

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI X-CORE
(*EXPLORING THE CAMPUS ORGANIZATIONS EVENTS*)
BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN
*IONIC FRAMEWORK***

TUGAS AKHIR



DEWI FATMARANI SURIANTO

1122001009

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA**

2016

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI X-CORE
(*EXPLORING THE CAMPUS ORGANIZATIONS EVENTS*)
BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN
*IONIC FRAMEWORK***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer**



DEWI FATMARANI SURianto

1122001009

**ROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2016**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Dewi Fatmarani Surianto

NIM : 1122001009

Tanda tangan :



Tanggal : 23 Agustus 2016

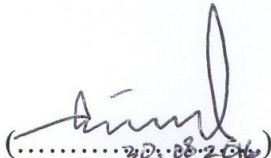
HALAMAN PENGESAHAN

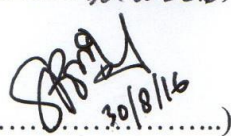
Tugas akhir ini diajukan oleh:

Nama : Dewi Fatmarani Surianto
NIM : 1122001009
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi X-CORE
(*Exploring the Campus Organizations Events*)
berbasis Android dengan menggunakan *Ionic*
Framework

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Gun Gun Gumilar, S.Kom., M.M.S.I (..........)

Penguji 1 : Dr. Siti Rohajawati S.Kom., M.Kom (..........)

Penguji 2 : Prof. Dr. Hoga Saragih, S.T, M.T (..........)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 23 Agustus 2016

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Puji syukur Alhamdulillah dipanjatkan kepada Allah SWT, karena atas karunia dan kekuasaannya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam dihaturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabat-sahabatnya, yang telah membimbing ummatnya dari masa jahiliah ke masa yang terang benderang.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Gun Gun Gumilar, S.Kom., M.M.S.I selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan motivasi, bimbingan, dukungan, semangat serta do'anya selama proses pengerjaan tugas akhir ini, dan tentunya kepada Universitas Bakrie yang telah memberikan dukungan, beasiswa, dan fasilitas yang memadai selama awal proses perkuliahan hingga akhir. Tidak hanya itu, terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari peran dan bantuan dari beberapa pihak, oleh karenanya dalam kesempatan ini, dengan segala hormat, Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua yang terhormat dan tercinta, Bapak Ir. H. Andi Surianto, B. Mappangara, MT, dan Ibu Hj. Darmawati S.Pd., M.Pd., yang tidak pernah lelah untuk memberikan dukungan, pembelajaran, motivasi, semangat, dan doa.
2. Prof. Dr. Hoga Saragih, ST, MT selaku Ketua Program Studi Informatika dan dosen penguji seminar proposal serta sidang Tugas Akhir, yang senantiasa memberikan motivasi, semangat, dan masukan, serta perbaikan terhadap penelitian Tugas Akhir ini.
3. Ibu Dr. Siti Rohajawati, S.Kom, M.Kom selaku dosen penguji sidang Tugas Akhir yang senantiasa memberikan motivasi, saran serta perbaikan terhadap penelitian Tugas Akhir ini.
4. Bapak Berkah I. Santoso, S.T, M.T.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, dan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
5. Seluruh Keluarga Besar Universitas Bakrie atas bantuannya selama masa perkuliahan.

6. Dosen-dosen, *staff*, dan Keluarga Besar Informatika Universitas Bakrie atas bantuan dan dukungannya selama masa perkuliahan di Universitas Bakrie.
7. Seluruh penguji *black-box* sistem informasi X-CORE yang bersedia meluangkan waktu untuk menguji sistem informasi X-CORE yang dibangun.
8. Saudara-saudara tercinta, Andi Muhammad Firman Surianto, Andi Dewi Fatmasari Surianto, Andi Dewi Fatmawati Surianto, Andi Dewi Fatmaratih Surianto, dan Andi Muhammad Firzan Surianto yang senantiasa mendukung, memberikan motivasi, dorongan, semangat dan do'a.
9. Teman-teman Informatika 2012, Damar Alam Reja, Eidhil Gifto Firdian, Hanada Firmandri, Fima Hayati, Lainatussifa Dalimunthe, Lukas Airlangga Adie, Ristanti Septa Ayu Anggraini, dan Yonita Rahmasari atas segala motivasi, semangat, dukungan, suka, duka, dan kebersamaan selama masa perkuliahan di Universitas Bakrie.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2012 Universitas Bakrie atas semangat, dukungan dan do'anya.
11. Teman-teman Informatika 2013 dan 2014 yang telah memberikan dukungan, bantuan, motivasi, dan do'anya selama masa perkuliahan dan pengerjaan Tugas Akhir.
12. Seluruh pihak yang terlibat, saudara-saudara, dan teman-teman yang telah membantu dan memberikan do'a dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan berlipat ganda atas segala kebaikan-kebaikan yang diberikan. Demi perbaikan selanjutnya, penulis sangat terbuka dengan saran dan kritik terhadap perkembangan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 23 Agustus 2016



Dewi Fatmarani Surianto

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai *civitas* akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Fatmarani Surianto
NIM : 1122001009
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Jenis Tugas Akhir : Rancang-Bangun Sistem

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Rancang Bangun Sistem Informasi X-CORE (*Exploring the Campus Organizations Events*) Berbasis Android dengan menggunakan *Ionic Framework*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 23 Agustus 2016

Yang menyatakan,



Dewi Fatmarani Surianto

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI X-CORE (*EXPLORING THE CAMPUS ORGANIZATIONS EVENTS*) BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN IONIC FRAMEWORK

Dewi Fatmarani Surianto

ABSTRAK

Tugas Akhir ini membahas mengenai perancangan dan pembangunan sistem informasi X-CORE (*Exploring the Campus Organizations Events*) berbasis android dengan menggunakan *Ionic Framework*. *Ionic Framework* adalah kerangka kerja pembangunan sistem informasi berbasis *mobile* dengan pendekatan *hybrid application*. X-CORE memberikan layanan untuk melakukan publikasi acara organisasi kampus maupun pencarian *event* organisasi kampus bagi pihak luar yang ingin mengikuti suatu acara. X-CORE dirancang dan dibangun dengan menggunakan pendekatan *hybrid application* pada android serta dengan menggunakan metode pengembangan *Web Development Lifecycle* (WDLC). Metode *Web Development Lifecycle* (WDLC) merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak, yang terdiri dari pengumpulan informasi (grafikal), analisis (grafikal), desain grafis, pengumpulan informasi fungsional, analisis fungsional, desain fungsional, implementasi, dan perawatan. Dari hasil penelitian, diperoleh bahwa metode WDLC sesuai dengan perancangan sistem informasi X-CORE, dan pembangunan sistem informasi X-CORE menggunakan *Ionic Framework* dengan fitur-fitur sistem diantaranya melihat acara organisasi kampus yang dibagi menjadi tiga kategori, yakni *all events*, *this week events*, dan *this month events*, mempublikasikan acara organisasi kampus, mencari acara organisasi kampus berdasarkan *keyword*, mengubah data acara hingga menghapus data acara organisasi kampus.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *Hybrid app*, android, *ionic framework*, WDLC

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INFORMATION SYSTEM OF X-CORE (EXPLORING THE CAMPUS ORGANIZATIONS EVENTS) ON ANDROID USING IONIC FRAMEWORK

Dewi Fatmarani Surianto

ABSTRACT

This final project discuss about the Design and Development of Information System of X-CORE (Exploring the Campus Organizations Events) based on Android using Ionic Framework. Ionic framework is advanced Hybrid Mobile App Framework, which help user to build hybrid mobile application. X-CORE allows user to publish events from campus organizations and search for campus organizations's events to the people who want to participate on campus events. X-CORE is developed with hybrid application approach on android and using Web Development Lifecycle (WDLC) software development method. Web Development Lifecycle (WDLC) methodology is one of software development methods that consists of information gathering (graphical), analysis (graphical), graphical design, information gathering (functional), analysis (functional), functional design, implementation, and maintenance. Based on research result that Web Development Lifecycle (WDLC) method is suitable for designing X-CORE Information System and develop X-CORE using Ionic Framework with some features: view events which is divided into three categories: all events, this week events, and this month events, publish events, search events by keywords, update events and delete events.

Keywords: Information system, hybrid app, android, ionic framework, WDLC

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
UNGKAPAN TERIMA KASIH	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR SINGKATAN.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terkait	6
2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi	11
2.2.1 Pengertian Sistem.....	11
2.2.2 Pengertian Informasi	11
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi	12

2.3	Pengembangan Aplikasi <i>Mobile</i>	13
2.3.1	<i>Web Application</i>	13
2.3.2	<i>Native Application</i>	14
2.3.3	<i>Hybrid Application</i>	15
2.4	Android.....	17
2.4.1	Pengertian Android	17
2.4.2	Sejarah Android	17
2.4.3	Versi Android.....	18
2.4.4	<i>Android Development Tools (ADT)</i>	21
2.4.5	<i>Android Software Development Kit (SDK)</i>	21
2.4.6	<i>Java Development Kit (JDK)</i>	22
2.4.7	Arsitektur Android	22
2.5	<i>Ionic Framework</i>	24
2.5.1	Keunggulan <i>Ionic Framework</i>	25
2.5.2	<i>Command Prompt Ionic Framework</i>	29
2.6	<i>Web Development Lifecycle (WDLC)</i>	30
2.6.1	<i>Information Gathering (Graphical)</i>	32
2.6.2	<i>Analysis (Graphical)</i>	32
2.6.3	<i>Graphical Design</i>	33
2.6.4	<i>Information Gathering (Functional)</i>	33
2.6.5	<i>Analysis (Functional)</i>	33
2.6.6	<i>Functional Design</i>	34
2.6.7	<i>Implementation</i>	34
2.6.8	<i>Maintenance</i>	35
2.7	<i>Testing</i>	35
2.7.1	<i>White-Box Testing</i>	35

2.7.2	<i>Black-Box Testing</i>	36
2.8	<i>Unified Model Language (UML)</i>	36
2.8.1	<i>Use Case Diagram</i>	36
2.8.3	<i>Sequence Diagram</i>	40
2.8.4	<i>Class Diagram</i>	42
2.9	<i>Database Management System (DBMS)</i>	43
BAB III METODE PENELITIAN		45
3.1	Kerangka Penelitian	45
3.2	Metode Pengumpulan Data	47
3.2.1	Observasi	47
3.2.2	Studi Literatur	47
3.2.3	Kuisisioner	47
3.3	Metode Perancangan dan Pengembangan Sistem	48
3.3.1	<i>Information Gathering (Graphical)</i>	49
3.3.2	<i>Analysis (Graphical)</i>	50
3.3.3	<i>Graphical Design</i>	50
3.3.4	<i>Information Gathering (Functional)</i>	50
3.3.5	<i>Analysis (Functional)</i>	51
3.3.6	<i>Functional Design</i>	51
3.3.7	<i>Implementation</i>	54
3.3.8	<i>Maintenance</i>	54
3.4	Jenis Penelitian	54
3.5	Objek Penelitian	54
3.6	Metode Pengujian	55
3.6.1	<i>White-Box Testing</i>	55
3.6.2	<i>Black-Box Testing</i>	55

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Analisis Hasil Survei	56
4.2 <i>Information Gathering (Graphical)</i>	66
4.3 <i>Analysis (Graphical)</i>	66
4.4 <i>Graphical Design</i>	67
4.5 <i>Information Gathering (Functional)</i>	79
4.6 <i>Analysis (Functional)</i>	80
4.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem	80
4.6.2 Analisis Kebutuhan Data.....	81
4.7 <i>Functional Design</i>	81
4.7.1 Perancangan Sistem	81
4.7.2 Perancangan Database	147
4.8 <i>Implementation</i>	155
4.8.1 Implementasi Sistem	155
4.8.2 Implementasi Logo X-Core	157
4.8.3 Implementasi <i>User Interface</i>	158
4.9 <i>Testing</i>	179
4.9.1 <i>White-Box Testing</i>	179
4.9.2 <i>Black-Box Testing</i>	180
BAB V PENUTUP	182
5.1 Simpulan.....	182
5.2 Saran	183
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN.....	188

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Use Case Scenario Register</i>	83
Tabel 4. 2 <i>Use Case Scenario Login</i>	84
Tabel 4. 3 <i>Use Case Scenario</i> Lihat tampilan utama	84
Tabel 4. 4 <i>Use Case Scenario</i> Lihat daftar semua acara	85
Tabel 4. 5 <i>Use Case Scenario</i> Lihat daftar acara minggu ini	86
Tabel 4. 6 <i>Use Case Scenario</i> Lihat daftar acara bulan ini	87
Tabel 4. 7 <i>Use Case Scenario</i> Lihat Detail Acara (<i>tab</i> semua acara)	88
Tabel 4. 8 <i>Use Case Scenario</i> Lihat Detail Acara Minggu ini	90
Tabel 4. 9 <i>Use Case Scenario</i> Lihat Detail Acara Bulan ini	91
Tabel 4. 10 <i>Use Case Scenario</i> Mencari acara berdasarkan <i>keyword</i> acara	92
Tabel 4. 11 <i>Use Case Scenario</i> Mendaftarkan/mempublikasikan acara	93
Tabel 4. 12 <i>Use Case Scenario</i> Lihat daftar acara yang sudah dipublikasikan	94
Tabel 4. 13 <i>Use Case Scenario</i> Lihat detail acara yang sudah dipublikasikan	95
Tabel 4. 14 <i>Use Case Scenario</i> Mengedit/update acara	97
Tabel 4. 15 <i>Use Case Scenario</i> Menghapus acara	98
Tabel 4. 16 <i>Use Case Scenario</i> Lihat Halaman <i>About</i>	99
Tabel 4. 17 <i>Use Case Scenario</i> Lihat Halaman <i>Contact</i>	100
Tabel 4. 18 <i>Use Case Scenario Logout</i>	101
Tabel 4. 19 Deskripsi Entitas X-CORE	148
Tabel 4. 20 Entitas <i>User</i>	150
Tabel 4. 21 Entitas <i>Event</i>	151
Tabel 4. 22 Entitas <i>Kampus</i>	153
Tabel 4. 23 Entitas <i>Organisasi</i>	153
Tabel 4. 24 <i>Hardware Interfaces</i>	155
Tabel 4. 25 <i>Software Interfaces</i>	156
Tabel 4. 26 Hasil Pengujian <i>White-Box</i> X-CORE	179

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen-komponen sistem.....	11
Gambar 2. 2 Komponen Sistem Informasi.....	12
Gambar 2. 3 Arsitektur Android	23
Gambar 2. 4 Logo <i>Ionic Framework</i>	24
Gambar 2. 5 <i>Performance Obsessed</i>	25
Gambar 2. 6 <i>Angular & Ionic</i>	26
Gambar 2. 7 <i>Native Focused</i>	26
Gambar 2. 8 <i>Beatifully Designed</i>	27
Gambar 2. 9 <i>A Powerful CLI</i>	27
Gambar 2. 10 <i>Easy to learn</i>	28
Gambar 2. 11 <i>Built by Web Nerds</i>	28
Gambar 2. 12 <i>Sintax</i> memulai <i>ionic</i>	29
Gambar 2. 13 <i>Sintax</i> menambahkan <i>platform</i> pada <i>ionic</i>	29
Gambar 2. 14 <i>Sintax</i> menjalankan proyek <i>ionic</i> pada <i>web browser</i>	29
Gambar 2. 15 <i>Sintax build android</i> pada <i>ionic</i>	29
Gambar 2. 16 <i>Web Development Lifecycle</i>	31
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian X-CORE	45
Gambar 3. 2 Metode Perancangan dan Pembangunan X-CORE	49
Gambar 4. 1 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Pertama	56
Gambar 4. 2 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Kedua	57
Gambar 4. 3 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Ketiga.....	58
Gambar 4. 4 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Keempat	59
Gambar 4. 5 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Kelima.....	60
Gambar 4. 6 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Keenam	61
Gambar 4. 7 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Ketujuh	62
Gambar 4. 8 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Kedelapan	63
Gambar 4. 9 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Kesembilan	64
Gambar 4. 10 Hasil Survei X-CORE Pertanyaan Kesepuluh	65
Gambar 4. 11 Rancangan Logo X-CORE.....	67
Gambar 4. 12 Rancangan <i>Splash Screen</i>	67

Gambar 4. 13 Rancangan <i>GUI Login</i>	68
Gambar 4. 14 <i>Spinner Loading Login</i>	68
Gambar 4. 15 Rancangan <i>GUI Register</i>	69
Gambar 4. 16 Rancangan <i>GUI Menu</i>	70
Gambar 4. 17 Rancangan <i>GUI Tab All Events</i>	71
Gambar 4. 18 Rancangan <i>GUI Tabs</i>	71
Gambar 4. 19 Rancangan <i>GUI Tab This Month</i>	72
Gambar 4. 20 Rancangan <i>GUI Tab This Week</i>	72
Gambar 4. 21 Rancangan <i>GUI Detail Event</i>	73
Gambar 4. 22 Rancangan <i>GUI Form Pendaftaran Event</i>	74
Gambar 4. 23 Rancangan <i>Confirm Box Publish Event</i>	75
Gambar 4. 24 Rancangan <i>GUI Your Published Event</i>	75
Gambar 4. 25 Rancangan <i>GUI Edit Event</i>	76
Gambar 4. 26 Rancangan <i>GUI Delete Event</i>	77
Gambar 4. 27 Rancangan <i>GUI Searching</i>	78
Gambar 4. 28 Rancangan <i>GUI Logout</i>	79
Gambar 4. 29 <i>Use Case Diagram X-CORE</i>	82
Gambar 4. 30 <i>Class Diagram X-CORE</i>	103
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram Register</i>	105
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram Login</i>	106
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram Lihat halaman home</i>	107
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram Lihat all events</i>	108
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram Lihat Detail All Events</i>	109
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram Lihat This Week Events</i>	110
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram Lihat Detail This Week Events</i>	111
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram Lihat This Month Events</i>	112
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram Lihat Detail This Month Events</i>	113
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram search di tab all events</i>	114
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram search di tab this week events</i>	115
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram search di tab this month events</i>	116
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram Mempublikasikan/mendaftarkan acara</i>	117
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram Batal Mempublikasikan acara</i>	118

Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram</i> Lihat daftar acara yang <i>published</i>	120
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Detail acara yang dipublikasikan	121
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram</i> search di halaman <i>your published event</i>	123
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update Events</i>	124
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram</i> Batal <i>Update Events</i>	126
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram</i> <i>Delete Events</i>	127
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram</i> Batal <i>Delete Events</i>	128
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram</i> <i>Logout</i>	130
Gambar 4. 53 <i>Activity Diagram</i> <i>Register</i>	131
Gambar 4. 54 <i>Activity Diagram</i> <i>Login</i>	132
Gambar 4. 55 <i>Activity Diagram</i> <i>All Events</i>	133
Gambar 4. 56 <i>Activity Diagram</i> <i>This Week Events</i>	134
Gambar 4. 57 <i>Activity Diagram</i> <i>This Month Events</i>	135
Gambar 4. 58 <i>Activity Diagram</i> search pada <i>tab all events</i>	136
Gambar 4. 59 <i>Activity Diagram</i> search di <i>tab this week events</i>	138
Gambar 4. 60 <i>Activity Diagram</i> search di <i>tab this month events</i>	139
Gambar 4. 61 <i>Activity Diagram</i> <i>Publish Event</i>	140
Gambar 4. 62 <i>Activity Diagram</i> <i>Edit Events</i>	142
Gambar 4. 63 <i>Activity Diagram</i> <i>Your Published Event</i>	144
Gambar 4. 64 <i>Activity Diagram</i> <i>Logout</i>	145
Gambar 4. 65 <i>Activity Diagram</i> <i>Delete Events</i>	146
Gambar 4. 66 <i>Conceptual Database Design</i>	148
Gambar 4. 67 <i>Logical Database Design</i>	150
Gambar 4. 68 <i>Physical Database Design</i>	154
Gambar 4. 69 <i>Implementasi Logo X-CORE</i>	157
Gambar 4. 70 <i>Splashscreen X-CORE</i>	158
Gambar 4. 71 <i>Implementasi Tampilan Login</i>	159
Gambar 4. 72 <i>Pop up alert blank password</i>	160
Gambar 4. 73 <i>Pop up alert blank username</i>	160
Gambar 4. 74 <i>Pop up alert username atau password salah</i>	161
Gambar 4. 75 <i>Implementasi Tampilan menu</i>	162
Gambar 4. 76 <i>Implementasi Tampilan tab all events</i>	163

Gambar 4. 77 Implementasi Tampilan <i>tab this week events</i>	164
Gambar 4. 78 Implementasi Tampilan <i>tab this month event</i>	165
Gambar 4. 79 Implementasi Tampilan Detail Acara (lanjutan)	166
Gambar 4. 80 Implementasi Tampilan Detail Acara	166
Gambar 4. 81 Implementasi Tampilan pencarian acara di <i>tab all events</i>	167
Gambar 4. 82 Implementasi Tampilan pencarian acara di <i>tab this week events</i>	168
Gambar 4. 83 Implementasi Tampilan pencarian acara di <i>tab this month</i>	169
Gambar 4. 84 Implementasi Tampilan <i>publish your event</i> (lanjutan).....	170
Gambar 4. 85 Implementasi Tampilan <i>publish your event</i>	170
Gambar 4. 86 Implementasi <i>pop up confirm publish</i>	171
Gambar 4. 87 Implementasi Tampilan <i>your published event</i>	172
Gambar 4. 88 Implementasi Tampilan detail <i>your published event</i> (lanjutan) ...	173
Gambar 4. 89 Implementasi Tampilan detail <i>your published event</i>	173
Gambar 4. 90 Implementasi Tampilan <i>edit events</i> (lanjutan)	174
Gambar 4. 91 Implementasi Tampilan <i>edit events</i>	174
Gambar 4. 92 Implementasi <i>pop up confirm update</i>	175
Gambar 4. 93 Implementasi <i>pop up confirm delete</i>	176
Gambar 4. 94 Implementasi tampilan <i>about</i>	177
Gambar 4. 95 Implementasi tampilan <i>contact</i>	177
Gambar 4. 96 Implementasi <i>Pop up confirm logout</i>	178
Gambar 4. 97 Hasil Pengujian <i>Black-Box X-CORE</i>	181

DAFTAR SINGKATAN

OM	Organisasi Mahasiswa
EO	<i>Event Organizer</i>
X-CORE	<i>Exploring the Campus Organizations Events</i>
WDLC	<i>Web Development Lifecycle</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
JS	<i>Java Script</i>
ADT	<i>Android Developer Tools</i>
APK	<i>Application Package File</i>
SDK	<i>Software Development Kit</i>
JDK	<i>Java Development Kit</i>
CLI	<i>Command Line Interface</i>
GUI	<i>Graphical User Interface</i>
UI	<i>User Interface</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Alokasi Waktu Penelitian	189
Lampiran 2. Hasil Survei X-CORE	190
Lampiran 3. Elisitasi	203
Lampiran 4. <i>Software Requirement Spesification</i>	210
Lampiran 5. <i>White-Box Testing</i>	225
Lampiran 6. Pengujian <i>Black Box</i> Sistem Informasi X-CORE.....	250