

DAFTAR ISI

Lembar Judul Skripsi	i
Lembar Persembahan	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi	iv
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	v
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Skripsi	vi
Lembar Panduan Penggunaan Hak Cipta	vii
 Kata Pengantar	 viii
Lembar Abstraksi	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar	xv
Daftar Tabel	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.4. Metode Penelitian	4
1.4.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi	4
1.5. Ruang Lingkup	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Jurnal	9
2.2. Konsep Dasar Program	10
2.2.1. Android	10
2.2.2. Java	12
2.2.3. OOP (Object Oriented Programming)	13
2.3. Metode Algoritma	17
2.4. Pengujian Aplikasi	17

2.4.1. <i>Black Box Testing</i>	17
2.5. Peralatan Pendukung	18
2.5.1. UML (<i>United Modelling Language</i>)	18
2.5.2. JDK (<i>Java Development Kit</i>)	20
2.5.3. <i>Android Software Development Kit</i> (SDK)	20
2.5.4. Android Studio	21
2.5.5. Story Board	22
2.5.6. Adobe Illustrator	22
2.5.7. Paint	22

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI

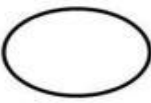
3.1. Analisa Kebutuhan Software	23
3.1.1. Identifikasi Masalah	23
3.1.2. Analisa Kebutuhan Aplikasi	24
3.2. Desain	26
3.2.1. Rancangan Algoritma	26
3.2.2. Software Architecture	26
3.2.3. User Interfaces	36
3.3. Testing	45
3.4. Implementasi	46
3.5. Support	52
3.5.1. 3.3.1. Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	52
3.5.2. 3.3.2. Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	54

BAB IV PENUTUP

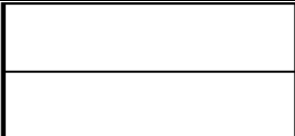
4.1. Kesimpulan	55
4.2. Saran	55
Daftar Pustaka	56
Daftar Riwayat Hidup	59
Lembar Konsultasi	60

DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	<i>Associaton</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
	<i>Ue Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>

b. Simbol Class Diagram

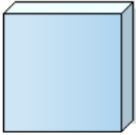
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

c. Simbol Activity Diagram

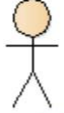
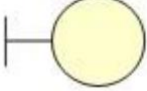
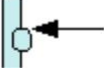
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Initial Node</i>	Menunjukkan awal dari suatu <i>diagram</i> aktivitas
	<i>Partition</i>	Pembagian bagian dalam <i>activity diagram</i> berdasarkan aktor yang melakukan aktivitas

	<i>Activity</i>	Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terjadi pada diagram
	<i>Action</i>	Satu unit langkah didalam aktivitas
 Fork Node	Fork	Menjukkan percabangan
 Join Node	<i>Join</i>	Menunjukkan penggabungan
	Final Node	Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas

d. Simbol Deployment Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat perangkat lunak (<i>software</i>) yang tidak dibuat sendiri
	<i>Device</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>) yang digunakan
	<i>Link</i>	Untuk penghubungan antar perangkat

e. Simbol Sequence Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	<i>Boundary</i>	Untuk Menggambarkan Fitur dari Aplikasi
	<i>Message</i>	Untuk Alur Pengguna
	<i>Boxes</i>	Untuk Alur Aplikasi

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1. Model pengembangan <i>Waterfall</i> (Pressman, 2015).....	5
Gambar III.1. Rancangan Algoritma <i>Sequential Search</i>	26
Gambar III.2. <i>Use Case Diagram</i> User	27
Gambar III.3. <i>Class Diagram</i> Aplikasi.....	31
Gambar III.4. <i>Activity Diagram</i> Menu Utama	31
Gambar III.5. <i>Activity Diagram</i> Sejarah Futsal	32
Gambar III.6. <i>Activity Diagram</i> Teknik.....	32
Gambar III.7. <i>Activity Diagram</i> Peraturan.....	33
Gambar III.8. <i>Activity Diagram</i> Info	33
Gambar III.9. <i>Activity Diagram</i> Tebak.....	34
Gambar III.10. <i>Activity Diagram</i> Kuis.....	34
Gambar III.11. <i>Activity Diagram</i> Tentang	35
Gambar III.12. <i>Deployment Diagram</i>	35
Gambar III.13. <i>Sequence Diagram</i>	36
Gambar III.14. Desain Menu Utama	37
Gambar III.15. Desain Sejarah.....	38
Gambar III.16. Desain <i>List</i> Teknik	38
Gambar III.17. Desain Halaman Teknik.....	39
Gambar III.18. Desain Halaman Peraturan	40
Gambar III.19. Desain <i>Layout activity_lapangan</i>	41
Gambar III.20. Desain <i>Layout row.xml</i>	41
Gambar III.21. Desain <i>Detail</i> Lapangan.....	42
Gambar III.22. Desain Halaman Tebak.....	42
Gambar III.23. Desain Halaman Kuis	43
Gambar III.24. Desain Skor Kuis	44
Gambar III.25. Desain Halaman Tentang	44
Gambar III.26. Tampilan Splash Screen.....	47
Gambar III.27. Tampilan Menu Utama	47
Gambar III.28. Tampilan Halaman Sejarah.....	48
Gambar III.29. Tampilan Menu Teknik.....	48

Gambar III.30. Tampilan Halaman Menu Teknik.....	49
Gambar III.31. Tampilan Halaman Peraturan	49
Gambar III.32. Tampilan Info.....	50
Gambar III.33. Tampilan Halaman Tebak	50
Gambar III.34. Tampilan Halaman Menu Kuis	51
Gambar III.35. Tampilan Skor Akhir Kuis	51
Gambar III.36. Tampilan Halaman Tentang.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Versi Android	11
Tabel III.1. Spesifikasi Komputer	25
Tabel III.2. Spesifikasi Kebutuhan <i>Handphone</i>	25
Tabel.III.3. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Menu Utama	28
Tabel III.4. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Sejarah.....	28
Tabel III.5. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Teknik.....	28
Tabel III.6. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Peraturan.....	29
Tabel III.7. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Info	29
Tabel III.8. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Tebak Pemain	29
Tabel III.9. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Kuis	30
Tabel III.10. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Tentang	30
Tabel III.11. <i>Black Box Testing</i>	45
Tabel III.12. Spesifikasi Laptop	53
Tabel III.13. Spesifikasi <i>Smartphone</i>	53
Tabel III.14. Spesifikasi Minimum <i>Smartphone</i>	54
Tabel III.15. Spesifikasi <i>Software</i>	54