

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Metodologi Penelitian.....	5
1.4.1 Model Waterfall	5
1.4.2 Metode Berorientasi Objek.....	5
1.4.3 Tool.....	5
1.5 Tujuan dan Manfaat	6
1.5.1 Tujuan.....	6
1.5.2 Manfaat	6
1.6 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi	8
2.2 Pengertian Aplikasi Mobile	9
2.3 Arsitektur Android	10
2.4 Pengertian Android	13
2.4.1 Kelebihan Android.....	13

2.4.2	Kekurangan Android.....	14
2.5	Versi – versi Android.....	15
2.5.1	Sejarah Level Android Menurut Level API.....	16
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan	19
2.6.1	Eclipse	19
2.6.2	Dalvik Virtual Machine (DVM)	20
2.6.3	Android SDK	21
2.6.4	ADT Plugin For Eclipse.....	22
2.6.5	Versi – versi Eclipse.....	22
2.6.6	JSON (Javascript Object Natation)	23
2.7	Bahasa Pemrograman yang Digunakan	26
2.7.1	Java	26
2.7.2	Konsep OOP (Object Oriented Programming	27
2.8	Model Waterfall	28
2.8.1	Sejarah Model Waterfall	28
2.9	Metode Berorientasi Objek.....	30
2.9.1	UML (Unified Modelling Language)	30
2.9.2	Diagram UML.....	31
2.9.3	Use Case Diagram.....	31
2.9.4	Activity Diagram.....	32
2.9.5	Sequence Diagram	32
2.10	MySQL	33
2.11	Web Server	34
2.11.1	Jenis – jenis Web server	34
2.12	Dreamweaver	35
2.13	Penelitian Terdahulu	36

BAB III	METODELOGI PENELITIAN	
3.1	Model Pengembangan Sistem	39
3.1.1	Model Waterfall	39
3.2	Metode Pengembangan Sistem	40
3.3	Tools Pengembangan Sistem	40
3.3.1	UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	40
3.3.2	Diagram UML	41
1.	Use Case Diagram	41
2.	Activity Diagram	41
3.	Sequence Diagram	42
4.	Class Diagram	42
BAB IV	HASIL PEMBAHASAN	43
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	43
4.1.1	Sejarah Singkat SMA Negeri 1 Tempilang	43
4.1.2	Visi dan Misi	43
4.1.3	Struktur Organisasi	45
4.1.4	Tugas dan Wewenang	45
4.2	Analisis Sistem	48
4.2.1	Analisa Sistem Berjalan	49
4.2.2	Activity Sistem Berjalan	49
4.3	Analisa Kebutuhan	54
4.3.1	Kebutuhan Fungsional	54
4.3.2	Kebutuhan non Fungsional	55
4.4	Perancangan Perangkat Lunak UML	58
4.4.1	Use case Diagram	58
4.4.2	Deskripsi Use Case	59
4.5	Perancangan Sistem	69
4.5.1	Perancangan Inteface	70
4.5.2	Sequence Diagram	78
4.5.3	Class Diagram	85

4.6 Implementasi	86
1. Instalai Aplikasi.....	86
2. Tampilan Layar <i>Print Screen</i> Aplikasi.....	89
4.7 Pengujian	97
4.8 Hasil Pengujian Kualitas <i>Software</i>	99
BAB V PENUTUP	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	