

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	6
1.3.Batasan Masalah.....	6
1.4.Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
1.5.Metode Penelitian.....	7
1.6.Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Aplikasi.....	10
2.2. Android.....	11
2.2.1 Sejarah Android.....	12
2.2.2. Arsitektur Android.....	13
2.2.3. Android <i>Runtime</i>	14

2.2.4. Linux Karnet.....	15
2.2.5. Aplikasi Android.....	15
2.2.6. Kelebihan dan Kekurangan Android.....	13
2.2.7. Versi Android.....	17
2.2.8. Sejarah nVersi Android Menurut Level API.....	18
2.3. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	22
2.3.1. Diagram UML.....	23
2.3.2. <i>Class Diagram</i>	23
2.3.3. <i>Activity Diagram</i>	23
2.3.4. <i>Use Case Diagram</i>	24
2.4. Perangkat Lunak Pendukung.....	25
2.4.1. Android Studio.....	25
2.4.2. Java.....	27
2.4.3. SDK.....	27
2.4.4. MySQL.....	28
2.4.5. PHP.....	28
2.4.6. <i>Dreamweafer</i>	29
2.4.7. <i>Eclipse</i>	30
2.5. Pengkodean Sistem.....	26
2.6.1. ADT (<i>Android Development Kid</i>).....	31
2.6.2. JSON (<i>JavaScript Object Natotion</i>).....	31
2.6. Database.....	35
2.7. ERD(<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	35
2.8. Penelitian Terdahulu.....	36

BAB III METODOLODI PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan Sistem.....	41
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	42
3.3. <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	42

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Organisasi.....	44
4.2. Visi Dan Misi SMA Negeri 1 Namang.....	44
4.3. Struktur Organisasi.....	46
4.4. Tugas Dan Wewenang.....	47
4.5. Analisis Sistem yang berjalan.....	49
4.5.1. Analisis Sistem Yang Berjalan digambarkan dalam activity...	50
4.6. Analisis Hasil Solusi.....	53
4.7. Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	53
4.7.1. Identifikasi Kebutuhan.....	54
4.7.2. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	54
4.7.3. Analisis Kebutuhan <i>non</i> Fungsional.....	55
4.8. Perancangan.....	57
4.8.1. Use Case Diagram.....	57
4.8.2. Deskripsi Use case Diagram.....	57
4.8.3. Diagram ERD.....	61
4.8.4. Activity Diagram Aplikasi Akademik.....	62
4.8.5. Class Diagram.....	65
4.9. Perancangan <i>Interface</i>	66
4.10. Implementasi.....	71
4.11. Implementasi Tampilan Layar.....	71
4.12. Pengujian Aplikasi.....	76
4.13. Rencana Pengujian.....	76
4.14. Kasus Dan Hasil Pengujian.....	77

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	79
5.2. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL




	Halaman
Tabel 4.1 Tugas Wewenang Kepala Sekolah	49
Tabel 4.2 Tugas Wewenang Wakil Kepala Sekolah.....	49
Tabel 4.3 Tugas Wewenang Wali Kelas	51
Tabel 4.4 Tugas Wewenang Guru.....	51
Tabel 4.5 Tugas dan Hak User	56
Tabel 4.6 Tabel Fungsional Aplikasi Android.....	57
Tabel 4.7 Deskripsi UseCase Login.....	61
Tabel 4.8 Deskripsi UseCase Jadwal Pelajaran	61
Tabel 4.9 Deskripsi UseCase Hasil Ujian	62
Tabel 4.10 Deskripsi UseCase Daftar Ekstrakurikuler	62
Tabel 4.11 Deskripsi UseCase Info	63
Tabel 4.12 Rencana Pengujian Aplikasi Akademik.....	85
Tabel 4.13 Kasus Hasil Pengujian	85

DAFTAR GAMBAR





	Halaman
Gambar 2.1 Arsitektur Android	14
Gambar 2.2 object dalam JSON.....	33
Gambar 2.3 Array dalam JSON	34
Gambar 2.4 Value nilai dalam format JSON	34
Gambar 2.5 String dalam format JSON	35
Gambar 2.6 Number dalam format JSON.....	35
Gambar 2.7 Sekema Android-PHP-MySQL Pengguna JSON	36
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Namang.....	48
Gambar 4.2 Activity Proses Pembuatan jadwal Pelajaran	53
Gambar 4.3 Activity Proses pembuatan raport	54
Gambar 4.4 Activity Proses Pendaftaran Ekstrakurikuler	55
Gambar 4.5 <i>Use Case</i> Diagram Aplikasi Akademik	60
Gambar 4.6 Entity Relationship Diagram Aplikasi Akademik.....	64
Gambar 4.7 Activity Diagram Login Aplikasi.....	65
Gambar 4.8 Activity Diagram Jadwal Pelajaran.....	66
Gambar 4.9 Activity Diagram Hasil Ujian Semester.....	66
Gambar 4.10 Activity Diagram Pendaftaran Ekstrakurikuler	67
Gambar 4.11 Activity Diagram Info Sekolah	68
Gambar 4.12 Class diagram	69
Gambar 4.13 Rancangan Form login	74
Gambar 4.14 Rancangan Form Menu Utama	74
Gambar 4.15 Rancangan Form Jadwal Pelajaran	75
Gambar 4.16 Rancangan Hasil Form Jadwal Pelajaran	76
Gambar 4.17 Rancangan Form Absensi.....	76
Gambar 4.18 Rancangan Form Help.....	77
Gambar 4.19 Rancangan Form Hasil semester	77
Gambar 4.20 Rancangan Form Pendaftaran EkstraKulikuler	78
Gambar 4.21 Rancangan Form Pengumuman	78
Gambar 4.22 Rancangan Form Info	79
Gambar 4.23 Tampilan Layar Login Aplikasi	80
Gambar 4.24 Tampilan Layar menu Utama.....	81
Gambar 4.25 Tampilan Layar Informasi Sekolah.....	81
Gambar 4.26 Tampilan Hasil Dari Pengumuman	82
Gambar 4.27 Tampilan layar Daftar Ekstrakurikuler	82
Gambar 4.28 Tampilan Menu Lihat Jadwal.....	83
Gambar 4.29 Tampilan Hasil Lihat Jadwal.....	83
Gambar 4.30 Tampilan hasil Form Lihat Nilai.....	84



DAFTAR SIMBOL

1. DIAGRAM *USE CASE*






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

2. DIAGRAM *ACTIVITY*

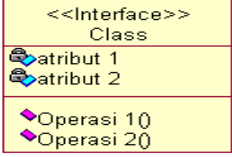

No.	Simbol	Keterangan
1	 Start	Kondisi Awal Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
2	 End	Kondisi Akhir Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas
3		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas
4	 Swimlane	Swimlane Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat

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		Simbol <i>Boundary</i> Menunjukkan objek yang terdapat di diagram
2		Simbol <i>Entity</i> Menunjukkan <i>Database</i> yang terdapat di diagram
3		Simbol <i>Control</i> Menunjukkan kontrol objek yang terdapat di diagram <i>sequence</i>
4		Pesan ke objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
5		Pesan objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam diagram <i>sequence</i>

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>

DAFTAR ISTILAH

	Halaman
UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	32
Eclipse IDE (<i>Integrade Development Environment</i>)	30
ADT (<i>Android Develomen Kit</i>).....	31
JSON (<i>JavaSkipt Object National</i>)	35
ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	35
OOA(<i>Object Orientet Analysis</i>).....	41
OOD (<i>Object Oriented Design</i>)	41