

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Perumusan Masalah .....	2
1.3.Ruang Lingkup Penelitian .....	3
1.4.Tujuan .....	3
1.5.Manfaat .....	3
1.6.Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Aplikasi .....	5
2.2. <i>QR Code</i> .....	6
2.3. Teknik <i>Labelling</i> .....	7
2.4. Manajemen Aset .....	7

2.5. Android .....	8
2.5.1 Pengertian Android .....	8
2.5.2. Fitur fitur Android.....	9
2.5.3.Kelebihan Android.....	10
2.5.4.Kelemahan Android .....	11
2.6. Perangkat yang digunakan .....	11
2.6.1. Android <i>Software Development Kit</i> .....	11
2.6.2. Android Studio.....	12
2.6.3. <i>Firebase</i> .....	12
2.6.4. Android <i>SDK Manager</i> dan <i>AVD</i> .....	12
2.6.5 <i>Library Zxing</i> ( <i>zebra crossing</i> ) .....	13
2.6.6. <i>JSON</i> ( <i>Java Script Object Notation</i> ).....	14
2.7. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	14
2.7.1. Metode <i>Prototype</i> .....	14
2.7.2. <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	16
2.8. Penelitian Terdahulu. ....	19

### **BAB III METODE PENELITIAN..... 21**

3.1. Metode Pengumpulan Data.....	21
3.1.1 Penelitian Kepustakaan .....	21
3.1.2 Wawancara.....	21
3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	22
3.2.1. Analisis Kebutuhan pengguna .....	22
3.2.2. Sumber Data Penelitian.....	23
3.2.3. Membangun dan memperbaiki <i>Prototype</i> .....	24
3.2.3.1 Kebutuhan Aplikasi.....	24
3.2.3.2 <i>Use Case</i> Kerja Sistem yang Berlangsung.....	25
3.2.3.3 <i>Analisis Activity Diagram</i> pada Sistem.....	26
3.2.3.4 <i>Squence Diagram</i> .....	27
3.2.3.5 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Manajemen Aset.....	30
3.2.4. Rancangan Interface .....	31

3.2.4.1 Rancangan Menu Utama.....	31
3.2.4.2 Rancangan Menu <i>Input QR</i> .....	32
3.2.4.3 Rancangan Menu Scan.....	32
3.2.4.4 Rancangan menu Tentang Aplikasi .....	33
3.2.4.5 Rancangan Menu Keluar.....	33
3.3. User Menguji Coba <i>Prototype</i> .....	34
3.3. Prosedur kerja sistem aplikasi.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	35
4.1.1. Tampilan Menu Login .....	35
4.1.2. Tampilan Menu Utama .....	35
4.1.3. Tampilan Menu <i>Scan QR Code</i> .....	36
4.1.4. Tampilan Menu Barang .....	37
4.1.5. Tampilan Menu Tambah.....	38
4.1.6. Tampilan Menu <i>Akun</i> .....	39
4.2. Pengujian Program.....	40
4.3. Pembahasan Program.....	41
4.4. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi .....	42
4.4.1. Kelebihan Aplikasi.....	42
4.4.2. Kelemahan Aplikasi .....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>43</b>
5.1. Simpulan .....	43
5.2. Saran .....	43

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN