



**PERANCANGAN APLIKASI BANKING CUSTOMER
SERVICE DIALLER PADA HANDPHONE BERSISTEM
OPERASI ANDROID**

NAMA : TEGUH DWI CAHYA

NIM : 41807010011

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2011



**PERANCANGAN APLIKASI BANKING CUSTOMER
SERVICE DIALLER PADA HANDPHONE BERSISTEM
OPERASI ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar sarjana strata satu (S1)

program studi Sistem Informasi

DISUSUN OLEH:

NAMA : TEGUH DWI CAHYA

NIM : 41807010011

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2011

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41807010011

Nama Mahasiswa : Teguh Dwi Cahya

Judul : PERANCANGAN APLIKASI BANKING CUSTOMER
SERVICE DIALLER PADA HANDPHONE BERSISTEM
OPERASI ANDROID

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA.....

Sarwati Rahayu, ST,MMSI

Dosen Pembimbing

MENGETAHUI,

Anita Ratnasari, S.Kom.,M.Kom

Koor Tugas Akhir Sistem Informasi

Nur Ani, ST, MMSI

KaProdi Sistem Informasi

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nim : 41807010011

Nama : Teguh Dwi Cahya

Judul : PERANCANGAN APLIKASI BANKING CUSTOMER
SERVICE DIALLER PADA HANDPHONE BERSISTEM
OPERASI ANDROID

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta,.....

Teguh Dwi Cahya

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada ALLAH SWT atas rahmatNya yang memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini, guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Strata-1 (S1) pada Universitas Mercu Buana. Dalam penulisan ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan adanya keterbatasan kemampuan, pengetahuan, pengalaman dan waktu dalam penyusunannya. Oleh karena itu, Penulis menyadari kurang sempurnanya penulisan skripsi ini dan berharap yang berkepentingan dan pembaca dapat memakluminya. Melalui kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dorongan serta petunjuk, ucapan terima kasih Penulis tujukan kepada :

1. Ibu Sarwati Rahayu, ST, MMSI selaku Pembimbing penulis yang selalu sabar membimbing dan tidak pernah henti-hentinya beliau mensupport penulis hingga selesai, semoga beliau mendapatkan balasan yang setimpal oleh ALLAH SWT amien.
2. Nur Ani, ST, MMSI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Anita Ratnasari, S.Kom., M.Kom selaku Kordinator Pembimbing Tugas Akhir.
4. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
5. Kepada orang tua yang sangat saya cintai, yang telah memberikan segenap Doa, kasih sayang dan dorongan moral serta materil kepada Penulis.
6. Kakak dan Adik saya, Lukman Jaka Pratama dan M. Imam Tri Rizky, terima kasih atas perhatian,dukungan dan bantuannya.

Penulis pun menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat Penulis harapkan demi mencapai hasil yang lebih baik.

Jakarta, Juli 2011

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Analisis.....	4
1.5.3 Desain.....	4
1.5.4 Coding.....	4
1.5.5 Testing.....	4

1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian	
Perancangan.....	6
2.2 Konsep Dasar Berorientasi Obyek.....	7
2.3 Analisa dan Perancangan Berorientasi Obyek.....	9
2.3.1 Analisa Berorientasi	
Obyek.....	10
2.4 Unfied Modeling Language(UML).....	11
2.4.1 Use Case Diagram.....	14
2.4.2 Activity Diagram.....	16
2.4.3 Class Diagram	17
2.5 Metodologi Perancangan	18
2.6 Customer Service.....	19
2.7 Pengertian Aplikasi.....	22
2.8 Pengertian Handphone.....	22
2.9 Sistem Operasi.....	23
2.9.1 Pengertian Sistem.....	23
2.9.2 Sistem Operasi.....	24
2.10 Android.....	24
2.11 Java.....	27
2.11.1 Fase – fase Pemrograman Java.....	28
2.11.2 Contoh Kode Program Sederhana Dalam Java.....	29

2.11.3 Tahap Java.....	Kompilasi 30
2.12 Eclipse.....	30
2.12.1 Sejarah Eclipse.....	31
2.12.2 Perkembangan Versi Eclipse.....	31
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	34
3.1 Analisa Sistem Berjalan.....	34
3.2 Rancangan Aplikasi Banking Customer Service Dialler.....	34
3.3 Rancangan Sistem yang diusulkan	36
3.3.1 Use Case Diagram.....	36
3.3.2 Activity Diagram.....	40
3.3.3 Flowchart.....	44
3.3.5 Class Diagram.....	45
3.4 Rancangan Layar.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	54
4.1 Implementasi.....	54
4.1.1 Sarana yang dibutuhkan Dalam Pembuatan Aplikasi.....	54
4.1.2 Sarana yang dibutuhkan Dalam Implementasi Aplikasi.....	55
4.2 Instalasi Program.....	56
4.2.1 Instalasi Eclipse 3.5 (Galileo).....	56
4.3 Pengujian Aplikasi.....	70
4.3.1 Hasil Skenario Pengujian.....	72

4.3.2 Analisis hasil Pengujian.....	73
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
Lampiran A Listing Program.....	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model 4+1 view.....	12
Gambar 2.2 Contoh Diagram Model Use case.....	14
Gambar 2.3 Contoh Activity Diagram.....	17
Gambar 2.4 Notasi Class di UML.....	17
Gambar 2.5 Model Waterfall.....	18
Gambar 2.6 Google Android.....	25
Gambar 2.7 Proses Kompilasi dan Eksekusi Pemrograman Java.....	27
Gambar 2.8 Tools Eclipse.....	33
Gambar 3.1 Use case Diagram Aplikasi Banking Customer Service Dialler....	37
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama.....	40
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Pilih Bank.....	40
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Pilih Menu Bank.....	41
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Pilih Telepon Customer Service.....	41
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Informasi Bank.....	42

Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Masuk Situs Bank	42
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Menu About.....	43
Gambar 3.9 Flowchart Aplikasi Banking Customer Service Dialler.....	44
Gambar 3.10 Class Diagram Aplikasi Banking Customer Service Dialler.....	45
Gambar 3.11 Rancangan Menu Utama.....	46
Gambar 3.12 Rancangan Menu Pilih Bank.....	47
Gambar 3.13 Rancangan Menu Pilih Bank.....	48
Gambar 3.14 Rancangan Menu About.....	49
Gambar 3.14 Rancangan Menu Bank.....	50
Gambar 3.14 Rancangan Menu Informasi Bank.....	51
Gambar 3.14 Rancangan Menu Panggilan Gagal.....	50
Gambar 4.1 File Folder eclipse.....	56
Gambar 4.2 Start up eclipse.....	57
Gambar 4.3 Seting Folder Workspace Eclipse.....	57
Gambar 4.4 Opening Welcome Eclipse.....	58
Gambar 4.5 Workbench Eclipse.....	59
Gambar 4.6 Menu Utama.....	60
Gambar 4.7 Sub Menu Pilih Bank.....	61
Gambar 4.8 Sub Menu Pilih Bank 2.....	62

Gambar 4.9 Implementasi Layar Sub Menu Bank.....	63
Gambar 4.10 Melakukan Panggilan.....	64
Gambar 4.11 Informasi Bank.....	65
Gambar 4.12 Maps informasi alamat bank.....	66
Gambar 4.13 Situs Bank.....	67
Gambar 4.14 Sub Menu About.....	68
Gambar 4.15 No Network.....	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Jenis-jenis Diagram UML	11
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.4 Pengkonversian Java Interpreter Menjadi Bahasa Mesin.....	29
Tabel 2.5 Perkembangan Eclipse.....	32
Tabel 3.1 Tabel Sepuluh Bank Terbesar di Indonesia.....	35
Tabel 3.2 <i>Actor</i> Dalam Aplikasi Banking Customer Service Dialler.....	36
Tabel 3.3 <i>Use Case</i> Masuk Aplikasi.....	38
Tabel 3.4 <i>Use Case</i> Menu Utama.....	38
Tabel 3.5 <i>Use Case</i> Pilih Bank.....	38
Tabel 3.6 <i>Use Case</i> Pilih Menu Bank.....	39
Tabel 3.7 <i>Use Case</i> Telp Customer Service.....	39
Tabel 3.8 <i>Use Case</i> Informasi Bank.....	39
Tabel 3.9 <i>Use Case</i> Pilih Situs Bank.....	40
Tabel 4.1. Tabel Skenario Pengujian.....	70
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian.....	72