

DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Persembahan	ii
Lembar Pernyataan 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	xvi
Daftar Tabel	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Metode Penelitian	3
1.4.1. Metode Pengumpulan Data	3
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi	4
1.5. Ruang Lingkup	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Jurnal	8
2.2. Konsep Dasar Program	9
2.2.1. Aplikasi	9
2.2.2. Java	10
2.2.3. OOP (Object Oriented Programming)	11
2.2.4. Database	15
2.2.5. Android	15

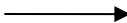
2.3. Metode Algoritma	17
2.4. Pengujian Aplikasi	18
2.4.1. Metode Pengujian <i>White Box</i>	18
2.4.2. Metode Pengujian <i>Black Box</i>	19
2.5. Peralatan Pendukung	21
2.5.1. UML (<i>United Modelling Language</i>)	21
2.5.2. Eclipse IDE	23
2.5.3. ADT <i>Plugin for Eclipse</i>	24
2.5.4. <i>Android SDK Tools</i>	24
2.5.5. Notepad	25
2.5.6. XAMPP	25
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SOFTWARE	
3.1. Analisis Kebutuhan	26
3.1.1. Identifikasi Masalah	28
3.1.2. Analisa Kebutuhan Aplikasi	28
3.2. Desain	33
3.2.1. Rancangan Algoritma	33
3.2.2. <i>Software Architecture</i>	37
3.2.3. <i>User Interface</i>	45
3.3. Testing	51
3.3.1. <i>Whitebox Testing</i>	51
3.3.2. <i>Blackbox Testing</i>	54
3.4. Implementasi	55
3.5. <i>Support</i>	61
 BAB IV PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	62
5.2. Saran	62
Daftar Pustaka	63
Daftar Riwayat Hidup	65
Lembar Konsultasi	66

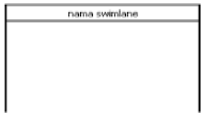
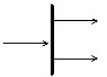
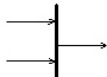
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol *Use Case Diagram*

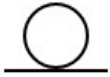
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan user yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya

b. Simbol *Activity Diagram*

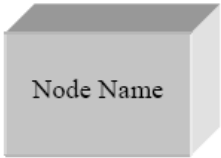
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Initial Code</i>	Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
	<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

	<i>Swimlane</i>	Menunjukkan aktor dari diagram
	<i>Activity</i>	Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terjadi pada diagram
	<i>Fork</i>	Menunjukkan percabangan
	<i>Join</i>	Menunjukkan penggabungan
	<i>Decision</i>	Menunjukkan dimana sebuah keputusan perlu dibuat dalam aliran kerja
	<i>Final Node</i>	Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas

c. Simbol Sequence Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan user yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
	<i>Life Line</i>	Objek <i>entity</i> antarmuka yang saling berinteraksi
	<i>A Focus of Control</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
	<i>A Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan

d. Simbol Deployment Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak (<i>software</i>) yang tidak dibuat sendiri
	<i>Link</i>	Relasi antar node

e. Simbol Flowchart

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Terminal</i>	Permulaan/akhir program
	<i>Input/Output Data</i>	Proses <i>input/output</i> data, parameter, informasi
	<i>Decision</i>	Penyeleksian data, yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	<i>Flow Line</i>	Arah aliran program
	<i>Document</i>	Menggambarkan dokumen <i>input/output</i>
	<i>Sub Program</i>	Permulaan sub program / proses menjalankan sub program

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Model <i>Waterfall</i> menurut Sommerville	4
Gambar III.1 <i>Use Case Diagram</i> User	29
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> User Login	29
Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> User Mengajukan Cuti Tahunan.....	30
Gambar III.4 <i>Activity Diagram</i> User Mengajukan Cuti Besar	31
Gambar III.5 <i>Sequence Diagram</i> User	32
Gambar III.6 <i>Deployment Diagram</i> Aplikasi.....	33
Gambar III.7 <i>User Interfaces</i> Login	45
Gambar III.8 <i>User Interfaces</i> Menu Utama	45
Gambar III.9 <i>User Interfaces</i> Menu Profil	46
Gambar III.10 <i>User Interfaces</i> Menu About	47
Gambar III.11 <i>User Interfaces</i> Form Cuti Tahunan 1.....	48
Gambar III.12 <i>User Interfaces</i> Form Cuti Tahunan 2.....	48
Gambar III.13 <i>User Interfaces</i> Form Cuti Besar	49
Gambar III.14 <i>User Interfaces</i> Arsip Cuti Tahunan	49
Gambar III.15 <i>User Interfaces</i> Detail Arsip Cuti Tahunan.....	50
Gambar III.16 <i>User Interfaces</i> Arsip Cuti Besar	50
Gambar III.17 <i>User Interfaces</i> Detail Arsip Cuti Besar	51
Gambar III.18 <i>Flowchart</i> Aplikasi	52
Gambar III.19 Alur <i>Flowgraph</i>	53
Gambar III.20 Tampilan Login	55
Gambar III.21 Tampilan Menu Utama	56
Gambar III.22 Tampilan Menu Profil	56
Gambar III.23 Tampilan Menu About	57
Gambar III.24 Tampilan Form Pengajuan Cuti Tahunan 1	57
Gambar III.25 Tampilan Form Pengajuan Cuti Tahunan 2	58
Gambar III.26 Tampilan Form Pengajuan Cuti Besar	58
Gambar III.27 Tampilan Arsip Cuti Tahunan	59
Gambar III.28 Tampilan Detail Arsip Cuti Tahunan	59
Gambar III.29 Tampilan Arsip Cuti Besar	60
Gambar III.30 Tampilan Detail Arsip Cuti Besar	60

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	26
Tabel III.2 Analisis Kebutuhan Sistem	26
Tabel III.3 Tabel Pengujian Tampilan Aplikasi	55

