



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI SISTEM PENCATATAN MOM (Minutes of Meeting) DAN
SCHEDULING MENGGUNAKAN MOBILE PROGRAMMING**



UNIVERSITAS
GIANOPIN
41510110066
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2015**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI SISTEM PENCATATAN MOM (Minutes of Meeting) DAN
SCHEDULING MENGGUNAKAN MOBILE PROGRAMMING**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

GIANOPIN

41510110066

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

LEMBAR PERNYATAAN

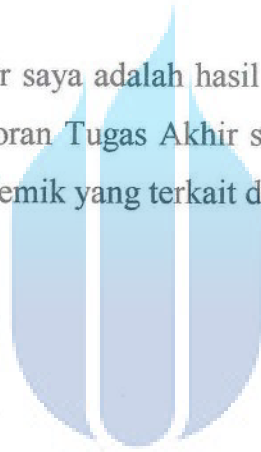
Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41510110066

Nama : GIANOPIN

Judul Tugas Akhir : APLIKASI SISTEM PENCATATAN MOM (*Minutes Of Meeting*)
dan *SCHEDULING MENGGUNAKAN MOBILE PROGRAMMING*

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



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Agustus 2015



(GIANOPIN)

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : GIANOPIN
NIM : 41510110066
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sistem Pencatatan Mom (*Minutes Of Meeting*)
Dan *Scheduling* Menggunakan *Mobile Programming*

Jakarta, Agustus 2015

Disetujui dan Diterima oleh,



Rapelino Ferdiansyah, ST, M.Kom.

Dosen Pembimbing



Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom.

Kaprodi Teknik Informatika



Umiy Salamah, ST., MMSI.

Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Puji Syukur panjatkan kepada Allah SWT, karena atas karunia yang telah diberikan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir tepat pada waktunya, dimana Laporan Tugas Akhir tersebut merupakan salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih belum dapat dikatakan sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan diterima dengan senang hati. Laporan Tugas Akhir ini takkan dapat selesai tepat pada waktunya tanpa bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rapelino Ferdiansyah ST.,M.Kom., selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing dengan semua nasihat, semangat dan ilmunya dalam menyusun laporan tugas akhir ini.
2. Sabar Rudiarto,S.Kom.,M.Kom. selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Umniy Salamah,ST.,MMSI., Selaku Koordinator Tugas Akhir Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Kedua orang tua atas jasa-jasanya, kesabaran,do'a, dan tidak pernah lelah dalam mendidik dan memberi cinta yang tulus sejak kecil.
5. Beserta semua pihak yang telah memotivasi dan ikut memberikan bantuannya kepada yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan dan berharap semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Jakarta, Agustus 2015

Gianopin

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN DAN MANFAAT	2
1.5 METODE PENELITIAN.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 APLIKASI.....	5
2.2 PENGERTIAN SISTEM PENCATATAN MOM (Minutes Of Meeting) DAN SCHEDULLING MENGGUNAKAN MOBILE PROGRAMMING	5
2.3 PEMOGRAMAN JAVA	5
2.4 ECLIPSE	7
2.5 ANDROID.....	7
2.6 JSON	10
2.7 BASIS DATA	11
2.8 PERANCANGAN BASIS DATA	12
2.9 UML (UNFIED MODELLING LENGUAGE).....	12

2.9.1	<i>Use Case Diagram</i>	13
2.9.2	<i>Activity Diagram</i>	16
2.9.3	<i>Sequence Diagram</i>	17
2.10	MODEL WATERFALL.....	21
BAB III.....		25
ANALISA DAN PERANCANGAN		25
3.1	ANALISA SISTEM	25
3.2	PERANCANGAN SISTEM.....	25
3.2.1	Diagram <i>Use Case</i>	26
3.2.2	Diagram Activity.....	27
3.2.3	Diagram sequence	31
3.3	DATA BASE	35
3.3.1	Struktur Table	35
3.4	PERANCANGAN ANTAR MUKA.....	36
3.4.1	Tampilan Menu Utama.....	36
3.4.2	Tampilan Membuat Jadwal Meeting.....	37
3.4.3	Tampilan Mencari Jadwal Meeting.....	37
3.4.4	Tampilan Hasil Membuat Jadwal Meeting.....	38
3.4.5	Tampilan Mencatat Mom	39
3.4.6	Perancangan Menu Navigasi	39
BAB IV		38
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		38
4.1	IMPLEMENTASI PROGRAM ANTARA MUKA	38
4.1.1	Spesifikasi Sistem	38
4.2	IMPLEMENTASI ANTARMUKA	38
4.2.1	Implementasi Menu Utama.....	39
4.2.2	Implementasi Menu Buat Undangan.....	39
4.2.3	Implementasi Menu List Agenda.....	40
4.2.4	Implementasi Mencatat MOM.....	40
4.3	IMPLEMENTASI KODE PROGRAM TAMPILAN.....	41
4.3.1	Kode Menu main.xml.....	41
4.3.2	Kode create_undangan.xml	42

4.3.3	Kode list_agenda.xml.....	42
4.3.4	Kode list_item.xml.....	43
4.3.5	Kode detail_agenda.xml.....	43
4.4	IMPLEMENTASI KODE PROGRAM JAVA.....	44
4.4.1	MainActivity.Java.....	44
4.4.2	Create_undangan.Java.....	45
4.4.3	Config.Java.....	45
4.4.4	DetailAgenda.Java.....	46
4.4.5	ListAgenda.Java.....	46
4.4.6	WebServiceCall.Java.....	47
4.5	IMPLEMENTASI BASISDATA.....	47
4.5.2	Implementasi Pembuatan Tabel Database.....	48
4.6	SKENARIO PENGUJIAN DENGAN BLACKBOX.....	48
4.6.2	Analisis Hasil Pengujian.....	50
BAB V	53
PENUTUP	53
5.1	KESIMPULAN.....	53
5.2	SARAN.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Sample</i> Pemograman Java	6
Gambar 2.2 Bentuk Aktor	15
Gambar 2.3 Bentuk <i>Use Case</i>	15
Gambar 2.4 Relasi antar <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i>	16
Gambar 2.5 Simbol <i>Start Point</i>	17
Gambar 2.6 Simbol <i>End Point</i>	17
Gambar 2.7 Simbol <i>Activities</i>	18
Gambar 2.8 Simbol <i>Decision Points</i>	18
Gambar 2.9 Simbol <i>Fork</i>	18
Gambar 2.10 <i>Actor</i>	19
Gambar 2.11 <i>Lifeline</i>	19
Gambar 2.12 <i>Boundary</i>	20
Gambar 2.13 <i>Control</i>	20
Gambar 2.14 <i>Entity</i>	21
Gambar 2.15 <i>Return Message</i>	21
Gambar 2.16 <i>Message to Self</i>	22
Gambar 2.17 Model <i>Waterfall</i>	22
Gambar 3.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 3.2.2. <i>Activity Diagram</i> Membuat Jadwal <i>Meeting</i>	27
Gambar 3.2.3. <i>Activity Diagram</i> Menu Lihat Jadwal <i>Meeting</i>	28
Gambar 3.2.4. <i>Activity Diagram</i> Edit Jadwal <i>Meeting</i>	29
Gambar 3.2.5. <i>Activity Diagram</i> Ubah Jadwal <i>Meeting</i>	30
Gambar 3.2.6. <i>Activity Diagram</i> Hapus Jadwal <i>Meeting</i>	31
Gambar 3.2.7 <i>Diagram Sequence</i> Membuat Jadwal <i>Meeting</i>	32
Gambar 3.2.8 <i>Diagram Sequence</i> Mencari Jadwal <i>Meeting</i>	32
Gambar 3.2.9 <i>Diagram Sequence</i> Mencatat MOM.....	33
Gambar 3.2.10 <i>Diagram Sequence</i> Ubah Jadwal <i>Meeting</i>	33
Gambar 3.2.11 <i>Diagram Sequence</i> Hapus Jadwal <i>Meeting</i>	34
Gambar 3.4.1 Tampilan Menu Utama	35
Gambar 3.4.2 Tampilan Membuat Jadwal <i>Meeting</i>	36

Gambar 3.4.3 Tampilan menu mencari Jadwal <i>Meeting</i>	36
Gambar 3.4.4 Tampilan Hasil Membuat Jadwal <i>Meeting</i>	37
Gambar 3.4.5 Tampilan menu mencatat mom	37
Gambar 3.4.6 Menu Navigasi.....	40
Gambar 4.2.1 Implementasi Menu Utama	40
Gambar 4.2.2 Implementasi Menu Membuat Undangan	40
Gambar 4.2.3 Implementasi Menu List Agenda.....	40
Gambar 4.2.4 Implementasi Menu Mencatat MOM.....	41
Gambar 4.3.1 Implementasi Menu main.xml.....	42
Gambar 4.3.2 Implementasi Menu create_undangan.xml	42
Gambar 4.3.3 Implementasi list_agenda.xml	43
Gambar 4.3.4 Implementasi Menu list_item.xml	44
Gambar 4.3.5 Implementasi Menu detail_agenda.xml	44
Gambar 4.4.1 Kode program MainActivity.java.....	45
Gambar 4.4.2 Kode program create_undangan.java.....	46
Gambar 4.4.3 Kode program Config.java.....	47
Gambar 4.4.4 Kode program DetailAgenda.java	47
Gambar 4.4.5 Kode program ListAgenda.java.....	48
Gambar 4.4.6 Kode program WebServiceCall.java	49
Gambar 4.5.1 Implementasi Pembuatan Database Aplikasi	50
Gambar 4.5.2 Implementasi Pembuatan Tabel <i>Database</i>	50

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Diagram UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	14
Tabel 3.1 Tabel Lihat Jadwal <i>Meeting</i>	35
Tabel 4.6.1 Tabel Pengujian <i>Blackbox</i>	52

