

DAFTAR ISI

Halaman

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 PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Perumusan Masalah	2
1.3.Maksud dan Tujuan	3
1.4.Metode Penelitian	3
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data	3
1. Observasi	3
2. Wawancara	4
3. Studi Pustaka	4
4. Kuesioner	4
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi	5
1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai	5
2. Membangun <i>Prototype</i>	5
3. <i>Evaluasi Prototyping</i>	5
4. Pengkodean	6
5. Menguji Sistem	6
6. Evaluasi Sistem	6
7. Menggunakan Sistem	6
1.5. Ruang Lingkup	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1.Tinjauan Jurnal	8
2.2. Konsep Dasar Pemograman	9
2.2.1. <i>Java</i>	9
2.2.2. <i>JDK (Java Development Kit)</i>	11
2.2.3. <i>SDK (Software Development Kit)</i>	12
2.2.4. <i>Android</i>	12
2.2.5. <i>Android Studio</i>	15

2.2.6. XML (<i>Extensible Markup Language</i>)	15
2.3. Metode Algoritma	17
2.4. Pengujian Aplikasi	18
2.5. Peralatan Pendukung	19

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SOFTWARE

1.1. Analisa Kebutuhan Aplikasi	20
1.1.1. Identifikasi permasalahan	20
1.1.2. Analisa Kebutuhan	21
1.2. Desain	23
1.2.1. Algoritma Pada Kasus	23
1.2.2. <i>DataBase</i>	24
1.2.3. <i>Software Architecture</i>	25
1.2.4. <i>User Interface</i>	31
1.3. Implementasi	38
1.3.1. <i>Pembuatan Software Aplikasi</i>	38
1.3.2. <i>Flowchart</i>	41
1.4. Testing	42

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan	43
4.2 Saran	43

DAFTAR PUSTAKA	44
-----------------------------	----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	45
-----------------------------------	----

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	46
--	----



