

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR	 vii
ABSTRAKSI	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Metode Penelitian	3
1.4.1. Teknik Pengumpulan data	3
a. Wawancara	3
b. Studi Pustaka	3
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi	4
1.5. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Jurnal	6
2.2. Konsep Dasar Program	6
2.2.1. SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	7
1. Analisa Kebutuhan	8
2. Desain Sistem	8
3. Penulisan Kode Program	8
4. Pengujian Program	8
5. Penerapan Program dan Pemeliharaan	9
2.2.2. Android	9
2.2.3. Versi-Versi Android	10
2.2.4. UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	16
2.2.5. <i>Construct 2</i>	19
2.2.6. SDK (<i>Software Development Kit</i>)	20
2.2.7. <i>JETA Logo Designer</i>	20
2.2.8. <i>Storyboard</i>	20
2.2.9. <i>Website 2 APK Builder</i>	21
2.3. Metode Algoritma	21
2.4. Pengujian Aplikasi	22

2.4.1.	<i>Black Box Testing</i>	22
2.4.2.	<i>White Box Testing</i>	22
2.5.	Peralatan Pendukung	22
2.5.1.	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	22
2.5.2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	23
2.5.3.	OOP (<i>Object Oriented Programming</i>)	24
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI		
3.1.	Analisa Kebutuhan Aplikasi	25
3.1.1.	Identifikasi Masalah	25
3.1.2.	Analisa Kebutuhan Aplikasi	26
3.2.	Desain	27
3.2.1.	Rancangan Algoritma	28
3.2.2.	<i>Software Architecture</i>	30
3.2.3.	<i>User Interface</i>	37
3.2.4.	Perancangan <i>Storyboard</i>	46
3.3.	<i>Testing</i>	52
3.3.1.	Pengujian <i>Black Box</i>	52
3.3.2.	Pengujian <i>White Box</i>	55
3.4.	Implementasi	58
3.5.	<i>Support</i>	71
 BAB IV PENUTUP		
4.1.	Kesimpulan	73
4.2.	Saran-saran	73
 DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN		
LAMPIRAN		
Lampiran A – Masukkan <i>System</i>		
Lampiran B – Keluaran <i>System</i>		