

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1. Kerangka Berfikir.....	3
2. Kerangka Penelitian	3

3. Populasi dan Sample	4
4. Pengumpulan Data	4
5. Desain Sistem	4
1.5.1 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak.....	4
1.6. Penjadwalan.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Manajeman Keuangan	9
2.2. Pendapatan.....	9
2.2.1. Jenis-jenis Pendapatan.....	9
2.3. Pengeluaran	10
2.4. Aplikasi	11
2.5. Bahasa Java	11
2.6. Android.....	11
2.7. Software.....	13
2.8. Bahasa Pemrograman	14
2.2.1. Sqlite.....	14
2.2.4. JavaScript	14
2.2.5. java	15
2.9. Algoritma Penjumlahan.....	15
2.10. Unified Modelling Language (UML).....	16
2.10.1. Usecase	16

2.10.2. Activity Diagram.....	19
2.10.3. Class Diagram	21
2.10.4. Flowchart.....	22
BAB III ANALISA SISTEM.....	25
3.1. Analisa Sistem.....	25
3.1.1 Analisa Sistem Berjalan	25
3.1.2 Analisa Masalah	25
3.1.3 Sistem Yang Akan Dibangun	26
3.2. Analisa Kebutuhan Fungsional	26
3.3. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	26
3.4. Analisa Perangkat Keras	27
3.5. Uraian Prosedur Penggunaan	27
BAB IV PERANCANGAN	28
4.1. UML	28
4.1.1. Use Case Diagram	28
4.1.2. Activity Diagram.....	30
4.1.3. Class Diagram	34
4.1.4. Sequence Diagram.....	34
4.2. Flowchart.....	36
4.3. Perancangan Interface	38
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	42
5.1. Interface	42
5.1.1 Interface Halaman Utama.....	42

5.1.2 Interface Halaman Create	43
5.1.3 Interface Halaman Edit.....	44
5.1.3.1 Interface Halaman Edit.....	44
5.1.4 Interface Halaman Print.....	55
5.2. Pengujian.....	45
5.2.1. Pengujian Blackbox.....	46
BAB VI PENUTUP	49
6.1. Kesimpulan.....	49
6.2. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	51

