

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
HALAMAN JUDUL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Aplikasi	6
2.2 Jadwal.....	6
2.3 <i>Android</i>	6
2.4 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	7
2.5 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	14
2.6 Metode <i>Waterfall</i>	16
2.7 Penelitian Terdahulu	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	19
3.1 Analisis Masalah	19
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	19
3.3 Pemodelan Fungsional Sistem.....	20
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	20
3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	23
3.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	31
3.3.4 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	39
3.3.5 Rancangan <i>Design</i> Aplikasi	40
BAB IV HASIL PERANCANGAN.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	A-1

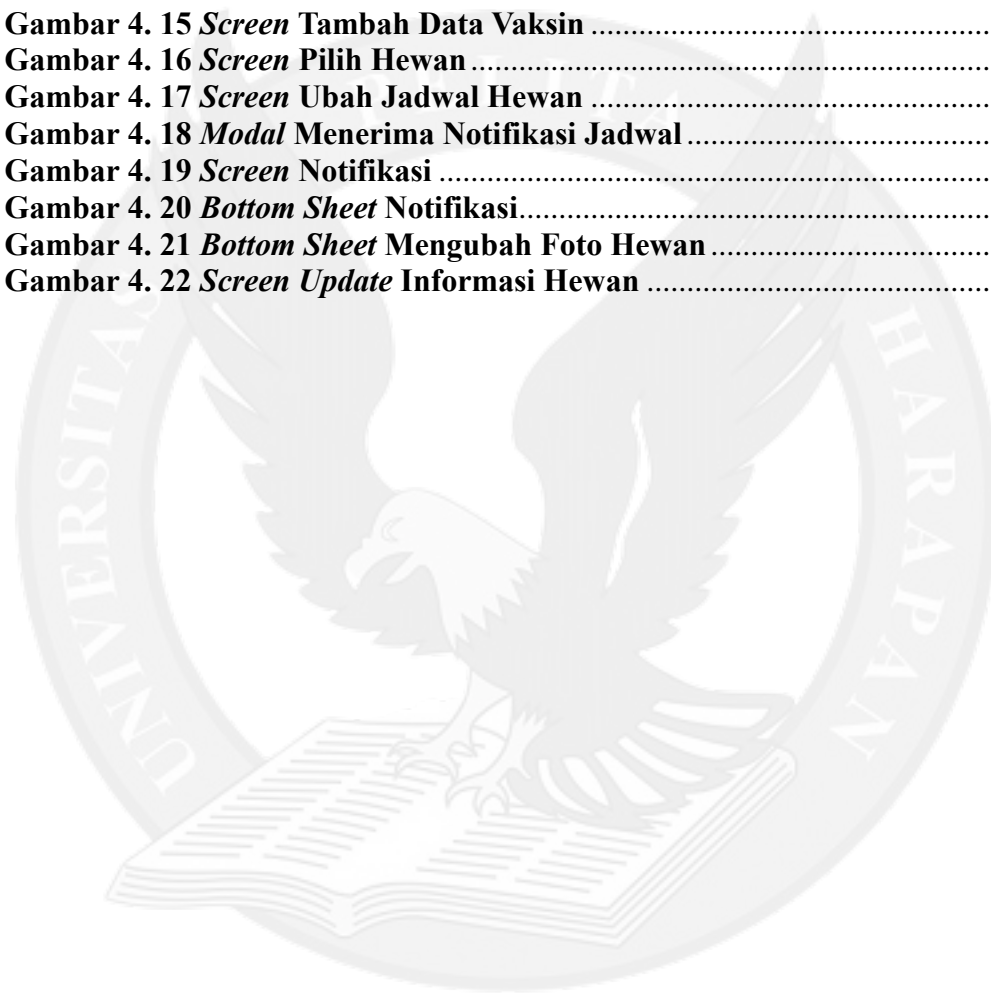
Lampiran A: Source Code Program..... A-1



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2. 1 <i>Actor</i> pada <i>use case diagram</i>	8
Gambar 2. 2 <i>Use case</i> pada <i>use case diagram</i>	8
Gambar 2. 3 <i>System boundary</i> pada aplikasi klinik	8
Gambar 2. 4 Contoh relasi <i>association</i>	9
Gambar 2. 5 Contoh relasi <i>generalization</i>	9
Gambar 2. 6 Contoh relasi <i>include</i>	10
Gambar 2. 7 Contoh relasi <i>extend</i>	10
Gambar 2. 8 Contoh <i>activity diagram</i>	11
Gambar 2. 9 Aktor pada <i>sequence diagram</i>	13
Gambar 2. 10 <i>Activation box</i> pada <i>sequence diagram</i>	13
Gambar 2. 11 <i>Lifeline</i> pada <i>sequence diagram</i>	13
Gambar 2. 12 Objek pada <i>sequence diagram</i>	14
Gambar 2. 13 <i>Message</i> pada <i>sequence diagram</i>	14
Gambar 2. 14 Metode <i>Waterfall</i> - Tahapan	16
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Pengingat Makan dan Mandi Hewan Peliharaan	20
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> – Menambah Hewan Peliharaan	24
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> – Informasi Hewan	27
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> – Jadwal Hewan	29
Gambar 3. 5 <i>Sequence Diagram</i> - Menambah Hewan Peliharaan	31
Gambar 3. 6 <i>Sequence Diagram</i> - Informasi Hewan	34
Gambar 3. 7 <i>Sequence Diagram</i> - Jadwal Hewan	37
Gambar 3. 8 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> - Database	39
Gambar 3. 9 Rancangan <i>Screen Home</i>	40
Gambar 3. 10 Rancangan <i>Screen Notifikasi</i>	41
Gambar 3. 11 Rancangan <i>Screen Informasi Hewan</i>	42
Gambar 3. 12 Rancangan <i>Screen Jadwal</i>	43
Gambar 3. 13 Rancangan <i>Screen Profile</i>	44
Gambar 3. 14 Rancangan <i>Screen Menambah Hewan Peliharaan</i>	45
Gambar 3. 15 Rancangan <i>Screen Tambah Data Vaksin</i>	46
Gambar 3. 16 Rancangan <i>Screen Membuat Jadwal Hewan</i>	47
Gambar 3. 17 Rancangan <i>Screen Menerima Notifikasi</i>	48
Gambar 3. 18 Rancangan <i>Screen Update Informasi Hewan</i>	49
Gambar 3. 19 Rancangan <i>Screen Hapus Informasi Hewan</i>	50
Gambar 3. 20 Rancangan <i>Screen Login</i>	51
Gambar 3. 21 Rancangan <i>Screen Sign Up</i>	52
Gambar 3. 22 Rancangan <i>Screen Reset Password</i>	53
Gambar 4. 1 <i>Screen Login</i>	54
Gambar 4. 2 <i>Screen Sign Up</i>	55
Gambar 4. 3 <i>Screen Reset Password</i>	56
Gambar 4. 4 <i>Modal Loading</i>	57
Gambar 4. 5 <i>Modal Mendaftar Nama</i>	57

Gambar 4. 6 <i>Screen Home</i>	58
Gambar 4. 7 <i>Screen Informasi Hewan</i>	59
Gambar 4. 8 <i>Bottom Sheet Informasi Hewan</i>	60
Gambar 4. 9 <i>Modal Hapus Hewan Peliharaan</i>	60
Gambar 4. 10 <i>Screen Jadwal</i>	61
Gambar 4. 11 <i>Screen Profile</i>	62
Gambar 4. 12 <i>Screen Menambah Hewan - Informasi Hewan</i>	63
Gambar 4. 13 <i>Screen Menambah Hewan - Data Vaksin</i>	64
Gambar 4. 14 <i>Screen Menambah Hewan - Jadwal Hewan</i>	65
Gambar 4. 15 <i>Screen Tambah Data Vaksin</i>	66
Gambar 4. 16 <i>Screen Pilih Hewan</i>	67
Gambar 4. 17 <i>Screen Ubah Jadwal Hewan</i>	68
Gambar 4. 18 <i>Modal Menerima Notifikasi Jadwal</i>	69
Gambar 4. 19 <i>Screen Notifikasi</i>	69
Gambar 4. 20 <i>Bottom Sheet Notifikasi</i>	70
Gambar 4. 21 <i>Bottom Sheet Mengubah Foto Hewan</i>	70
Gambar 4. 22 <i>Screen Update Informasi Hewan</i>	71



DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3. 1 Kebutuhan Minimum Sistem.....	19
Tabel 3. 2 Kebutuhan Rekomendasi Sistem.....	20



DAFTAR LAMPIRAN

halaman

Lampiran A: <i>Source Code Program</i>	A-1
---	------------

