

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRACTION	IV
ABSTRAKSI.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR SIMBOL	XIV

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	2
1.3	Batasan Masalah.....	3
1.4	Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5	Metode Penelitian.....	4
1.6	Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Definisi Model Pengembangan Perangkat lunak (Model <i>Waterfall</i>)	6
2.2	Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak (OOAD)	7
2.2.1	Karakteristik Pendekatan Berorientasi Objek.....	8
2.3	Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak	10
2.3.1	UML (Unified Modeling Language)	10
2.3.2	Diagram UML	11
2.4	Teori Pendukung.....	16
2.4.1	Pengertian ATM	16
2.4.1.1	Proses Kerja ATM.....	17

2.4.1.2	Jenis-jenis ATM	18
2.4.1.3	Fungsi ATM	18
2.4.1.4	Manfaat ATM.....	18
2.4.2	Android	19
2.4.2.1	Pengertian Android	19
2.4.2.2	Sejarah Sistem Operasi Android	19
2.4.2.3	Arsitektur Android	20
2.4.2.4	Versi Android.....	23
2.4.3	Pengertian Monitoring	25
2.4.4	Pengertian Pemeliharaan	25
2.4.4.1	Jenis – Jenis Pemeliharaan	26
2.4.4.2	Manfaat Pemeliharaan.....	27
2.4.5	Pengertian Aplikasi	27
2.4.6	Perancangan Aplikasi	27
2.4.7	Konsep <i>Client Server</i>	28
2.4.8	<i>Eclipse</i>	28
2.4.9	<i>Java</i>	29
2.4.10	SDK	30
2.4.11	MySQL	31
2.4.12	PHP	31
2.4.13	<i>Dreamweaver</i>	31
2.5	Penelitian Terdahulu	33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Sistem	38
3.2	Metode Pengembangan Sistem	39
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Profil Perusahaan	41
4.1.1	Profil PT. Swadharma Sarana Informatika (SSI).....	41
4.1.2	Visi dan Misi PT. Sarana Swadharma Informatika.....	42
4.1.3	Struktur Organisasi	42
4.2	Analisis Sistem.....	44
4.2.1	Analisis masalah.....	44
4.2.2	Analisis Sistem Berjalan	44
4.2.3	Analisis Proses	45
4.2.4	Analisis Sistem Usulan	46
4.3	Analisis Kebutuhan	47
4.3.1	Analisis Kebutuhan Non fungsional	47
4.3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
4.3.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	48
4.3.2	Kebutuhan Fungsional	48
4.4	Penyelesaian Masalah	48
4.5	Desain Perancangan Perangkat Lunak.....	49
4.5.1	<i>Use Case</i> Diagram.....	49
4.5.2	<i>Activity</i> Diagram.....	56
4.5.2.1	<i>Activity</i> Diagram Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	56
4.5.2.2	<i>Activity</i> Diagram Pada Aplikasi <i>Dashboard</i>	65
4.5.3	<i>Class</i> Diagram.....	69
4.5.4	<i>Sequence</i> Diagram.....	70
4.5.4.1	<i>Sequence</i> Diagram Aplikasi <i>Mobile</i>	70
4.5.4.2	<i>Sequence</i> Diagram Aplikasi <i>Dashboard</i>	76
4.6	Rancangan Layar.....	79
4.6.1	Rancangan Layar <i>Mobile</i>	80
4.6.2	Rancangan Antar Muka Aplikasi <i>Dashboard</i>	85
4.7	Implementasi	87
4.7.1	Tampilan Layar Aplikasi Pada <i>Mobile</i>	87
4.7.2	Tampilan Layar Aplikasi <i>Dashboard</i>	93

4.8	Pengujian <i>Blackbox</i>	95
4.9	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	101

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA	103
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Gambar 2.1 <i>Waterfall</i> Pressman.....	6
2. Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	13
3. Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i>	14
4. Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	15
5. Gambar 2.5 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	16
6. Gambar 2.6 Arsitektur Android	22
7. Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT. Swadharma Sarana Informatika	43
8. Gambar 4.2 <i>Activity diagram</i> analisis sistem berjalan	45
9. Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> penggantian part rusak.....	46
10. Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Usulan	49
11. Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Admin	53
12. Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Register</i>	56
13. Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Login</i>	57
14. Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Open Ticket</i>	58
15. Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Closing Ticket</i>	59
16. Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Add Data Part</i>	60
17. Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Add SPPD</i>	61
18. Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Search data part</i>	62
19. Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Search SPPD</i>	63
20. Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Search Ticket</i>	64
21. Gambar 4.14 <i>Activity Diagram View Open Ticket</i>	65
22. Gambar 4.15 <i>Activity Diagram View Close Ticket</i>	66
23. Gambar 4.16 <i>Activity Diagram View Part</i>	67
24. Gambar 4.17 <i>Activity Diagram View Perjalanan</i>	68
25. Gambar 4.18 <i>Class Diagram</i>	69
26. Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Register</i>	70
27. Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Login</i>	71

28. Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Open Ticket</i>	72
29. Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Closing Ticket</i>	72
30. Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Add Data Part</i>	73
31. Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Add Data SPPD</i>	73
32. Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Add Data SPPD</i>	74
33. Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Search SPPD</i>	74
34. Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram Search Ticket</i>	75
35. Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram Exit</i>	75
36. Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram View Dashboard Open Ticket</i>	76
37. Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram View Dashboard Close Ticket</i>	77
38. Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram View Dashboard Part</i>	77
39. Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram View Dashboard Perjalanan</i>	78
40. Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram Reload</i>	78
41. Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram Export ke Excel</i>	79
42. Gambar 4.36 Rancangan Layar Menu <i>Login</i>	80
43. Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Register</i>	80
44. Gambar 4.38 Rancangan Layar Menu Utama	81
45. Gambar 4.39 Rancangan Layar <i>Open Tiket</i>	81
46. Gambar 4.40 Rancangan Layar Pengambilan Part	82
47. Gambar 4.41 Rancangan Layar <i>Input Data Closing</i>	82
48. Gambar 4.42 Rancangan Layar Pencarian Data <i>Part Pengembalian</i>	83
49. Gambar 4.43 Rancangan Layar <i>Input Data Perjalanan</i>	83
50. Gambar 4.44 Rancangan Layar Cari Sppd	84
51. Gambar 4.45 Rancangan Layar Cek Data <i>Closing</i>	84
52. Gambar 4.46 Rancangan Layar Menu Part	85
53. Gambar 4.47 Rancangan Layar Closing Tiket	86
54. Gambar 4.48 Rancangan Layar Open Tiket	86
55. Gambar 4.49 Rancangan Layar Perjalanan	87
56. Gambar 4.50 Tampilan Utama Login	88
57. Gambar 4.51 Tampilan Layar Registrasi	88
58. Gambar 4.52 Tampilan Layar Beranda	89

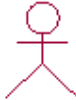


59. Gambar 4.53 Tampilan Layar <i>Open</i> Tiket.....	89
60. Gambar 4.54 Tampilan Layar Add Data Part	90
61. Gambar 4.55 Tampilan Layar Closing Tiket	90
62. Gambar 4.56 Tampilan Layar Search Data Part	91
63. Gambar 4.57 Tampilan Layar Add SPPD.....	91
64. Gambar 4.58 Tampilan Layar Search SPPD.....	92
65. Gambar 4.59 Tampilan Layar Search Tiket.....	92
66. Gambar 4.60 Tampilan Layar Close Tiket	93
67. Gambar 4.61 Tampilan Layar Open Tiket.....	93
68. Gambar 4.62 Tampilan Layar Part.....	94
69. Gambar 4.63 Tampilan Layar Perjalanan	94

DAFTAR TABEL



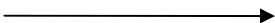
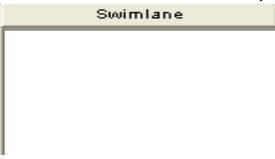

	Halaman
1. Tabel 2.1 Pnelitian Terdahulu.....	32
2. Tabel 4.1 Tabel Deskripsi <i>Use Case Registrasi</i>	47
3. Tabel 4.2 Tabel Deskripsi <i>Use Case Login</i>	47
4. Tabel 4.3 Tabel Deskripsi <i>Open Ticket</i>	47
5. Tabel 4.4 Tabel Deskripsi <i>Add Data Part</i>	48
6. Tabel 4.5 Tabel Deskripsi <i>Closing Ticket</i>	48
7. Tabel 4.6 Tabel Deskripsi <i>Search Data Part</i>	48
8. Tabel 4.7 Tabel Deskripsi <i>Add SPPD</i>	49
9. Tabel 4.8 Tabel Deskripsi <i>Search SPPD</i>	49
10. Tabel 4.9 Tabel Deskripsi <i>Search Ticket</i>	49
11. Tabel 4.10 Tabel Deskripsi <i>Exit</i>	50
12. Tabel 4.11 Tabel Deskripsi <i>Use Case Reload</i>	51
13. Tabel 4.12 Tabel Deskripsi <i>Use Case Download APK</i>	51
14. Tabel 4.13 Tabel Deskripsi <i>Use Case Close Tiket</i>	51
15. Tabel 4.14 Tabel Deskripsi <i>Use Case Open Tiket</i>	52
16. Tabel 4.15 Tabel Deskripsi <i>Use Case Part</i>	52
17. Tabel 4.16 Tabel Deskripsi <i>Use Case Perjalanan</i>	52
18. Tabel 4.17 Tabel Deskripsi <i>Use Case Export ke Excel</i>	53
19. Tabel 4.18 Pengujian Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	94
20. Tabel 4.19 Pengujian Pada Aplikasi <i>Dashboard</i>	98


DAFTAR SIMBOL

1. Diagram *Usecase*

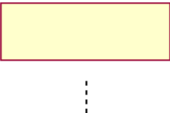


No.	Simbol	Keterangan
1		Aktor Menunjukkan user yang akan menggunakan sistem
2		<i>Usecase</i> Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem
3		<i>Undirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara aktor dengan dan use case atau antar use

2. Diagram *Activity*

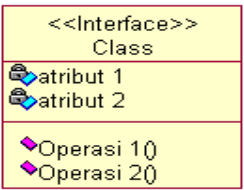
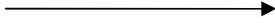
No.	Simbol	Keterangan
1	 Start	Kondisi Awal Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
2	 End	Kondisi Akhir Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas
3		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas
4	 Swimlane	Swimlane Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat
5		Aktivitas Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terdapat pada diagram aktivitas

6		Pengecekan kondisi Menunjukkan pengecekan terhadap suatu kondisi
---	---	---

3. Diagram *Sequence*

No.	Simbol	Keterangan
1		Objek Menunjukkan objek yang terdapat di diagram <i>sequence</i>
2		Pesan ke objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
3		Pesan objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam

4. Diagram *Class*

No.	Simbol	Keterangan
1		<i>Class</i> Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram <i>sequence</i>)
		<i>Unidirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>