

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	2
1.4 BATASAN MASALAH	2
1.5 METODOLOGI PENELITIAN.....	4
1.5.1 Metode Analisis	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
1.6.1 Pendahuluan.....	4
1.6.2 Landasan Teori.....	4
1.6.3 Analisis Sistem	4
1.6.4 Perancangan Sistem	4
1.6.5 Implementasi dan Pengujian	5
1.6.6 Kesimpulan dan Saran.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	6
2.2 Kajian Teori	7
2.2.1 <i>Agile Development</i>.....	7
2.2.2 <i>Extreme Programming Development</i>.....	7
2.2.3 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
2.2.4 Interaksi Manusia Dan Komputer	21

2.2.5	Teknik Pengujian Perangkat Lunak.....	22
2.2.6	Android Studio	23
2.2.7	Android	23
2.2.8	Java.....	24
2.2.9	Filomemetika Batik.....	24
2.2.10	Kerangka Dasar Teori Batik.....	25
BAB III ANALISA SISTEM.....		28
3.1	Analisa Pengguna	28
3.2	Analisa Kebutuhan	28
3.2.1	Analisa Kuesioner	28
3.2.2	Analisa Perbandingan Aplikasi Sejenis	32
3.2.3	Prosedur Yang Sedang Berjalan	35
3.2.4	Permasalahan Yang Terjadi.....	36
3.2.5	Kebutuhan	36
3.3	Analisa Software	36
3.4	Analisa Hardware	37
3.5	Analisa Sistem Berdasarkan Analisa Kebutuhan dan Pengguna	37
3.6	Tabel Data Motif Batik.....	38
BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....		43
4.1	Perancangan Sistem	43
4.1.1	Use Case Diagram	43
4.1.2	Activity Diagram	50
4.1.3	Class Diagram	55
4.2	Perancangan Layar.....	56
4.2.1	Perancangan Layar <i>Splash Screen</i>	56
4.2.2	Perancangan Layar Utama.....	56
4.2.3	Perancangan Layar Tentang Aplikasi	57
4.2.4	Perancangan Layar Daftar Menggambar Batik	58
4.2.5	Perancangan Layar Kanvas Menggambar.....	58
4.2.6	Perancangan Layar Tutorial.....	59
4.2.7	Perancangan Layar Pembantu Pada Kanvas Menggambar	60
4.2.8	Perancangan Layar Daftar Pulau	60
4.2.9	Perancangan Layar Daftar Informasi Batik	61
4.2.10	Perancangan Layar Informasi Batik	62
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		63
5.1	Implementasi Sistem	63

5.2	Implementasi Kebutuhan Sistem	63
5.3	Implementasi Antar Muka	64
5.3.1	Strive for consistency	64
5.3.2	Cater to universal ability	64
5.3.3	Offer informative feedback	65
5.3.4	Design dialogs to yield closure	66
5.3.5	Prevent errors	67
5.3.6	Permit easy reversal of actions	67
5.3.7	Support internal locus of control	68
5.3.8	Reduce short-term memory load	69
5.4	Pengujian Sistem	69
5.4.1	Skenario Pengujian Sistem	70
5.4.2	Skenario Pengujian dan Hasil Pengujian	71
5.4.3	Analisa Hasil Pengujian	71
BAB VI	PENUTUP	72
6.1	Kesimpulan	72
6.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	L1

