

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
RIWAYAT HIDUP.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Literatur Review.....	6
2.2 Sumber Daya Manusia.....	6
2.3 Manajemen Kinerja.....	7

2.4 Laporan Kerja.....	8
2.4.1 Fungsi Laporan.....	9
2.4.2 Manfaat laporan.....	9
2.4.3 Macam-Macam laporan.....	9
2.5 Smartphone.....	10
2.6 Aplikasi.....	10
2.7 Android.....	11
2.8 Manajemen Sistem.....	11
2.9 MySQL.....	12
2.10 Website.....	13
2.11 Android Studio.....	13
2.11.1 Sejarah Android.....	14
2.12 NOXX Player.....	15
2.13 Metode Pengembangan Sistem.....	16
2.14 Unified Modelling Language (UML).....	17
2.14.1 Use Case Diagram.....	18
2.14.2 Activity Diagram.....	20
2.14.3 Squence Diagram.....	21
2.14.4 Class Diagram.....	23
2.15 Black Box Testing.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	25
3.1.1 Studi Literatur.....	26
3.1.2 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.1.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	27
3.1.3.1 Communication.....	27
3.1.3.2 Quick Plan.....	28
3.1.4 Rancangan Desain Interface Input Output.....	36

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

4.1 Hasil Rancangan Program.....	44
----------------------------------	----

4.2 Pengujian.....	57
4.2.1 Pengujian Black Box Testing.....	57
4.3 Pembahasan	59

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	60
5.2 Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN