

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori	7
1. Rancang Bangun.....	7
2. Aplikasi.....	8
3. <i>Android</i>	8
4. <i>Mit App Inventor</i>	9
5. <i>Database</i>	17
6. <i>Entity Relationship Diagram</i>	18

7. <i>Data Flow Diagram</i>	19
B. Penelitian Sebelumnya	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
B. Metode Pengumpulan Data	25
C. Alat dan Bahan Penelitian	26
D. Konsep Penelitian.....	31
1. Metode Pengembangan <i>Extreme Programming</i>	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Metode Pengumpulan Data	40
B. Identifikasi Masalah	41
C. Pengembangan Metode <i>Xtreme Programming</i>	41
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perancangan <i>Symbol</i> ERD	19
Tabel 2.2 Perancangan <i>Symbol</i> DFD	20
Tabel 2.3 Tabel Peneletian Terdahulu	23
Tabel 4.1 Pengujian <i>Form</i> Login	64
Tabel 4.2 Pengujian <i>Form</i> Tamu	65
Tabel 4.3 Pengujian <i>Form</i> Pengunjung.....	66
Tabel 4.4 Pengujian <i>Form</i> Penembalian Buku	67
Tabel 4.5 Pengujian <i>Form</i> Stok Buku.....	68
Tabel 4.6 Pengujian <i>Form</i> Pengadaan Stok Buku	69
Tabel 4.7 Pengujian <i>Form</i> Pengadaan Stok Buku	70
Tabel 4.8 Pengujian <i>Form</i> Info Buku	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Software Mit App Inventor</i>	11
Gambar 2.2 Tampilan Halaman <i>Designer</i>	11
Gambar 2.3 Tampilan Halaman <i>Blocks</i>	12
Gambar 2.4 Komponen <i>Control</i>	13
Gambar 2.5 Komponen <i>Logic</i>	13
Gambar 2.6 Komponen <i>Math</i>	14
Gambar 2.7 Komponen <i>Text</i>	14
Gambar 2.8 Komponen <i>List</i>	15
Gambar 2.9 Komponen <i>Colors</i>	15
Gambar 2.10 Komponen Variabel	16
Gambar 2.11 Komponen <i>Procedures</i>	16
Gambar 3.1 Buku Inventaris (Perpustakaan Desa Klaces)	27
Gambar 3.2 Buku Inventaris (Perpustakaan Desa Klaces)	28
Gambar 3.3 Buku Pengunjung (Perpustakaan Desa Klaces)	28
Gambar 3.4 Buku Anggota (Perpustakaan Desa Klaces).....	29
Gambar 3.5 Buku Program Kerja (Perpustakaan Desa Klaces).....	30
Gambar 3.6 Buku Tamu (Perpustakaan Desa Klaces)	30
Gambar 3.7 Buku Laporan Kerja (Perpustakaan Desa Klaces)	31
Gambar 3.8 Kerangka berfikir	33
Gambar 3.9 <i>Core Value Extreme Programming</i>	37
Gambar 4.1 ERD Sistem Aplikasi Perpustakaan	42
Gambar 4.2 Diagram <i>Zero</i>	44

Gambar 4.3 Diagram Level 1	46
Gambar 4.4 Diagram Level 2 Proses Pendaftaran Anggota	47
Gambar 4.5 Diagram Level 3 Peminjaman Buku	48
Gambar 4.6 Diagram Level 3 Pengadaan Stok Buku	49
Gambar 4.7 Rancangan Desain <i>Login</i>	50
Gambar 4.8 Rancangan Desain Menu.....	50
Gambar 4.9 Rancangan Desain Pengunjung.....	51
Gambar 4.10 Rancangan Desain Tamu.....	51
Gambar 4.11 Rancangan Desain Peminjaman	52
Gambar 4.12 Rancangan Desain Pengembalian	52
Gambar 4.13 Rancangan Desain Stok Buku	53
Gambar 4.14 Rancangan Desain Pengadaan Stok Buku.....	53
Gambar 4.15 Rancangan Desain Info Buku.....	54
Gambar 4.16 Koding <i>Form Login</i>	55
Gambar 4.17 Koding <i>Form Menu</i>	56
Gambar 4.18 Koding <i>Form Pengunjung</i>	57
Gambar 4.19 Koding <i>Form Tamu</i>	58
Gambar 4.20 Koding <i>Form Pengadaan Stok Buku</i>	58
Gambar 4.21 Koding <i>Form Info Buku</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Koding Program Aplikasi Perpustakaan.....	78
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	80
Lampiran 3. Pengujian Aplikasi Info Buku	82
Lampiran 4. Dokumentasi.....	83

