan Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODOLOGI RISET		29
3.1	Model Pengembangan	29
3.1.1	Analisis.....	29
3.1.2	Desain	29
3.1.3	Implementasi.....	29
3.2	Metode.....	29
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Sejarah Singkat PT.PJB Services	31
4.1.1	Visi Misi PT.PJB Services.....	31
4.2	Struktur Organisasi.....	32
4.3	Analisis.....	32
4.3.1	Analisis Masalah.....	32
4.3.2	Analisis Sistem berjalan.....	33
4.3.3	Analisis Hasil Solusi.....	34

4.3.4	Analisis Kebutuhan.....	34
4.3.5	Spesifikasi Perangkat Keras.....	36
4.4	Perancangan.....	37
4.4.1	Perancangan aplikasi.....	37
4.4.2	Rancangan Layar	50
4.4.3	Rancangan Layar <i>Website Admin</i>	50
4.5	Implementasi	58
4.6	Pengujian	63
BAB V PENUTUP.....		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		69
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR GAMBAR




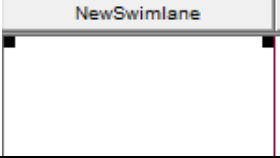





Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i>	6
Gambar 2.2 <i>Uml Diagram</i>	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Diagram Activity</i>	10
Gambar 2.4 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	11
Gambar 2.5 Contoh <i>Class Diagram</i>	12
Gambar 2.6 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	13
Gambar 2.7 Tampilan <i>Dreamweaver 8</i>	16
Gambar 2.8 Koneksi <i>database XAMPP</i>	17
Gambar 2.9 <i>Black Box Testing</i>	19
Gambar 2.10 <i>Cupcake Android Versi 1.2 -1.5</i>	21
Gambar 2.11 <i>Donut Android Versi 1.6</i>	21
Gambar 2.12 <i>Froyo android versi 2.2</i>	22
Gambar 2.13 <i>Gingerbread android versi 2.3 – 2.4</i>	22
Gambar 2.14 <i>Honeycomb android versi 3.0 – 3.2</i>	22
Gambar 2.15 <i>Ice cream sandwich android versi 4.0</i>	23
Gambar 2.16 <i>Jelly bean android versi 4.1 – 4.3</i>	23
Gambar 2.17 <i>Kitkat android versi 4.4</i>	24
Gambar 2.18 <i>Lollipop 5.0</i>	24
Gambar 2.19 <i>Marshmallow 6.0</i>	24
Gambar 2.20 <i>Android 7.0 Nougat</i>	25
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	32
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Sistem Berjalan</i>	33
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram Admin dan Operator</i>	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login</i>	41
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Turbin</i>	42
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Upload</i>	43
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Cari Data</i>	44
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram Login</i>	45
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram Turbin</i>	46



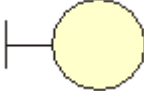

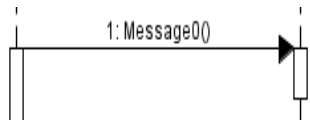
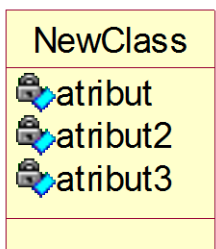
Gambar 4.10 <i>Sequnce Diagram Upload</i>	47
Gambar 4.11 <i>Sequnce Diagram Cari Data</i>	48
Gambar 4.12 <i>Class diagram Admin dan Operator</i>	49
Gambar 4.13 <i>Layar Login Website Admin</i>	50
Gambar 4.14 <i>Layar Beranda Website</i>	51
Gambar 4.15 <i>Layar Data Upload Website</i>	52
Gambar 4.16 <i>Rancangan Layar Login</i>	53
Gambar 4.17 <i>Rancangan Layar Menu Utama</i>	54
Gambar 4.18 <i>Rancangan Layar Menu Input Turbin</i>	55
Gambar 4.19 <i>Rancangan Layar Menu Upload</i>	57
Gambar 4.20 <i>Rancangan Layar Menu Cari Data</i>	58
Gambar 4.21 <i>Tampilan Layar Login</i>	59
Gambar 4.22 <i>Tampilan Layar Menu Utama</i>	60
Gambar 4.23 <i>Tampilan Layar Menu Input Turbin</i>	61
Gambar 4.24 <i>Tampilan Layar Menu Upload</i>	62
Gambar 4.25 <i>Tampilan Layar Menu Cari Data</i>	63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Detail Kebutuhan Fungsional Rancang Bangun	35
Tabel 4.2 Spesifikasi <i>Handphone</i> Uji Coba Aplikasi	36
Tabel 4.3 Spesifikasi Laptop Pengembang Aplikasi	37
Tabel 4.4 Pengujian Login	63
Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama	63
Tabel 4.6 Pengujian Menu Turbin	63
Tabel 4.7 Pengujian Menu Upload	65
Tabel 4.8 Pengujian Menu Cari Data.....	66

DAFTAR SIMBOL

Simbol	Keterangan
Simbol Activity Diagram	
<p>a. <i>Start Point</i></p> 	Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
<p>b. <i>End Point</i></p> 	Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem
<p>c. <i>Activity</i></p> 	Menggambarkan Aktivitas yang dilakukan oleh sistem.
<p>d. <i>Swimlane</i></p> 	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri
<p>e. <i>Transition State</i></p> 	Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.
<p>f. <i>State</i></p> 	Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh
Simbol Usecase Diagram	
<p>a. <i>Actor</i></p> 	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
<p>b. <i>Use Case</i></p> 	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
<p>c. <i>Asociaton</i></p> 	Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini

	bisa satu arah atau lebih dari satu arah.
Simbol Sequence Diagram	
<p>a. Actor</p> 	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
<p>b. Entity</p> 	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
<p>c. Boundary</p> 	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem.
<p>d. Control</p> 	Menggambarkan “Perilaku mengatur“, mengkoordinasikan perilaku sistem dari dinamika suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja sistem.
<p>e. Object Message</p> 	Menggambarkan Pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
Class Diagram	
	<p><i>Class Name</i> merupakan nama dari sebuah class.</p> <p><i>Atribut</i> merupakan properti dari sebuah class, melambangkan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari class.</p> <p><i>Asosiasi</i> menggambarkan hubungan yang terjadi.</p>