

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI	6
2.1. Pemberdayaan Masyarakat.....	6
2.2. Operasi Sistem Android	9
2.3. Android Studio.	9
2.3.1. Java.....	10
2.4. Basis data MariaDB	10
2.4.1. Wamp Server.....	10
2.4.2. phpMyAdmin	10
2.4.3. Postman	11
2.4.4. PHP	11
2.5. Unified Modeling Language (UML).....	11
2.5.1. <i>Flowchart</i>	11
2.5.2. Diagram Kelas.....	11
2.5.3. Entity Relationship Diagram (ERD)	12
2.5.4. Use Case Diagram.....	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	13
3.1. <i>Flowchart</i> Penyelenggaraan Kegiatan Pengabdian Masyarakat	13
3.2. Perbandingan Dengan Aplikasi Sejenis	13
3.3. Gambaran Sistem dan Produk Aplikasi	15
3.3.1. Gambaran Umum Aplikasi “HERO”	15
3.3.2. <i>Flowchart</i> Pengerjaan Aplikasi.....	16
3.3.3. <i>Flowchart</i> Sistem Aplikasi.....	17
3.3.4. <i>Use Case Diagram</i>	19
3.3.5. Definisi Aktor.....	20
3.3.6. Definisi <i>Use Case</i>	20
3.3.7. Skenario <i>Use Case</i>	21
3.3.8. <i>Site Map</i> Aplikasi.....	22
3.3.9. <i>Deployment Diagram</i>	23
3.3.10. Diagram Kelas dan Relasi	23
3.4. Perancangan Antar Muka	24

3.4.1. Perancangan <i>Wireframe</i>	24
3.4.2. Fitur Aplikasi	27
3.5. Pembuatan Sistem Aplikasi Secara Umum	28
3.5.1. Perancangan Antar Muka Halaman Splash Screen	28
3.5.2. Perancangan Antar Muka Halaman <i>Login</i>	29
3.5.3. Perancangan Antar Muka Halaman Register	31
3.5.4. Perancangan Halaman Kegiatan Terbaru (<i>Hero</i> dan <i>Recipient</i>)	32
3.5.5. Perancangan Halaman Kegiatan Saya (<i>Recipient</i>)	34
3.5.6. Perancangan Halaman Profile	35
3.6. Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	36
3.6.1. Kebutuhan Perangkat Lunak	36
3.6.2. Kebutuhan Perangkat Keras	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	38
4.1. Implementasi	38
4.1.1. Implementasi Basis Data	38
4.1.2. Implementasi Antar Muka	44
4.2. Pengujian	47
4.2.1. Skenario Pengujian	47
4.2.2. Pengujian Fungsionalitas	48
4.2.3. Pengujian Kompatibilitas	50
4.2.4. Pengujian <i>Running Services</i> Aplikasi	51
4.3. Hasil	52
4.4. Kuesioner	52
4.5. Implementasi di Kegiatan Pengabdian Masyarakat	57
BAB V PENUTUP	59
5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60