

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
LEMBAR ABSTRAKSI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan.....	2
1.4. Metode Penelitian	2
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data	3
1.4.2. Modal Pengembangan Sistem.....	3
1.5. Ruang Lingkup	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Jurnal.....	6
2.2. Konsep Dasar Program	7
2.3. Metode Algoritma	12
2.4. Pengujian Sistem.....	13
2.5. Peralatan Pendukung.....	14
2.6. Tentang Kecemasan	16

BAB III ANALISA DAN RANCANGAN SOFTWARE

3.1. Latar Belakang Masalah	22
3.1.1. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.1.2. Analisa Kebutuhan	22
3.2. Desain	24
3.2.1. Algoritma pada kasus.....	24
3.2.2. Software Architecture	26
3.2.3. User Interface	36
3.3. Testing.....	42
3.4. Implementasi	45

3.5. Support.....	54
-------------------	----

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan.....	55
4.2. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA.....	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	58
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI.....	59
LAMPIRAN.....	61



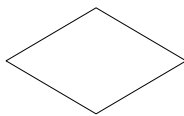
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Flowchart



TERMINAL

Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir suatu kegiatan.



DECISION

Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.



PREPARATION

Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan digunakan



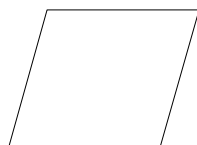
PROCESS

Digunakan untuk menggambarkan suatu proses yang sedang berlangsung.



FLOW LINE

Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari suatu proses ke proses lainnya.



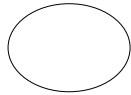
INPUT/OUTPUT

Digunakan untuk menggambarkan proses pemasukan data yang berupa pembacaan data sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.



SUBROUTINE

Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (*recursivitas*).



PAGE CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama.

b. Simbol Activity Diagram



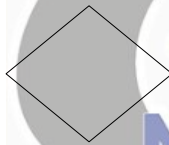
STATUS AWAL

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.



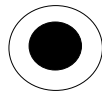
AKTIVITAS

Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.



PERCABANGAN (*DECISION*)

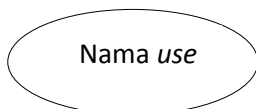
Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



STATUS AKHIR

Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

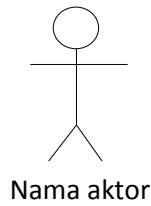
c. Simbol Use Case Diagram



USE CASE

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di *frase* nama *use case*.

AKTOR (*ACTOR*)

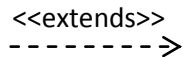


Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi banyak aktor gelum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawali *frase* nama aktor.

ASOSIASI (*ASSOCIATION*)

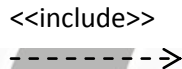


Komunikasi antara faktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* memiliki interaksi dengan aktor.



EXTENDS

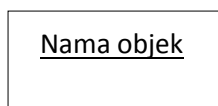
Relasi *use case* tambahan ke arah sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu.



INCLUDE

Sebagai syarat dijalankan *use case*.

d. Simbol Sequence Diagram



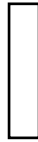
OBJEK

Menyatakan objek yang bertransaksi pesan.



GARIS HIDUP (*LIFELINE*)

Menyatakan kehidupan objek.



WAKTU AKTIF

Menyatakan objek dalam keadaan aktif berinteraksi pesan.

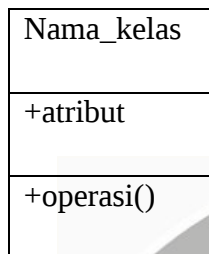
1: nama_metode



PESAN TIPE CALL

Menyatakan suatu objek memanggil operasi atau metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

e. Simbol Class Diagram



KELAS

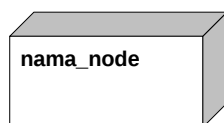
Menyatakan kelas pada struktur sistem.



ASOSIASI BERARAH

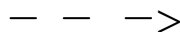
Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.

f. Simbol Deployment Diagram



NODE

Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (software), jika di dalam *node* disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



KEBERGANTUNGAN (*DEPENDENCY*)

Kebergantungan antar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar III.1. <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi	28
2. Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Apa Itu Kecemasan	29
3. Gambar III.3. <i>Activity Diagram</i> Istilah-Istilah Penting	30
4. Gambar III.4. <i>Activity Diagram</i> Tes Kecemasan.....	31
5. Gambar III.5. <i>Sequence Diagram</i> Apa Itu Kecemasan.....	32
6. Gambar III.6. <i>Sequence Diagram</i> Istilah-Istilah Penting	33
7. Gambar III.7. <i>Sequence Diagram</i> Tes Kecemasan.....	34
8. Gambar III.8. <i>Deployment Diagram</i> Aplikasi.....	34
9. Gambar III.9. <i>Class Diagram</i> Aplikasi	35
10. Gambar III.10. Perancangan Tampilan Menu Utama	36
11. Gambar III.11. Perancangan Tampilan Apa Itu Kecemasan	37
12. Gambar III.12. Perancangan Tampilan Istilah-Istilah Penting.....	38
13. Gambar III.13. Perancangan Tampilan Halaman Tes Kecemasan	39
14. Gambar III.14. Perancangan Tampilan Soal-Soal atau Pernyataan	40
15. Gambar III.15. Perancangan Tampilan Hasil Tes Kecemasan	41
16. Gambar III.16. <i>Flowchart</i> Aplikasi	42
17. Gambar III.17. <i>Flowgraph</i> Aplikasi	43
18. Gambar III.18. Implementasi Tampilan Menu Utama	46
19. Gambar III.19. Implementasi Tampilan Menu Apa Itu Kecemasan	47
20. Gambar III.20. Implementasi Tampilan Menu Istilah-Istilah Penting.....	48
21. Gambar III.21. Tampilan Menu Istilah-Istilah Penting Saat Memilih	49
22. Gambar III.22. Tampilan Hasil Proses Pencarian istilah.....	49
23. Gambar III.23. Tampilan Menu Tes Kecemasan sebelum <i>input</i> nama	50
24. Gambar III.24. Tampilan Menu Tes Kecemasan setelah <i>input</i> nama	51
25. Gambar III.25. Tampilan Menu Tes Kecemasan pada soal pertama	52
26. Gambar III.26. Tampilan Menu Tes Kecemasan pada soal terakhir	53
27. Gambar III.27. Tampilan Hasil Proses Tes Kecemasan	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel II.1. Tabel Versi Android	8
2. Tabel III.1. Deskripsi <i>Use Case</i> Aplikasi	28
3. Tabel III.2. Hasil Pengujian Graik Alir (<i>Flow Graph</i>).....	44
4. Tabel III.3. Pengujian <i>Black Box</i> Aplikasi Pengukuran Tingkat Kecemasan	44
5. Tabel III.4. Spesifikasi Perangkat Laptop.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran A. Skala HARS.....	57
2. Lampiran B. Listing program.....	64

