

**PEMBUATAN MODEL APLIKASI *REMINDER*
MUTABA'AH AMAL YAUMIYAH
STUDI KASUS YAYASAN TENDA VISI INDONESIA**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

Oleh:

Fathya Nur Fadhila
NRP: 12.304.0247



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
DESEMBER 2016**

DAFTAR ISI

ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR SIMBOL.....	vi
DAFTAR ISTILAH	viii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir	1-2
1.6 Statistika Penulisan Laporan Tugas Akhir	1-3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1 Reminder	2-1
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	2-1
2.3 Mutaba'ah Amal Yaumiyah.....	2-2
2.4 Model Pembangunan Perangkat Lunak.....	2-2
2.5 UML.....	2-3
2.6 Android	2-4
2.7 Android Studio	2-4
2.8 Perbandingan Karya Ilmiah Terdahulu	2-4
BAB 3 SEKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Rancangan Penelitian	3-1
3.2 Peta Analisis.....	3-2
3.3 Analisis.....	3-3
3.3.1 Analisis Manfaat	3-3
3.3.2 Analisis Penggunaan Konsep.....	3-3
3.4 Tempat dan Objek Penelitian	3-3
3.4.1 Tempat Penelitian.....	3-4
3.4.2 Objek Penelitian	3-4
BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	4-1
4.1 Analisis Sistem yang Berjalan.....	4-1

4.2 Analisis <i>Mutaba'ah Amal Yaumiyah</i> di Yayasan Tenda Visi Indonesia	4-1
4.3 Gagasan Sistem Usulan.....	4-1
4.4 Deskripsi Umum	4-2
4.5 Manfaat Perangkat Lunak	4-2
4.6 Batasan Perangkat Lunak.....	4-2
4.7 Alur Proses Kegiatan <i>Mutaba'ah yaumiyah</i>	4-2
4.8 Analisis.....	4-3
4.8.1 User Requirement.....	4-3
4.8.2 Diagram <i>Use Case</i>	4-4
4.8.3 Diagram Aktivitas	4-5
4.8.4 Skenario Use Case.....	4-9
4.8.5 Diagram Sequence.....	4-11
4.9 Perancangan	4-14
4.9.1 Perancangan Kelas	4-14
4.9.2 Perancangan Antarmuka.....	4-15
4.10 Implementasi	4-19
4.10.1 Implementasi Perangkat Keras	4-19
4.10.2 Implementasi Perangkat Lunak	4-19
4.10.3 Struktur <i>Package</i>	4-20
4.10.4 Implementasi Antar Muka.....	4-21
4.10.5 Kesimpulan Implementasi.....	4-22
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	5-1
5.1 Kesimpulan	5-1
5.2 Saran.....	5-1
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Karya Ilmiah Terdahulu	2-5
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	3-1
Tabel 3.2 Tahapan Rencana Analisis	3-3
Tabel 4.1 User Requirement.....	4-4
Tabel 4.2 Definisi Aktor.....	4-5
Tabel 4.3 Definisi Use Case	4-5
Tabel 4.4 Skenario Menambah Daftar Amal <i>Yaumiyah</i>	4-9
Tabel 4.5 Skenario Penyimpanan Data Amal <i>Yaumiyah</i> yang Terlaksana	4-10
Tabel 4.6 Skenario Pemberian Reminder	4-10
Tabel 4.7 Skenario Pembuatan Laporan.....	4-11
Tabel 4.8 Implementasi Perangkat Keras.....	4-20
Tabel 4.9 Implementasi Perangkat Lunak.....	4-20
Tabel 4.10 Deskripsi Struktur <i>Package</i>	4-21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Proses Waterfall	2-3
Gambar 3.1 Peta Analisis	3-2
Gambar 4.1 Alur Proses	4-3
Gambar 4.2 Diagram Use Case	4-4
Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Menginput Daftar Amal Yaumiyah	4-6
Gambar 4.4 Diagram Aktivitas Menyimpan Data Amal <i>Yaumiyah</i> yang Telah Dilaksanakan	4-7
Gambar 4.5 Diagram Aktivitas Memberikan Reminder Amal <i>Yaumiyah</i>	4-8
Gambar 4.6 Diagram Aktivitas Pembuatan Laporan Amal <i>Yaumiyah</i>	4-9
Gambar 4.7 Sequence Menambah Daftar <i>Yaumiyah</i>	4-11
Gambar 4.8 Sequence Menyimpan Data Amal <i>Yaumiyah</i> Terlaksana.....	4-12
Gambar 4.9 Sequence Pengaktifan Alarm	4-13
Gambar 4.10 Sequence Pemberian Reminder	4-14
Gambar 4.11 Sequence Pembuatan Laporan.....	4-14
Gambar 4.12 Diagram Kelas	4-15
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Awal Perangkat Lunak.....	4-16
Gambar 4.14 Tampilan Daftar Mutabaah.....	4-17
Gambar 4.15 Tampilan Tambah <i>Yaumiyah</i>	4-18
Gambar 4.16 Tampilan Lembar Mutabaah	4-18
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Rekap Mutabaah	4-19
Gambar 4.18 Tampilan Saat Reminder Aktif.....	4-19
Gambar 4.19 Struktur <i>Package</i>	4-21
Gambar 4.20 Implementasi Halaman Awal	4-22
Gambar 4.21 Implementasi Halaman Daftar <i>Yaumiyah</i>	4-22
Gambar 4.22 Implementasi Tampilan Tambah <i>Yaumiyah</i>	4-23

DAFTAR SIMBOL

Flowchart




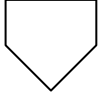
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Proses Manual	Simbol yang menunjukkan pengolahan atau proses tanpa alat bantu komputerisasi
2		Poses dengan alat	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan dengan alat bantu komputerisasi
3		Data/ Document	Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
4		Off-page reference	Simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.

Diagram Use Case

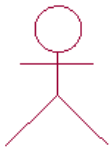


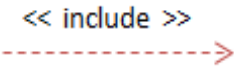

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Simbol yang menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
3		Association	Simbol yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4.		Include	Simbol yang menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.

Diagram Aktivitas

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Start state	Start state dengan tegas menunjukan dimulainya suatu workflow pada sebuah activity diagram.





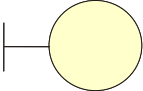




No	Simbol	Nama	Keterangan
2		<i>Activity</i>	<i>Activity</i> menggambarkan sebuah pekerjaan atau tugas dalam workflow.
3		<i>End state</i>	<i>End state</i> menggambarkan akhir atau terminal dari pada sebuah activity diagram.
4		<i>State Transition</i>	<i>State transition</i> menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan sebelumnya.

Diagram Sequence

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Simbol yang menggambarkan pengguna yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2.		<i>Boundary</i>	Simbol yang menggambarkan sebuah penggambaran dari <i>form</i> .
3.		<i>Controller</i>	Simbol yang menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel atau <i>entity</i> .
4.		<i>Entity</i>	Simbol yang menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
5.		<i>Object Message</i>	Simbol yang menggambarkan pengiriman pesan
6.		<i>Return Message</i>	Simbol yang menggambarkan pengiriman pesan kembali.

DAFTAR ISTILAH

No	Nama	Keterangan
1.	<i>Mutaba'ah</i>	Secara umum dapat diartikan evaluasi atau muhasabah
2.	<i>Yaumiyah</i>	Berasal dari bahasa Arab yang artinya harian
3.	<i>Mutaba'ah Amal Yaumiyah</i>	Evaluasi amalan sehari-hari baik sunah ataupun wajib

DAFTAR PUSTAKA

- [AVD12] Alfandari, Veny, dkk. "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Mobile Pengingat Jadwal Imunisasi Serta Informasi Tempat Praktek Dokter Spesialis Anak". Jurnal Teknik Informatika Caltex Riau. 2012.
- [AND16] Android, "Android Studio", tersedia Juli 2016, <https://developer.android.com/studio/intro/index.html>, Juni 2016.
- [CHA09] Chalil, Komarudin. "10 Amalan Harian Muslim Sukses". Bakkah Madina Publishing. 2009.
- [FIR15] Firman, "Pentingnya Mutabaah *Yaumiyah*", tersedia Juli 2016, <http://www.firman-its.com/2015/06/19/pentingnya-mutabaah-yaumiyah/>, Juni 2015.
- [HAR04] Hariyanto, Bambang. "Rekayasa Sistem Berorientasi Objek". Penerbit Informatika Bandung. 2004.
- [NAZ11] H Safaat, Nazruddin. "Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android". Penerbit Informatika. 2011.
- [KFC08] Kurniawan, Firmansyah Catur, dkk. "Rancang Bangun Aplikasi *Reminder Medical check-up* Memanfaatkan Teknologi SMS pada Prodia Sidoarjo". STIKOM Surabaya. 2008.
- [PRE10] Pressman, Roger, S. "Software Engineering A Aractitioner's Approach Seven Edition", The McGraw-Hill, New York, 2010.
- [SAR13] Sari, Juni Nurma. "Aplikasi Pengingat Jadwal Kontrol Rutin ke Dokter Berbasis Mobile". Jurnal Teknik Informatika Caltex Riau. 2013.
- [SOM10] Sommerville I, "Software Engineering (9th Edition)", Pearson, United State, 2010.