

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	2
1.3.Batasan Masalah.....	3
1.4. Metode Penelitian.....	3
1.5.Tujuan Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Model Pengembangan Perangkat lunak (<i>ModelWaterfall</i>).....	6
2.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.3. <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.4. Teori Pendukung	9
2.4.1 Aplication.....	9
2.4.2 Android	10
2.4.3 Androis SDK(Software Development Kit)	14
2.4.4 ADT (Android Development Tools).....	14
2.4.5 XML.....	14
2.4.5.1 Tipe file XML	15
2.4.5.1 Keunggulan XML	15
2.4.6 IDE	16
2.4.7 Fundamental Aplikasi	18
2.5. Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Model Penelitian	21
3.1.1. Communication.....	21
3.1.2. Planning	21
3.1.3. Modeling	21
3.1.4. Construction.....	21
3.1.5. Deployment.....	22
3.2. Metode Pengembangan Sistem	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Sejarah Sempnan Futsal	24
4.1.1. Analisis Masalah	30
4.1.2. Analisis Sistem Yang Berjalan	31
4.1.3. Analisis Proses / <i>Ativity Diagram</i>	31
4.1.4. Kelemahan Sistem Berjalan	32
4.1.5. Usulan Sistem Baru	33
4.1.6. Kebutuhan Fungsional	33
4.1.7. Kebutuhan Non Fungsional	33
4.1.8. Penyelesaian Masalah	34
4.1.9. <i>Use Case Diagram</i>	34
4.2. Struktur Organisasi	24
4.3. Analisa Masalah	25
4.3.1. Analisa Sistem yang Berjalan	26
4.3.2. Analisa Hasil Solusi	27
4.3.3. Analisa Kebutuhan Sistem Usaha	27
4.3.3.1. Use case diagram client	29
4.3.3.2. Use Case Diagram Server	31
4.3.3.3. Activity Diagram	33
4.3.3.4. Class Diagram	35
4.3.3.5. Tabel	35
4.3.3.6. Spesifikasi Data	36
4.4. Analisa Kebutuhan Sistem	37
4.4.1. Teori singkat tentang <i>Hardware</i> yang digunakan	37
4.4.2. Spesifikasi <i>Hardware</i> yang digunakan pada Sempnan Futsal	40
4.4.3. Teori singkat tentang <i>software</i>	41
4.4.4. Jenis <i>Software</i> yang digunakan	44
4.4.5. <i>Software</i> yang digunakan	45
4.5. Rancangan Layar	49
4.6. Implementasi	52
4.6.1. Implementasi Interface Aplikasi	53
4.6.2. Implementasi Layar Web Server	57
4.6.3. Penguian Aplikasi Android	59
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR




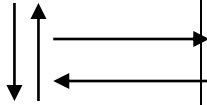
Gambar 2.1.Model <i>Waterfall</i>	6
Gambar 2.2.Arsitektur Android.	16
Gambar 4.1.Analisa Sistem berjalan.....	26
Gambar 4.2.Use Case Diagram Client.	29
Gambar 4.3.Use Case Diagram Server.	31
Gambar 4.4.Activity Diagram Menu Utama.....	33
Gambar 4.5.Activity Diagram Menu Booking.....	34
Gambar 4.6.Class Diagram	35
Gambar 4.7.Menu Utama.....	49
Gambar 4.8.Menu Booking.....	50
Gambar 4.9.Menu About Us.	51
Gambar 4.10.Menu Contact Us.....	51
Gambar 4.11.Menu Keluar.....	52
Gambar 4.12.Layar Menu Utama.	53
Gambar 4.13.Layar Menu Booking.	54
Gambar 4.14.Layar Menu About Us.....	55
Gambar 4.15.Layar Menu Contact Us.	56
Gambar 4.16.Menu Keluar.....	57
Gambar 4.17.Menu Login.....	58
Gambar 4.18.Menu User.....	58
Gambar 4.19.Menu Booking.....	59

DAFTAR TABEL

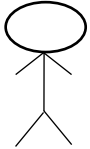
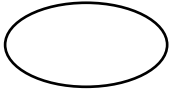
Tabel 4.1.User.	35
Tabel 4.2.Booking.	35
Tabel 4.3.Contact Us.	35
Tabel 4.4.Spesifikasi Data User.	36
Tabel 4.5.Spesifikasi Data Booking.	37
Tabel 4.6.Hardware Sempan Futsal.	40
Tabel 4.7.Pengujian Menu Booking.	59
Tabel 4.8.Pengujian Menu About Us.	59
Tabel 4.9.Pengujian Menu Contact Us.	60
Tabel 4.10.Pengujian Menu Keluar.	60

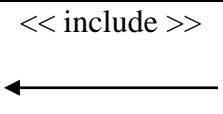
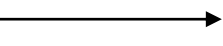
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram

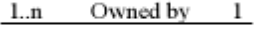

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Activity	Memperlihatkan masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Initial Node	Bagaimana Objek dibentuk atau diawali
3		Activity final node	Bagaimana Objek dibentuk dan diakhiri
4		Line Connector	Digunakan untuk Menghubungkan satu symbol dengan symbol 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
2		Use case	Abstraksi atau intraksi antara sistem dengan actor

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 Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	+atribut +atribut +atribut +method	Class	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan property/atribut <i>class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> dari sebuah <i>class</i> .
2		association	Sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah <i>relationship</i> . (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>).
3		composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang

			berisi/solid.
4		dependency	<p>Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i>. Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.</p>
5		agreggation	<p><i>Aggregation</i> mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi</p>

