

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR MODUL PROGRAM	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem.....	5

2.2 Aplikasi Mobile	5
2.3 Basis Data	6
2.3.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	6
2.3.2 Relasi Antar Tabel (RAT).....	8
2.4 Unified Modelling Language (UML)	8
2.4.1 Diagram UML.....	9
1. Diagram use case	9
2. Diagram activity.....	12
3. Diagram class.....	13
4. Diagram sequence.....	16
2.5 Guidelines for Rappid Application Engineering (GRAPPLE).....	17
2.6 Modified Waterfall.....	19
2.7 Data Flow Diagram (DFD)	21
2.8 Android	22
2.9 Arsitektur Teknologi Mobile	24
2.9.1 Client Server	24
2.9.2 Client.....	25
2.9.3 Server	25
2.9.4 Tipe koneksi.....	25
2.10 Java	26
2.11 Hypertext Preprocessor (PHP)	26
2.12 MySQL	26
2.13 Java Script Object Notation (JSON).....	27
2.14 Netbeans.....	29
2.16 Android Studio.....	30
2.17 Studi Pustaka	31

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Pengumpulan Kebutuhan (<i>Requirement Gathering</i>)	32
3.1.1 Pengumpulan Informasi	32
3.1.2 Analisis <i>Domain</i>	33
3.1.3 Kebutuhan sistem.....	33
3.2 Analisis	33
3.2.1 Analisis pada <i>client user</i>	34
1. <i>Use case</i> Diagram	34
2. <i>Class</i> Diagram.....	35
3. <i>Activity</i> Diagram	36
4. Diagram <i>sequence</i>	46
5. Perancangan struktur menu <i>user</i>	56
6. Perancangan antarmuka <i>client user</i>	56
3.3 <i>Design</i>	58
3.3.1 Arsitektur sistem	58
3.4 Perancangan Sistem Pada Sisi <i>Server</i>	59
3.4.1 Data Flow Diagram (DFD)	59
1. Data Flow Diagram Level 0.....	60
2. Data Flow Diagram Level 1.....	60
3.4.2 Perancangan Basis Data.....	61
1. Perancangan ERD	61
2. Perancangan Tabel	62
3. Perancangan RAT	64
3.4.3 Perancangan Struktur Menu <i>Server</i>	65
1. Struktur menu <i>server admin</i>	65
3.4.2 Perancangan Antamuka (<i>prototype</i>)	65
1. Perancangan Antarmuka <i>server admin</i>	65

BAB IV : IMPLEMENTASI	71
4.1 Perangkat Keras (<i>hardware</i>) yang digunakan.....	71
4.2 Perangkat Lunak (<i>software</i>) yang digunakan	71
4.3 Kelas-kelas yang dihasilkan pada aplikasi sisi <i>client user</i>	72
4.3.1 Kelas Splash.java	72
4.3.2 Kelas Fakultas.java	74
4.3.3 Kelas MainActivity.java	77
4.3.4 Kelas VisiMisi.java.....	80
4.3.5 Kelas Struktur.java.....	82
4.3.6 Kelas PeraturanUniv.java	84
4.3.7 Kelas PeraturanMhs.java	86
4.3.8 Kelas VisisMisiFak.java	88
4.3.9 Kelas StrukturFak.java.....	90
4.3.10 Kelas VisiMisiJur.java.....	92
4.3.11 Kelas StrukturJur.java.....	94
4.3.12 Kelas Kurikulum.java	96
4.3.13 Kelas Lab.java.....	98
4.3.14 Kelas Beasiswa.java.....	100
4.3.15 Kelas UKM.java	102
4.4 File yang dihasilkan pada aplikasi sisi <i>server admin</i>	104
4.4.1 Halaman login.php.....	105
4.4.2 Halaman menu.php	106
4.4.3 Halaman data-akun.php	108
4.4.4 Halaman data-fakultas.php	109
4.4.5 Halaman data-prodi.php.....	111
4.4.6 Halaman data-univ.php.....	112

4.4.7 Halaman data-infofakutas.php	114
4.4.8 Halaman data-infoprodi.php	116
4.4.9 Halaman edit-univ.php.....	118
4.4.10 Halaman edit-infofakultas.php.....	120
4.4.11 Halaman edit-infojurusan.php.....	123
4.4.12 Halaman tambah-fakultas.php	126
4.4.13 Halaman tambah-prodi.php.....	127
BAB V : PENUTUP	130
5.1 Kesimpulan	130
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	131