

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Maksud dan Tujuan.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Batasan Masalah	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 <i>Smartphone</i>	4
2.2 Aplikasi	5
2.3 Android	5
2.4 <i>Reminder</i>	7
2.5 MySQL	8
2.6 PHP MyAdmin.....	8
2.7 Java	9
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM	11
3.1 Tahapan Perancangan Aplikasi	11
3.2 Blok Diagram Perancangan Sistem	12
3.3 Hardware.....	13

3.4 Flowchart.....	14
3.4.1 Flowchart Mahasiswa	15
3.4.2 Flowchart Dosen	16
3.4.2 Flowchart Admin	17
3.5 Perancangan Sistem.....	17
3.6 Perancangan Database	23
3.7 Metode Pengujian Sistem	29
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM PERANCANGAN	31
4.1 Pengujian Aplikasi Pada <i>Smartphone Oppo A3S</i>	31
4.1.1 Login Sebagai Mahasiswa	33
4.1.2 Login Sebagai Dosen.....	37
4.2 Data Mahasiswa.....	42
4.3 pengujian dan Analisa Fungsi	43
4.3 pengujian dan Analisa Pengguna	45
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	XV
LAMPIRAN	XVII

DAFTAR GAMBAR

2.1 Android	5
2.2 MySQL	8
2.3 PHP MyAdmin	8
2.4 Java	9
3.1 Tahapan Pembuatan Aplikasi	11
3.2 Blog Diagram Perancangan Sistem	12
3.3 Oppo A3S	13
3.4 Laptop Asus X441S	14
3.5 Flowchart Mahasiswa	15
3.6 Flowchart Dosen	16
3.7 Flowchart Admin	17
3.8 Layout Tampilan Sign In Reminder	18
3.9 Tampilan Register	18
3.10 Menu Utama	19
3.11 Pilih Jadwal Kuliah	19
3.12 Layout Jadwal UTS	20
3.13 Layout Jadwal UAS	20
3.14 Layout Jadwal Remedial	21
3.15 Layout Lihat Tugas	21
3.16 Layout Menu Utama	22
3.17 Layout Tugas (Input Tugas)	22
3.18 Halaman PHP MyAdmin	23
3.19 <i>Create Database</i>	23
3.20 Tampilan <i>Database</i>	24
3.21 Tabel Pada <i>Database</i>	24
3.22 Tabel <i>Database</i>	25
3.23 Tabel <i>Database</i> Kelas	25
3.24 Tabel <i>Database</i> Kuliah	26
3.25 Tabel <i>Database</i> List Kelas	26
3.26 Tabel <i>Database</i> Mahasiswa	27
3.27 Tabel <i>Database</i> Jawal Remedial	27

3.28 Tabel <i>Database</i> Jadwal UTS	28
3.29 Tabel <i>Database</i> UAS	28
3.30 Tabel <i>Database</i> Tugas.....	29
4.1 Aplikasi Class Reminder di Akademi Telkom JAKarta	32
4.2 Tampilan Logo Class Reminder	32
4.3 Tampilan Register Class Reminder	33
4.4 Tampilan Register Sebagai Mahasiswa	34
4.5 Tampilan Verifikasi Email	34
4.6 Tampilan Login.....	35
4.7 Tampilan Untuk Memilih Jadwal Kuliah	35
4.8 Tampilan Memilih Kelas	36
4.9 Tampilan Untuk jadwal UTS,UAS,Remed dan Tugas	37
4.10 Tampilan Register sebagai Dosen	38
4.11 Tampilan Untuk Create Assigment	39
4.12 Tampilan Untuk Membuat Tugas	39
4.13 Tampilan Untuk Memilih Kelas	40
4.14 Tampilan Untuk Memilih Mata Kuliah	40
4.15 Tampilan untuk membuat batas pengumpulan tugas	41
4.16 Tampilan Membuat Tugas	41
4.17 Tampilan membuat Tugas	46
4.18 Daftar email address responden.....	46
4.19 Daftar nama responden	46
4.20 Jawaban kusioner soal 1	47
4.21 Jawaban kusioner soal 2	47
4.22 Jawaban kusioner soal 3	48
4.23 Jawaban kusioner soal 4.....	48
4.24 Jawaban kusioner soal 5.....	49
4.25 Jawaban kusioner soal 6.....	49
4.26 Jawaban kusioner soal 7 saran dari responden	50

DAFTAR TABEL

3.1 Spesifikasi Laptop.....	21
3.2 Metode Pengujian Sistem	32
4.1 Data Mahasiswa	42
3.1 Spesifikasi Laptop.....	21
3.2 Metode Pengujian Sistem	32
4.1 Data Mahasiswa	42
4.2 Analisa Aplikasi Class Reminder	43
4.3 Jawaban kuesioner soal 1	47
4.4 Jawaban kuesioner soal 2	47
4.5 Jawaban kuesioner soal 3	48
4.6 Jawaban kuesioner soal 4	48
4.7 Jawaban kuesioner soal 5	49
4.8 Jawaban kuesioner soal 6	49

DAFTAR ISTILAH

Android	: Sebuah operasi sistem untuk telepon pintar pada <i>handpone</i> dengan <i>system open source</i> .
Coding	: Proses menulis dan menguji untuk membangun suatu program.
IDE	: Program komputer yang memiliki beberapa fasilitas dalam pembangunan perangkat lunak dan tujuan IDE adalah untuk menyediakan utilitas yang diperlukan dalam membangun perangkat lunak.
Java	: Sebagai salah satu perangkat lunak yang berfungsi membuat bahasa pemrograman untuk aplikasi <i>mobile</i> .
PHPmyAdmin	: Sebagai salah satu perangkat lunak yang berfungsi untuk membuat bahasa pemrograman untuk database.
Emulator	: Sebuah teknologi yang memungkinkan suatu program atau piranti lunak yang dibuat dan dijalankan pada lingkungan sistem atau <i>platform</i> lainnya yang benar-benar berbeda.
Platform	: Arsitektur atau pondasi dimana aplikasi atau program dapat berjalan atau tempat untuk menjalankan perangkat lunak.
Perl	: Bahasa pemrograman yang memiliki karakteristik utama yaitu fleksibel dan kuat.
Black Box Testing	: Metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada kebutuhan fungsional <i>software</i> .
MySQL	: digunakan untuk membuat dan mengelola suatu database secara terstruktur menggunakan suatu bahasa khusus.
Reminder	: adalah sebuah pesan yang menolong seseorang untuk mengingat sesuatu.