
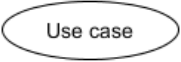
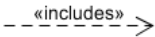
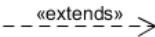


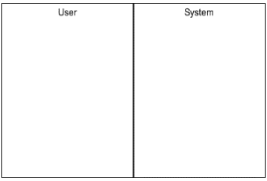




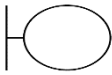

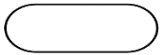
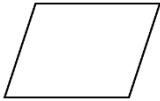
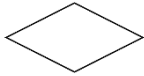

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR SIMBOL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan .....	5
1.2.1 Maksud.....	5
1.2.2 Tujuan .....	5
1.3 Metodologi Penelitian.....	5
1.3.1 Teknik Pengumpulan Data .....	5
1.3.2 Model Pengembangan Sistem .....	7
1.4 Ruang Lingkup .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Konsep Dasar Program.....	10
2.1.1 Java.....	10
2.1.2 Android .....	11
2.2 White Box Testing.....	11
2.3 Black Box Testing .....	13
2.4 Storyboard.....	13
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN .....	15
3.1 Tinjauan Institusi/Perusahaan .....	15
3.1.1 Sejarah Institusi/Perusahaan .....	15

3.1.2	Struktur Organisasi dan Fungsi .....	16
3.2	Analisa Kebutuhan Software.....	16
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	16
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	17
3.3	Desain.....	17
3.3.1	Karakteristik software.....	17
3.3.2	Perancangan Story Board .....	18
3.3.3	User Interface .....	19
3.3.4	Use Case Diagram .....	21
3.3.5	Activity Diagram .....	22
3.3.6	Class Diagram.....	22
3.3.7	Sequence Diagram.....	23
3.3.8	Component Diagram.....	23
3.3.9	Deployment Diagram .....	24
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....</b>		<b>25</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	25
4.1.1	Implementasi Desain Aplikasi.....	25
4.2	Pengujian Sistem .....	29
4.2.1	Black Box Testing.....	29
4.2.2	Pengolahan Data Kuisisioner.....	29
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>31</b>
5.1	Kesimpulan .....	31
5.2	Saran.....	31
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>32</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>33</b>
<b>LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN.....</b>		<b>34</b>
<b>SURAT KETERANGAN RISET .....</b>		<b>35</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>36</b>

## DAFTAR SIMBOL

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Actor	Actor adalah yang menggambarkan manusia atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun.
	Use Case	Use Case adalah yang menggambarkan proses yang ada dalam ruang lingkup sistem.
	Include	Include adalah yang menggambarkan satu use case menggunakan fungsional yang disediakan oleh use case lainnya.
	Extends	Extends adalah yang menggambarkan suatu use case secara opsional menggunakan fungsional yang disediakan use case lainnya.
	Initial state	Keadaan dimana suatu aliran kerja dimulai.
	State	Kegiatan dalam aliran kerja, langkah-langkah dari sebuah aktifitas.
	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi
	Control Flow	Digunakan untuk menghubungkan antara satu aktifitas dengan aktifitas yang lain.
	Final State	Keadaan dimana suatu aliran kerja berakhir.

	Boundary class	Menggambarkan sebuah gambaran dari form.
	A focus of control and a life line	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya pesan
	Terminator	Terminal yang berfungsi mengawali dan mengakhiri suatu program.
	Data	Input-output, untuk memasukan data maupun menampilkan hasil data pada suatu proses.
	Decision	Suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan.
	Proses transformasi	Proses yang mengubah input menjadi output

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1. Model Prototype.....	7
Gambar II.1. Contoh Story Board.....	14
Gambar III.1. Perancangan Story Board Menu Utama.....	19
Gambar III.2. Perancangan Story Board Menu Halaman Pertanyaan.....	19
Gambar III.3. Perancangan User Interface Menu Utama.....	20
Gambar III.4. Perancangan User Interface Menu Halaman Pertanyaan.....	20
Gambar III.5. Use Case Diagram.....	21
Gambar III.6. Activity Diagram Kategorisasi.....	22
Gambar III.7. Activity Diagram Perhitungan Skor.....	22
Gambar III.8. Class Diagram.....	22
Gambar III.9. Sequence Diagram Kategorisasi.....	23
Gambar III.10. Sequence Diagram Perhitungan Skor.....	23
Gambar III.11. Component Diagram.....	24
Gambar III.12. Deployment Diagram.....	24
Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama.....	26
Gambar IV.2. Tampilan Menu Halaman Kamar Mandi.....	26
Gambar IV.3. Tampilan Menu Ruang Tamu.....	27
Gambar IV.4. Tampilan Menu Ruang Kelas.....	27
Gambar IV.5. Tampilan Menu Ruang Makan.....	28
Gambar IV.6. Tampilan Menu Halaman Hasil.....	28

## **DAFTAR TABEL**

Tabel III.1. Deskripsi Use Case .....	21
Tabel IV.1. Black Box Testing .....	29
Tabel IV.2. Kuisisioner Penilaian Aplikasi .....	30
Tabel IV.3. Hasil Kuisisioner Penilaian Aplikasi.....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

KUISIONER PENILAIAN APLIKASI .....	36
MASUKAN SISTEM ( <i>Source Code</i> ) .....	37