

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Aplikasi	7
2. Android.....	7
3. Java.....	8
4. <i>Android SDK (Software Development Kit)</i>	8
5. <i>SQLite</i>	9
6. <i>Android Studio</i>	10

7.	<i>Alarm Manager</i>	10
8.	<i>Broadcast Receiver</i>	11
9.	<i>Service</i>	11
10.	<i>Extreme Programming</i>	12
11.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
12.	<i>Blackbox Testing</i>	18
B.	Penelitian Sebelumnya.....	19
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	22
B.	Metode Pengumpulan Data.....	22
C.	Alat dan Bahan Penelitian.....	23
D.	Konsep Penelitian.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A.	Perencanaan (<i>Planning</i>)	28
B.	Perancangan (<i>design</i>)	30
C.	Pengkodean (<i>coding</i>).....	49
D.	Pengujian (<i>testing</i>)	54
BAB V KESIMPULAN		
A.	Kesimpulan	58
B.	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.3 Simbol <i>Diagram Sequence</i>	17
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 2.5 Literatur Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 3.1 Perangkat Keras Laptop Peneliti.....	25
Tabel 3.2 Perangkat Lunak Alat Penelitian	25
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
Tabel 4.2 Tabel <i>Temporary</i>	45
Tabel 4.3 Pengujian Fitur Batasan Aplikasi.....	55
Tabel 4.4 Pengujian Fitur Halaman Penggunaan Aplikasi	56
Tabel 4.5 Pengujian Fitur Halaman Pengaturan Perizinan	57
Tabel 4.6 Pengujian Fitur Halaman Tentang Aplikasi.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Android Alarm Manager Architecture</i>	11
Gambar 2.2 Tahapan <i>Extreme Programming</i>	13
Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	32
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Batasan Aplikasi	33
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Menambah Batasan Aplikasi	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Penggunaan Aplikasi	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Detail Penggunaan Aplikasi	36
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Batasan Aplikasi	37
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Notifikasi	38
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Perizinan	39
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Tentang Aplikasi	40
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Batasan Aplikasi	41
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Penggunaan Aplikasi	42
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Pengaturan Aplikasi.....	43
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Tentang Aplikasi.....	44
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i> Pembatas Aplikasi.....	45
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman <i>Splash Screen</i>	46
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman Batasan Aplikasi	46
Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Tambah Batasan Aplikasi	47
Gambar 4.18 Antarmuka Halaman Penggunaan Aplikasi	48
Gambar 4.19 Antarmuka Halaman Pengaturan Perizinan Aplikasi.....	48
Gambar 4.20 Antarmuka Tentang Aplikasi	49
Gambar 4.21 Implementasi Halaman <i>Splash Screen</i>	50
Gambar 4.22 Implementasi Halaman Batasan Aplikasi	51
Gambar 4.23 Implementasi Halaman Tambah Aplikasi	51
Gambar 4.24 Implementasi Halaman Penggunaan Aplikasi.....	52

Gambar 4.25 Impelementasi Halaman Detail Aplikasi.....	53
Gambar 4.26 Implementasi Halaman Pengaturan Perizinan.....	53
Gambar 4.27 Implementasi Halaman Tentang Aplikasi	54
Gambar 4.28 Implementasi Halaman Notifikasi.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Penelitian

Lampiran 3. Daftar Wawancara

Lampiran 4. *Manual Book*

