

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Manfaat Penelitian	3
I.5 Batasan Masalah	3
I.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
II.1 Lowongan Kerja	5
II.2 Applications Programming Interface (API)	5
II.3 Java	6
II.4 MySQL.....	7
II.5 Android Studio	8
II.6 Adobe XD	9
II.7 Metode Extreme Programming	9
II.8 Penelitian Terdahulu	10

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	12
III.1	Model Konseptual	12
III.2	Sistematika Penelitian	13
III.2.1	Planning (Perencanaan)	13
III.2.2	Design (Perencanaan)	14
III.2.3	Coding (Pengkodean)	15
III.2.4	Testing (Pengujian).....	15
III.3	Tahap Evaluasi.....	15
III.4	Jadwal Kegiatan	16
BAB IV	ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI ..	17
IV.1	Sistem Arsitektur.....	17
IV.1.1	Gambaran Umum	17
IV.1.2	Target Pengguna Aplikasi	18
IV.1.3	Spesifikasi Target Perangkat	18
IV.1.4	Diagram Alir Aplikasi	19
IV.2	Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	19
IV.3	Analisis Perangkat Lunak	20
IV.3.1	Role Aktor.....	20
IV.3.2	Use Case Diagram	21
IV.3.3	Use Case Skenario	24
IV.3.4	Activity Diagram	45
IV.3.5	Class Diagram	67
IV.3.6	Sequence Diagram	68
IV.3.7	ERD	77
IV.3.8	Tabel Relasional	78
IV.4	Perancangan Antarmuka.....	78

BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	81
V.1	Hasil Implementasi Perangkat Lunak	81
V.2	Hasil Pengujian Perangkat Lunak.....	87
V.3	Evaluasi Akhir Solusi Sistem Informasi	93
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
VI.1	Kesimpulan	94
VI.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96