

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

RIWAYAT HIDUP

LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTO

Abstrak	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Dafatar Tabel	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Ruusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Kerangka Pemikiran	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Aplikasi	8
2.2 Mobile Programing	9
2.3 Android	10
2.3.1 Perkembangan Android	11
2.3.2 Fitur	11
2.3.2 Arsitektur	12
2.3.4 Siklus Hidup Android	17
2.4 Web Service	20
2.4.1 Arsitektur Web Service	21
2.4.2 Operasi operasi Web Service	22

2.4.3	Komponen komponen Web Service	23
2.5	UML	24
2.5.1	Sejarah UML	24
2.5.2	Use Case Diagram	25
2.5.3	Sequence Diagram	26
2.5.4	Class Diagram	27
2.5.5	Activity Diagram	29
2.6	Google Maps	29
2.6.1	Pencarian Koordinat dengan Google Eart	31
2.7	JSON (JavaScript Object Notation)	32
2.7.1	Struktur JSON	33
2.7.1.1	Object dddam JSON	33
2.7.1.2	Array/Larik	34
2.7.1.3	Value/Nilai	34
2.7.1.4	String	35
2.7.1.5	Number/Angka	36
2.7.2	Contoh Parsing JSON	36
2.8	Tools yang Digunakan	37
2.8.1	Tools Software	37
2.8.2	Tools Hardware	38
2.9	Pengujian Software	38
2.9.1	Black Box	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		
3.1	Analisis Sistem	40
3.1.1	Analisis Funsional	40
3.1.2	Analisis Kebutuhan	41
3.1.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	41
3.1.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	41
3.1.3	Karakteristik Pengguna	42
3.1.4	Gambaran Umum Sistem	42
3.2	Perancangan	44
3.2.1	Pemodelan	45

3.2.1.1 Use Case Diagram	45
3.2.1.2 Skenario Use Case Diagram	46
3.2.1.3 Activity Diagram	51
3.2.1.4 Class Diagram	52
3.2.1.5 Sequence Diagram	54
3.2.2 Perancangan Web Service	56
3.2.2.1 Arsitektur Web Service	57
3.2.3 Perancangan Data Base	57
3.2.3.1 Perancangan Struktur Tabel.....	57
3.2.3.2 Relasi Tabel	60
3.2.4 Perancangan Aplikasi	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEGUJIAN SISTEM	
4.1 Implementasi Sistem	65
4.2 Persiapan Sistem	65
4.2.1 Spesifikasi Perangkat Keras	65
4.2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	66
4.3 Implementasi User Interface	67
4.3.1 Interface Sisi Client	68
4.3.2 Interface Sisi Server	72
4.4 Rencana Pengujian	75
4.4.1 Pengujian di Sisi Client	75
4.4.2 Pengujian di Sisi Server	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Arsitektur Mobile Phone.....	9
Gambar 2.2 Arsitektur Android.....	12
Gambar 2.3 Lifecycle Android.....	18
Gambar 2.4 Arsitektur Web Service	22
Gambar 2.5 Komponen Web Service	23
Gambar 2.6 Tahapan Pencarian Koordinat (Latitude, Longitude)	31
Gambar 2.7 Konsep JSON	33
Gambar 2.8 Gambar Object dalam JSON.....	34
Gambar 2.9 Gambar Konsep Array dalam JSON	34
Gambar 2.10 Gambar Konsep Value dalam JSON	35
Gambar 2.11 Gambar Konsep String dalam JSON	35
Gambar 2.12 Gambar Konsep Number dalam JSON	36
Gambar 2.13 Con toh Result Parsing JSON	37
Gambar 3.1 Arsitektur Sistem	43
Gambar 3.2 Arsitektur Aplikasi	43
Gambar 3.3 Use Case Keseluruhan Sistem	46
Gambar 3.4 Activity Diagram Aplikasi IPM	52
Gambar 3.5 Class Diagram	53
Gambar 3.6 Sequence Diagram Memilih Kategori	54
Gambar 3.7 Sequence Diagram Melihat Info Kader	54
Gambar 3.8 Sequence Diagram Melihat Sekretariat	55
Gambar 3.9 Sequence Diagram Melihat Detail Berita	55
Gambar 3.10 Sequence Diagram About	55
Gambar 3.11 Arsitektur Web Service	57

Gambar 3.12 Relasi Tabel	60
Gambar 3.13 Perancangan Antarmuka SplashScreen	61
Gambar 3.14 Perancangan Halaman Utama	62
Gambar 3.15 Perancangan Antar Muka List Kader	62
Gambar 3.16 Perancangan Antarmuka List Sekretariat	63
Gambar 3.17 Perancangan Antarmuka News Detail	63
Gambar 3.18 Perancangan Antar Muka Halaman About	64
Gambar 4.1 SplashScreen	68
Gambar 4.2 Halaman Utama	69
Gambar 4.3 Halaman List Kader	69
Gambar 4.4 Halaman List Sekretariat	70
Gambar 4.5 Halaman Portal Berita	71
Gambar 4.6 Halaman About	71
Gambar 4.7 Login	72
Gambar 4.8 Menu Utama	73
Gambar 4.9 Input Data Kader	73
Gambar 4.10 Input Alamat Sekretariat	74
Gambar 4.11 Input Berita	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	25
Tabel 2.2 Simbol Sequence Diagram	27
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	28
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram	29
Tabel 3.1 Skenario Use Case Login	46
Tabel 3.2 Skenario Use Case Update List Kader	47
Tabel 3.3 Skenario Use Case Update Sekretariat	48
Tabel 3.4 Skenario Use Case Berita	48
Tabel 3.5 Skenario Use Case Melihat Data Kader	49
Tabel 3.6 Skenario Use Case Melihat Sekretariat	50
Tabel 3.7 Skenario Use Case Melihat Berita	50
Tabel 3.8 Skenario Use Case About	51
Tabel 3.9 Tabel User	58
Tabel 3.10 Tabel Konfigurasi	58
Tabel 3.11 Tabel Data Kader	59
Tabel 3.12 Tabel Alamat Sekretariat	59
Tabel 3.13 Tabel Berita	60
Tabel 4.1 Uji Lihat Data Kader (Data Normal)	75
Tabel 4.2 Uji Lihat Alamat Sekretariat (Data Normal)	75
Tabel 4.3 Uji Lihat Update Berita (Data Normal)	75
Tabel 4.4 Uji Login Admin (Data Normal)	76
Tabel 4.5 Uji Input Data Kader, alamat Sekretariat, update berita	76