

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Metode Penelitian.....	3
1.4.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	3
1.4.2 Model Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak	4
1.4.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	4
1.5. Tujuan Penelitian.....	4

1.6. Sistematika Penulisan	4
----------------------------------	---

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi Mobile	6
2.2. Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.3. Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.4. Tools Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.5. Sistem	10
2.6. Karakteristik Sistem	10
2.7. Klasifikasi Sistem	10
2.8. Data	11
2.9. Informasi	11
2.10. Sistem Informasi	12
2.11. Android	12
2.12. Sistem Arsitektur Android	13
2.13. Android Software Development Kit	14
2.14. Android Development Tools	15
2.15. Android Virtual Device	15
2.16. Web Server	15
2.17. Xampp	16
2.18. User Interface	16

2.19. Java	17
2.20. Java Development	17
2.21. Definisi MYSQL	18
2.22. Micromedia Dreamweaver	18
2.23. Eclipse	18
2.24. Database	20
2.25. Penelitian Terdahulu	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Model Penelitian	22
3.2. Metode Pengembangan Sistem	23
3.3. Tools Pengembangan Sistem	24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Struktur Organisasi	26
4.2. Analisa Sistem yang Berjalan	27
4.2.1 Analisa Proses	27
4.3. Analisa Sistem	28
4.4. Analisa Solusi.....	29
4.5. Analisa Kebutuhan Sistem	29
4.6. Teori Singkat tentang Hardware	29

4.7. Spesifikasi Hardware yang Digunakan	30
4.8. Teori Singkat tentang Software	31
4.9. Spesifikasi Software yang Digunakan	33
4.10. Use Case Diagram	36
4.10.1 Use Case Diagram User	36
4.10.2 Use Case Diagram Admin	37
4.11. Activity Diagram	39
4.12. Sequence Diagram	41
4.12.1. Sequence Diagram Menu Keluhan	41
4.12.2 Sequence Diagram Menu Kontak Kami	42
4.12.3 Sequence Diagram Menu Profil	42
4.13. Rancangan Basis Data	43
4.13.1 Entity Relationship Diagram	43
4.13.2 Tranformasi ERD ke LRS	43
4.13.3 Logical Record Structure	44
4.13.4 Tabel	44
4.13.5 Spesifikasi Basis Data	44
4.14. Rancangan Layar	46
4.15. Implementasi	50
4.15.1 Implementasi Interface Aplikasi Client Side	50
4.15.2 Implementasi Layar Server Side	54

5.16. Pengujian Aplikasi Android	56
--	----

BAB VI PENUTUP

5.1. Kesimpulan	58
-----------------------	----

5.2. Saran	58
------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	59
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	61
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Waterfall.....	6
Gambar 2.2 Sistem Architecture of Android.....	13
Gambar 2.3 Logo Eclipse	19
Gambar 3.1 Waterfall	22
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	26
Gambar 4.2 Activity Diagram Pelanggan ke Bagian Bengkel	28
Gambar 4.3 Use Case Diagram User	36
Gambar 4.4 Use Case Diagram Sistem Admin	37
Gambar 4.5 Activity Diagram Menu Keluhan	39
Gambar 4.6 Activity Diagram Menu Kontak Kami	40
Gambar 4.7 Activity Diagram Menu Profil	41
Gambar 4.8 squence diagram menu keluhan.....	41
Gambar 4.9 squence diagram menu kontak kami	42
Gambar 4.10 squence diagram menu profil	42
Gambar 4.11 ERD Service Motor	43
Gambar 4.12 Tranformasi ERD ke LRS	43
Gambar 4.13 LRS Srvce Motor	44
Gambar 4.14 Menu utama	46
Gambar 4.15 Menu Keluhan	47




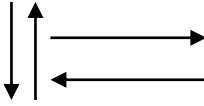
Gambar 4.16 Menu Kontak Kami	48
Gambar 4.17 Menu Profil	49
Gambar 4.18 Menu Keluar	49
Gambar 4.19 Menu Utama	50
Gambar 4.20 Menu Keluhan	51
Gambar 4.21 Menu Kontak Kami	52
Gambar 4.22 Menu Profil	53
Gambar 4.23 Menu Keluar	53
Gambar 4.24 Menu Login	54
Gambar 4.25 Menu user	54
Gambar 4.26 Menu keluhan	55
Gambar 4.27 Menu saran	55

DAFTAR TABEL

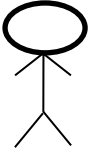

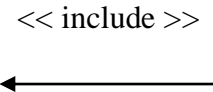

	Halaman
Tabel 4.1 Hardware	30
Tabel 4.2 User	44
Tabel 4.3 Keluhan	44
Tabel 4.4 Saran	44
Table 4.5 Spesifikasi Data User	45
Table 4.6 Spesifikasi Data Keluhan	45
Table 4.7 Spesifikasi Data Saran	46
Table 4.8 Pengujian Menu Keluhan	56
Table 4.9 Pengujian Menu Kontak Kami	56
Tabel 4.10 Pengujian Menu Profil	56
Tabel 4.11 Pengujian Menu Keluar	57

DAFTAR SIMBOL


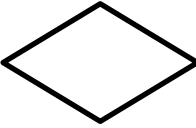

1. Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Activity	Memperlihatkan masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Initial Node	Bagaimana Objek dibentuk atau diawali
3		Activity final node	Bagaimana Objek dibentuk dan diakhiri
4		Line Connector	Digunakan untuk Menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

2. Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Mewakili Peran Orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
		Use case	Abstraksi atau intraksi antara sistem dengan aktor
3		include	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
4		Association	Abstraksi penghubung antara actor dengan use case

3. Simbol ERD

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas	Yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
2		Relasi	Yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas, jenis hubungan antara lain : satu kesatu, satu banyak, dan banyak banyak
3		Garis	Hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasi