

DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.3.1 Batasan Masalah	2
1.3.2 Waktu Penelitian.....	2
1.3.3 Tempat Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2

1.5	Manfaat Penelitian.....	3
1.6	Sistem Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI.....		4
2.1	Digitalisasi	4
2.2	Yayasan Bhuana Acarya Pasraman Sadhuta Dharma	4
2.3	Dharmagita.....	4
2.4	Perangkat Lunak Pembangun Sistem	11
2.5	Android.....	12
2.5.1	Jenis Dan Versi Android	13
2.6	Metode Pengembang Perangkat Lunak	16
2.7	Uml (<i>Unified Modeling Language</i>).....	17
2.8	Pengujian <i>Blackbox</i>	19
2.9	Penelitian Terdahulu.....	19
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	23
3.1.1.	Observasi	23
3.1.2	Wawancara	23
3.1.3	Studi Literatur.....	23
3.2	Metode Pengembang Perangkat Lunak	23
3.2.1	Komunikasi.....	23
3.2.2	Perancangan Cepat.....	24
3.2.3	Pemodelan Perancangan Secara Cepat	25
3.2.4	Pembuatan Prototype Aplikasi	32

3.2.5	Penyerahan System/Perangkat Lunak Kepada Pelanggan/Pengguna	33
3.2.6	Proses kerja aplikasi.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil Penelitian	35
4.1.1	Tampilan Aplikasi	35
4.1.2	Pembahasan Hasil Pengujian Software	40
4.2	Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bagian-bagian sekar alit.....	7
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Use Case</i>	18
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 4.1 spesifikasi device untuk pengujian.....	40
Tabel 4.2 hasil pengujian fungsi kinerja loading.....	41
Tabel 4.3 hasil pengujian interface user.....	41
Tabel 4.4 hasil pengujian fungsi menu user.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan-Tahapan Prototype Roger S. Pressman (2012)	16
Gambar 3.1 use case diagram	25
Gambar 3.2 activity diagram menu utama	26
Gambar 3.3 activity diagram pendahuluan.....	27
Gambar 3.4 activity diagram Dharmagita	28
Gambar 3.5 activity diagram tentang aplikasi	29
Gambar 3.6 rancangan desain interface menu utama.....	30
Gambar 3.7 rancangan desain interface pendahuluan.....	30
Gambar 3.8 rancangan desain interface Dharmagita	31
Gambar 3.9 rancangan desain interface Sekar.....	31
Gambar 3.10 rancangan desain interface video.....	32
Gambar 3.11 rancangan desain interface tentang	32
Gambar 4.1 tampilan halaman menu utama	35
Gambar 4.2 tampilan halaman pendahuluan	36
Gambar 4.3 tampilan halaman Dharmagita.....	36
Gambar 4.4 tampilan halaman sekar rare.....	37
Gambar 4.5 tampilan halaman sekar alit.....	37
Gambar 4.6 tampilan halaman sekar madya	38
Gambar 4.7 tampilan halaman sekar agung	38
Gambar 4.8 tampilan halaman sekar video	39
Gambar 4.9 tampilan halaman tentang aplikasi.....	39