

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.2.1. Identifikasi masalah	2
1.2.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Metode Penelitian	4
1.4.1. Metode pengumpulan Data	4
1.4.2. metode Tahap Analisa Sistem.....	4
1.5. Sistematika penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Aplikasi	8
2.1.1. Aplikasi Akademik	8
2.2. Android	9
2.2.1. Sejarah Android	10
2.2.2. Arsitektur Android	11
2.2.3. Aplikasi Android	13
2.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Android.....	14
2.2.5. Versi Android.....	16
2.2.6. Sejarah Versi Android menurut Level API.....	17
2.3. Unified Modeling Language (UML).....	22
2.3.1. Diagram UML	23
2.3.2. Class Diagram	23
2.3.3. Activity Diagram	25
2.3.4. UseCase Diagram	27
2.4. Perangkat Lunak Pendukung.....	29
2.4.1. Android Studio	29

2.4.2. Java	30
2.4.3 SDK.....	31
2.4.4. MySQL	31
2.4.5. PHP	32
2.4.6. Dreamweaver	33
2.4.7 Rational Rose	34
2.4.8. Eclipse IDE	34
2.5. Pengkodean Sistem	36
2.5.1. ADT (Android Development Kit)	36
2.5.2. JSON (Java Script Object Notation)	36
2.6. Definisi Proyek	40
2.6.1. Definisi Proyek dan Management Proyek	40
2.6.2. Objective Proyek	40
2.6.3. Stakeholder	40
2.6.4. Deliveriables	41
2.6.5. Jadwal Proyek	41
2.6.6. Work Breakdown Structure (WBS)	42
2.6.7. Milestone	42
2.6.8. Rencana Anggaran Biaya (RAB)	43

BAB III PEMODELAN PROYEK

3.1. Objective Project	44
3.2. Identifikasi Stakeholder	44
3.3. Identifikasi Deliverable	46
3.4. Penjadwalan Proyek	46
3.4.1. Work Breakdown Structure	48
3.4.2. Milestone	49
3.4.3. jadwal Proyek	50
3.5. RAB (Rancangan Anggaran Biaya)	51
3.6. Tim Proyek	53
3.7. Analisa Resiko	56
3.8. Rencana Rapat (Meeting Plan)	59

BAB IV ANALISA, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Tinjauan Umum	63
4.1.1. Tinjauan Organisasi	63
4.1.2. Profil Sekolah	63
4.1.3. Visi dan Misi SMK Negeri 1 Koba	64
4.1.4. Struktur Organisasi	65
4.2. Analisa Sistem	66

4.2.1. Analisa Masalah	66
4.2.2. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan	67
4.2.3. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan Activity.....	68
4.2.4. Evaluasi Sistem berjalan	70
4.2.5. Analisa Sistem Usulan	71
4.2.6. Analisa Kebutuhan	72
4.2.7. Analisa Kebutuhan Fungsional	72
4.2.8. Analisa Kebutuhan Non Fungsional	73
4.2.8.1. Analisa Kebutuhan Pengguna	73
4.2.8.2. Analisa Kebutuhan Perangkat Keras	73
4.2.8.3. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	74
4.3. Perancangan	75
4.3.1. Desain Perancangan Perangkat Lunak UML	75
4.3.1.1. UseCase Diagram	75
4.3.1.2. Deskripsi UseCase Diagram	76
4.3.1.3. Activity Diagram Aplikasi Akademik	80
4.3.1.4. Class Diagram Entity Class	86
4.3.1.5. Class Diagram Boundary Class	86
4.3.1.6. Algoritma Per Methode (Boundary Class)	87
4.3.2. Perancangan Interface	91
4.4. Implementasi	96
4.4.1 Implementasi Tampilan Layar	96
4.5 Pengujian Aplikasi	103
4.5.1 Rencana pengujian	103
4.5.2 Kasus Hasil Pengujian	104

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	106
5.2. Saran	106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN RISET

KARTU BIMBINGAN