

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. PERUMUSAN MASALAH	2
1.3. MAKSUD DAN TUJUAN	2
1.3.1. MAKSUD	2
1.3.2. TUJUAN	2
1.4. BATASAN MASALAH	3
1.5. METODE PENELITIAN	3
1.6. SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. PROFIL PERUSAHAAN	5
2.1.1 SEJARAH PERUSAHAAN	5
2.1.2 LOGO INSTANSI	7
2.1.2.1 PENJELASAN	7
2.1.3 BADAN HUKUM INSTANSI	7
2.1.4 STRUKTUR ORGANISASI DAN DESKRIPSI PEKERJAAN	8
2.1.4.1 DESKRIPSI PEKERJAAN DI BBIC	9
2.2. LANDASAN TEORI	9
2.2.1 APLIKASI	9
2.2.2 ANDROID	10
2.2.2.1 SEJARAH ANDROID	11

2.2.2.2	ANATOMI APLIKASI ANDROID	13
2.2.2.3	LINUX KERNEL	14
2.2.2.4	LIBRARIES	14
2.2.2.5	ANDROID RUNTIME	15
2.2.2.6	APPLICATION FRAMEWORK	15
2.2.2.7	APPLICATION LAYER	16
2.2.3	KOMPONEN APLIKASI ANDROID	16
2.2.3.1	ACTIVITIES	17
2.2.3.2	SERVICES	18
2.2.3.3	INTENS	18
2.2.3.4	BROADCAST RECEIVER	18
2.2.3.5	CONTENT PROVIDERS	19
2.2.4	TIPE APLIKASI ANDROID	19
2.2.5	SIKLUS HIDUP ANDROID	20
2.2.6	KELEBIHAN ANDROID	21
2.2.7	KONSEP PERANCANGAN BERORIENTASI OBJEK	22
2.2.7.1	UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML)	23
2.2.7.2	USECASE DIAGRAM	23
2.2.7.3	CLASS DIAGRAM	23
2.2.7.4	BEHAVIOR DIAGRAM	23
2.2.7.5	IMPLEMENTATION DIAGRAM	24
2.2.7.6	KELEBIHAN UML	24
2.2.7.7	KEKURANGAN UML	25
2.2.8	JAVA	25
2.2.8.1	SEJARAH SINGKAT JAVA	25
2.2.8.2	VERSI AWAL JAVA	27
2.2.8.3	KELEBIHAN JAVA	27
2.2.8.4	KEKURANGAN JAVA	28
2.2.8.5	TAHAP KOMPILASI JAVA	29
2.2.9	ECLIPSE	29

2.2.9.1	SEJARAH ECLIPSE	30
2.2.9.2	ARSITEKTUR ECLIPSE	30
2.2.9.3	PERKEMBANGAN ECLIPSE	31
2.2.9.4	SOFTWARE DEVELOPMENT KID (SDK)	31
2.2.9.5	JAVA DEVELOPMENT KID (JDK)	31
2.2.9.6	ANDROID DEVELOPMENT TOOLS	32
BAB III PEMBAHASAN		33
3.1.	JADWAL KERJA PRAKTEK	33
3.2.	CARA DAN TEKNIK KERJA PRAKTEK	33
3.3.	DATA HASIL KERJA PRAKTEK	33
3.3.1	ANALISIS SISTEM	33
3.3.2	ANALISIS MASALAH	33
3.3.3	ANALISIS KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL	34
3.3.3.1	ANALISIS PERANGKAT KERAS	34
3.3.3.2	ANALISIS PERANGKAT LUNAK	34
3.3.3.3	ANALISIS USER	35
3.3.4	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL	36
3.3.4.1	USECASE DIAGRAM	37
3.3.4.2	DIAGRAM AKTIVITAS	39
3.3.4.3	DIAGRAM CLASS	40
3.3.4.4	DIAGRAM SEQUENTIAL	41
3.3.5	PERANCANGAN SYSTEM	43
3.3.5.1	PERANCANGAN USER INTERFACE	43
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN		44
4.1.	KESIMPULAN	44
4.2.	SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA		45