

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang	3
1.2. Ruang Lingkup	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 <i>E-modul</i>	8
2.2 Mata Kuliah Peminatan <i>Mobile technology</i>	8
2.3 Algoritma (<i>Fisher Yates Shuffle</i>).....	9
2.4 Metode Perangkat Lunak	11
2.4.1 Model Pengembangan <i>Research & Development R&D</i>	11
2.5 <i>Flowchart</i>	12
2.6 Unified Modeling Language (UML)	13
2.6.1 Use Case Diagram.....	13
2.6.2 Activity Diagram.....	15
2.7 Penelitian Terdahulu.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Alur Penelitian	23
3.2 Metode Pengumpulan Data	24
3.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	24
3.4 Class diagram.....	30
3.5 Interface.....	31
3.6 Contoh Perhitungan Algoritma Fisher Yates Suffle	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.2 Hasil <i>Interface Program</i>	32

4.2.1	Halaman Utama Mahasiswa	32
4.2.2	Halaman <i>Registrasi</i>	33
4.2.3	Halaman <i>Login</i>	33
4.2.4	Halaman Modul bagi mahasiswa.....	34
4.2.5	Halaman Nilai bagi mahasiswa.....	34
4.2.6	Halaman Utama Dosen	35
4.2.7	Halaman Edit Modul bagi dosen	35
4.2.8	Halaman Evaluasi	36
4.2.9	Halaman Utama Admin.....	37
4.2.10	Halaman Penambahan Dosen	38
4.3	Pengujian Perangkat Lunak.....	38
4.4	Penerapan Algoritma <i>Fisher Yates Suffle</i>	40
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Perangkat Lunak	42
4.5.1	Kelebihan Perangkat Lunak	42
4.5.2	Kekurangan Perangkat Lunak	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		43
5.1	Simpulan.....	43
5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....		44
LAMPIRAN		44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Distribusi Mata Kuliah Peminatan <i>Mobile technology</i>	9
Tabel 2. 2 Contoh Perhitungan Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i>	10
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	13
Tabel 2. 4 Use Case Diagram	14
Tabel 2. 5 Activity Diagram	15
Tabel 2. 6 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 4. 1 spesifikasi device	38
Tabel 4. 2 Tabel pengujian	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Pengembangan <i>Research and Development</i>	11
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	23
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i>	26
Gambar 3. 3 usecase diagram.....	27
Gambar 3. 4 Activity Diagram admin	28
Gambar 3. 5 activity diagram dosen.....	28
Gambar 3. 6 Activity Diagram mahasiswa	29
Gambar 3. 7 Interface	31
Gambar 3. 8 Class Diagram	30
Gambar 4. 1 Halaman Utama	32
Gambar 4. 2 halaman registrasi.....	33
Gambar 4. 3 halaman <i>login</i>	34
Gambar 4. 4 Halaman Detail Modul	36
Gambar 4. 5 Halaman Evaluasi	36
Gambar 4. 6 Halaman Hasil Evaluasi	37
Gambar 4. 7 Halaman Penambahan Dosen	38
Gambar 4. 8 Kode Program Algoritma <i>Fisher Yates Suffle</i>	41