

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Tugas Akhir.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
1.6 Kerangka Berpikir	4
1.7 Sistematik Penulisan Tugas Akhir	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Sistem Informasi	7
2.3 Pengertian Hukum Acara Perdata dan Pidana.....	7
2.4 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	8
2.5 <i>Prototyping</i>	9
2.6 <i>Analisis Fishbone</i>	9
2.7 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i>	9
BAB 3 METODE DAN PERANCANGAN	10

3.1	Rencana Penelitian	10
3.1.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	10
3.1.2	Observasi.....	10
3.1.3	Studi Literatur	11
3.1.4	Analisis Masalah dengan Metode <i>Fishbone</i>	11
3.1.5	Analisis Kebutuhan Sistem	11
3.1.6	Perencanaan	11
3.1.7	Desain Sistem Dengan UML	11
3.1.8	Pengujian Sistem.....	11
3.1.9	Dokumentasi	12
3.2	Objek Penelitian	12
3.3	Teknik Pengumpulan Data	12
3.4	Analisis Masalah Menggunakan Metode <i>Fishbone</i>	12
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		16
4.1	Rancangan Sistem Usulan	16
4.2	Desain <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	16
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	16
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	26
4.3	<i>Mock-Up</i> Aplikasi	33
4.4	Pesan Peringatan	45
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN		48
5.1	Simpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
DAFTAR REFERENSI.....		49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	4
Gambar 3.1 Analisis Fishbone Pada Objek Penelitian	13
Gambar 4.1 Use Case Diagram.....	16
Gambar 4.2 Activity Diagram Register	26
Gambar 4.3 Activity Diagram Login	27
Gambar 4.4 Activity Diagram Menu Utama.....	27
Gambar 4.5 Activity Diagram Daftar Perkara	28
Gambar 4.6 Activity Diagram Daftar Agenda	28
Gambar 4.7 Activity Diagram Detail Perkara.....	29
Gambar 4.8 Activity Diagram Detail Agenda	30
Gambar 4.9 Activity Diagram Buat Perkara Baru	31
Gambar 4.10 Activity Diagram Buat Agenda Baru.....	32
Gambar 4.11 Mock-Up Login.....	33
Gambar 4.12 Mock-Up Register.....	34
Gambar 4.13 Mock-Up Menu Utama	35
Gambar 4.14 Mock-Up Daftar Perkara.....	36
Gambar 4.15 Mock-Up Buat Perkara Baru.....	37
Gambar 4.16 Mock-Up Detail Perkara Halaman 1	38
Gambar 4.17 Mock-Up Detail Perkara Halaman 2.....	39
Gambar 4.18 Mock-Up Detail Perkara Halaman 3.....	40
Gambar 4.19 Mock-Up Detail Perkara Halaman 4.....	41
Gambar 4.20 Mock-Up Daftar Agenda.....	42
Gambar 4.21 Mock-Up Buat Agenda Baru	43
Gambar 4.22 Mock-Up Detail Agenda	44
Gambar 4.23 Pesan Peringatan username/password salah.....	45
Gambar 4.24 Pesan Peringatan saat berhasil login	45
Gambar 4.25 Pesan Peringatan saat ada data yang belum terisi	45
Gambar 4.26 Pesan Peringatan saat email telah digunakan.....	46
Gambar 4.27 Pesan Peringatan saat username telah digunakan	46
Gambar 4.28 Pesan Peringatan saat belum mencentang kolom s&k.....	46
Gambar 4.29 Pesan Peringatan saat data telah berhasil tersimpan	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Kajian Penelitian	6
Tabel 3.1 Gantt Chart Perencanaan Penelitian.....	10
Tabel 3.2 Penjabaran Permasalahan Berdasarkan Analisis Fishbone.....	13
Tabel 3.3 Penjabaran Solusi Masalah Sementara	14
Tabel 4.1 Define Actor.....	17
Tabel 4.2 Define Use Case.....	17
Tabel 4.3 Use Case <Register>.....	18
Tabel 4.4 Use Case <Login>	18
Tabel 4.5 Use Case <Menu Utama>	19
Tabel 4.6 Use Case <Daftar Perkara>.....	19
Tabel 4.7 Use Case <Daftar Agenda>	20
Tabel 4.8 Use Case <Buat Perkara Baru>	21
Tabel 4.9 Use Case <Buat Agenda Baru>	22
Tabel 4.10 Use Case <Detail Perkara>	23
Tabel 4.11 Use Case <Detail Agenda>.....	24