

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TRAININGPEDIA BERBASIS WEB DAN ANDROID

Tugas Akhir
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma III

Program Studi Diploma III Teknik Informatika



diajukan oleh
Sonia Eka Putri
M3112130

kepada

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS MIPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TRAININGPEDIA BERBASIS WEB DAN ANDROID

Disusun Oleh :
Sonia Eka Putri
M3112130

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan
dihadapan dewan penguji
Pada tanggal _____

Pembimbing Utama,

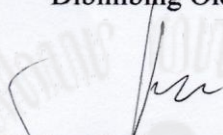

YUDHO YUDHANTO, S.Kom

HALAMAN PENGESAHAN**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TRAININGPEDIA BERBASIS
WEB DAN ANDROID**

Disusun Oleh :

Sonia Eka Putri**M3112130**

Dibimbing Oleh :


Yudho Yudhanto, S.Kom

NIDN.

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji tugas akhir
Program Diploma III Teknik Informatika
Pada hari _____ tanggal _____

Dewan Penguji :

1. Penguji 1

Yudho Yudhanto, S.Kom

2. Penguji 2

Ovide Decroly Wisnu Ardhi, S.T., M.Eng

NIDN. 0603058601

3. Penguji 3

Taufiqurrakhman NH, S.Kom

NIDN. 9906006780

Disahkan oleh,

Dekan

Fakultas MIPA UNS

**Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc.(Hons), Ph.D.**

NIP. 19610223 198601 1 001

Ketua Program

D3 Teknik Informatika

**Abdul Aziz, S.Kom, M.Sc.**

NIP. 19810413 200501 1 001

ABSTRACT

Sonia Eka Putri.2015. **Design and Making of Trainingpedia Android Based Application.** Training is an activity to provide , acquire , enhance and develop job competence , productivity at a certain level of skill and expertise based on level of expertise and qualifications. In short , training is a process teaches the knowledge, work skill development (vocational) and attitudes to be more skilled and able to perform better responsibilities according to standards. Internet is most powerful way to gather all of its users without limited by distance and time.

Android is the main factor that increase the amount of internet usage through mobile devices. 'Trainingpedia' application can be accessed via web and Android bases applications , the main purpose is facilitate user interaction to follow or offer training to community participant (member) or common user (non - member). Its main purpose is to make Trainingpedia applications become easy to understand and use. Users just have to open the application , then user will be informed about training information and location. It also provide facility to register , upload and recent training notification facility.

Keywords : Training, Android, Application, Web, GPS, Registration

ABSTRAK

Sonia Eka Putri. 2015. **Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Trainingpedia Berbasis Android**. *Training* atau pelatihan adalah kegiatan untuk memberi, memperoleh, meningkatkan, serta mengembangkan kompetensi kerja, produktivitas pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan jenjang dan kualifikasi keahlian. Singkatnya, *training* merupakan proses mengajarkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan bekerja (*vocational*) serta sikap agar semakin terampil dan mampu melaksanakan tanggung jawabnya dengan semakin baik sesuai standar. Internet merupakan cara yang paling ampuh dalam mempertemukan semua penggunanya tanpa dibatasi dengan jarak dan waktu.

Android merupakan faktor utama melejitnya jumlah penggunaan internet melalui perangkat mobile. Aplikasi 'Trainingpedia' ini bisa diakses melalui web dan juga aplikasi berbasis Android yang bertujuan utama untuk memudahkan *user* dalam interaksi dalam usaha mengikuti atau menawarkan kegiatan *training* kepada komunitas peserta (*member*) ataupun *user* umum (*non-member*). Tujuan utamanya adalah aplikasi Trainingpedia menjadi mudah dimengerti dan digunakan. *User* cukup membuka aplikasi ini, kemudian *user* akan mengetahui informasi dan lokasi training yang dilengkapi dengan fasilitas mendaftar, upload bukti pembayaran serta pemberitahuan *training* terbaru.

Kata kunci : *Training*, Android, Aplikasi, Web, GPS, Registrasi

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan). Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

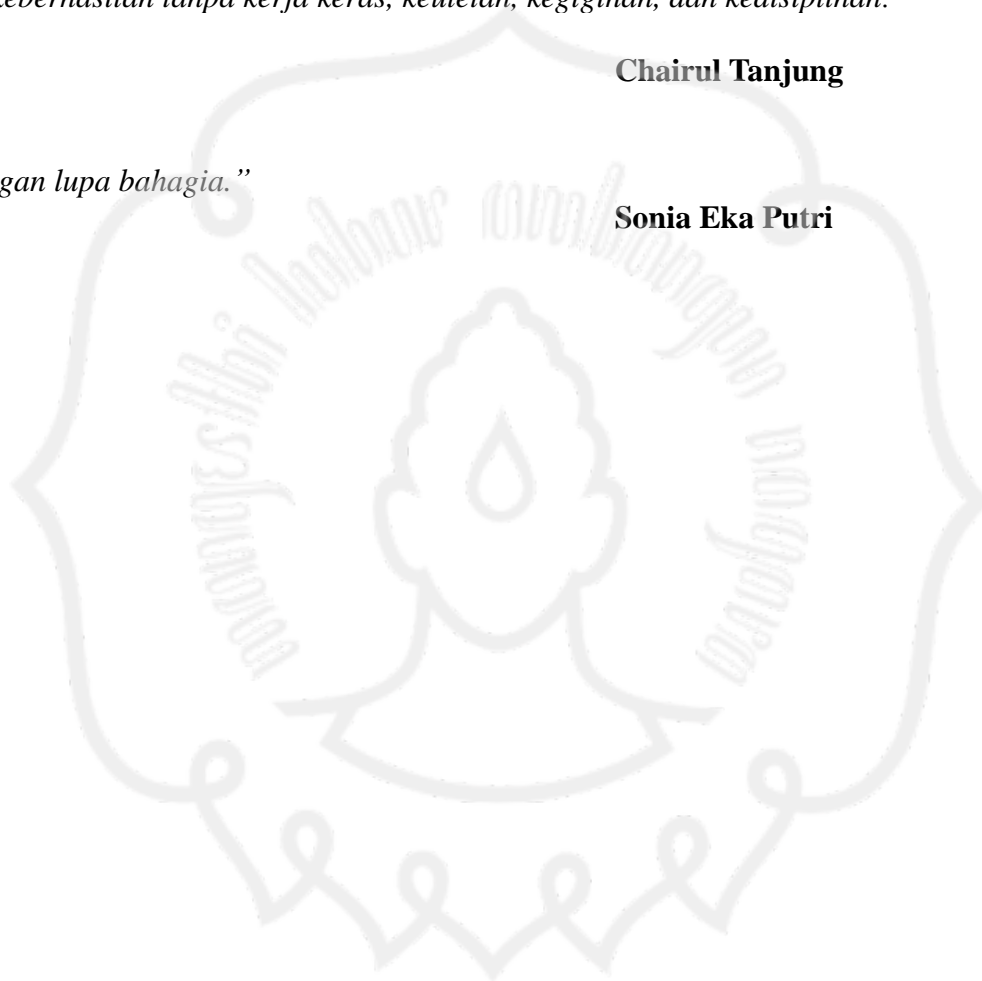
(Q.S. Surat Al-Insyirah ayat 6-8)

“Tidak ada kesuksesan yang bisa dicapai seperti membalikkan telapak tangan. Tidak ada keberhasilan tanpa kerja keras, keuletan, kegigihan, dan kedisiplinan.”

Chairul Tanjung

“Jangan lupa bahagia.”

Sonia Eka Putri



HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah karya tulisan ini kupersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendo'akan setiap langkahku dan menjadi alasan semangatku.
3. Keluarga besar yang selalu mendukung kegiatanku.
4. Dosen dan Staf Pengajar Program D3 Teknik Informatika UNS khususnya Bapak Yudha yang telah memberikan ide dan masukan yang luar biasa selama bimbingan.
5. Teman-teman D3 Teknik Informatika angkatan 2012 yang telah mengajari arti kekompakan.
6. Teman-teman PM, Maya, Enggar, Indy, Widyandida, Nindya, Sylvia, Titik, Yuni dan teman-teman kos tazkia, Arum, Fatia, Mbak Tika yang telah mewarnai hari-hariku.
7. Semua orang yang sudah mengajarku tentang arti kehidupan, semangat berjuang dan yang selalu mengingatkan tentang kesederhanaan.
8. Pembaca yang budiman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TRAININGPEDIA BERBASIS WEB DAN ANDROID”. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar *Amd.*) pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc.(Hons)., Ph.D. selaku Pimpinan Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
2. Abdul Aziz S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
3. Yudho Yudhanto, S.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan ilmu dan bimbingan terbaik kepada penulis.
4. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
5. Para Karyawan/wati Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah membantu penulis dalam proses belajar.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan dan semangat baik moril maupun materil.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan D3 Teknik Informatika angkatan 2012 yang saling membantu dan menyemangati selama proses belajar.
8. Dan semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari

sempurna. Untuk itu, semua jenis saran, kritik dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Surakarta, 18 Juni 2015

Sonia Eka Putri



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Event Management.....	5
2.3 <i>Training</i>	6
2.4 Ensiklopedia.....	6
2.5 Aplikasi <i>Web</i>	6
2.6 Aplikasi <i>Mobile Android</i>	7
2.7 <i>Spiral Development Model</i>	9
2.8 Analisa dan Desain Sistem.....	10

2.9	Diagram Konteks	10
2.10	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	11
2.11	<i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	11
2.12	<i>Use Case Diagram</i>	12
2.13	<i>Sequence Diagram</i>	14
2.14	<i>Class Diagram</i>	16
2.15	Basis Data	17
2.16	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	18
2.17	MySQL.....	19
2.18	<i>HyperText Preprocessor</i> (PHP)	19
2.19	Java Script Object Notation (JSON)	20
2.20	Google Maps API.....	20
BAB III ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM		22
3.1	Jalannya Penelitian.....	22
3.2	Gambaran Umum Aplikasi	23
3.3	Proses Bisnis Aplikasi.....	24
3.4	<i>Software Requirement Specification</i> (SRS) Aplikasi berbasis Web.....	26
3.4.1	Kebutuhan Fungsional Aplikasi berbasis Web.....	26
3.4.2	Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Aplikasi berbasis Web.....	29
3.4.2.1	Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Sistem	29
3.4.2.2	Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	30
3.4.2.3	Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	30
3.5	<i>Software Requirement Specification</i> (SRS) Aplikasi berbasis Android...31	
3.5.1	Kebutuhan Fungsional Aplikasi berbasis Android.....	31
3.5.2	Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Aplikasi berbasis Android.....	33
3.5.2.1	Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Sistem	33
3.5.2.2	Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	33
3.5.2.3	Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	34
3.6	Perancangan Aplikasi berbasis <i>Web</i>	34
3.6.1	Diagram Konteks (<i>Context Diagram</i>) Aplikasi berbasis <i>Web</i>	34
3.6.2	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) <i>level 0</i>	36

3.6.3	Data Flow Diagram (DFD) level 1 Proses 3	40
3.6.4	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 5	40
3.6.5	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 6	41
3.6.6	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 7	42
3.6.7	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 8	42
3.7	Perancangan Aplikasi berbasis Android.....	43
3.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	43
3.7.2	Skenario <i>Use Case</i>	44
3.7.2.1	Skenario <i>Use Case</i> Pencarian <i>Training</i>	45
3.7.2.2	Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan detail data <i>training</i>	45
3.7.2.3	Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan kategori <i>training</i>	46
3.7.2.4	Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan lokasi seluruh <i>training</i>	46
3.7.2.5	Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan penyedia <i>training</i>	47
3.7.2.6	Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan detail berita.....	47
3.7.2.7	Skenario <i>Use Case</i> pendaftaran <i>member</i> peserta.....	48
3.7.2.8	Skenario <i>Use Case</i> <i>Input</i> komentar <i>training</i>	49
3.7.2.9	Skenario <i>Use Case</i> <i>Input</i> komentar berita	50
3.7.2.10	Skenario <i>Use Case</i> Edit data member	51
3.7.2.11	Skenario <i>Use Case</i> Mendaftar <i>training</i>	52
3.7.2.12	Skenario <i>Use Case</i> Konfirmasi pendaftaran	52
3.7.2.13	Skenario <i>Use Case</i> Mencetak kartu peserta <i>training</i>	53
3.7.2.14	Skenario <i>Use Case</i> Mengirim pesan	54
3.7.3	<i>Sequence Diagram</i>	54
3.7.3.1	<i>Sequence Diagram</i> Pencarian <i>Training</i>	55
3.7.3.2	<i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Detail <i>Training</i>	55
3.7.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Kategori <i>Training</i>	56
3.7.3.4	<i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Lokasi Seluruh <i>Training</i>	56
3.7.3.5	<i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Penyedia <i>Training</i>	57
3.7.3.6	<i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Detail Berita	57
3.7.3.7	<i>Sequence Diagram</i> <i>Input</i> Pendaftaran <i>Member</i> Peserta	58
3.7.3.8	<i>Sequence Diagram</i> <i>Input</i> Komentar <i>Training</i>	58

3.7.3.9	<i>Sequence Diagram</i> Input Komentar Berita.....	59
3.7.3.10	<i>Sequence Diagram</i> Edit Profil <i>Member</i>	59
3.7.3.11	<i>Sequence Diagram</i> Mendaftar <i>Training</i>	60
3.7.3.12	<i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pendaftaran	60
3.7.3.13	<i>Sequence Diagram</i> Mencetak Kartu Peserta <i>Training</i>	61
3.7.3.14	<i>Sequence Diagram</i> Mengirim Pesan	61
3.7.4	<i>Class Diagram</i>	62
3.8	Perancangan Basis Data	62
3.8.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	63
3.8.2	Relasi Antar Tabel	64
3.9	Perancangan Tabel	64
3.10	Perancangan Desain <i>User Interface</i>	73
3.10.1	<i>User Interface</i> Aplikasi Berbasis Web.....	73
3.10.1.1	Desain Halaman Pengunjung (Umum).....	73
3.10.1.2	Desain Halaman <i>Member</i> Peserta	80
3.10.1.3	Desain Halaman <i>Member</i> Penyedia	82
3.10.1.4	Desain Halaman <i>Administrator</i>	89
3.10.1.5	Desain Halaman Pesan	92
3.10.2	<i>User Interface</i> Aplikasi berbasis Android	93
3.11.2.1	Desain <i>User Interface</i>	94
3.11.2.2	Penjelasan Desain <i>User Interface</i>	100
BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA		105
4.1	Implementasi.....	105
4.1.2	Implementasi <i>Interface</i> Aplikasi Berbasis Web	105
4.1.2.1	Implementasi <i>Interface</i> Halaman Pengunjung.....	106
4.1.2.2	Implementasi <i>Interface</i> Halaman <i>Member</i> Peserta	114
4.1.2.3	Implementasi <i>Interface</i> Halaman <i>Member</i> Penyedia	116
4.1.3.1.4	Implementasi <i>Interface</i> Halaman <i>Administrator</i>	120
4.1.3.1.5	Implementasi <i>Interface</i> Halaman Pesan	123
4.1.3	Implementasi <i>Interface</i> Aplikasi Berbasis Android	124
4.2	Pengujian Sistem	143

4.3 Pengujian Kompabilitas Ukuran Layar Aplikasi Berbasis Android.....151

BAB V PENUTUP.....154

5.1 Kesimpulan154

5.2 Saran154

DAFTAR PUSTAKA155



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Arsitektur Sistem Operasi Android	8
Gambar 2.2. Spiral Development Model	9
Gambar 2.3. Simbol-simbol dalam <i>Data Flow Diagram</i>	11
Gambar 2.4. Contoh Representasi JSON pada sebuah Object.....	20
Gambar 3.1. Gambaran Umum Aplikasi.....	23
Gambar 3.2. Proses Bisnis Aplikasi	25
Gambar 3.3. Diagram Konteks Sistem.....	35
Gambar 3.4. DFD Level 0.....	37
Gambar 3.5. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 3	40
Gambar 3.6. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 3	41
Gambar 3.7. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 6	41
Gambar 3.8. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 7	42
Gambar 3.9. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 1 Proses 8	42
Gambar 3.10. <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi berbasis android	44
Gambar 3.11. <i>Sequence Diagram</i> Pencarian <i>Training</i>	55
Gambar 3.12. <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Detail <i>Training</i>	55
Gambar 3.13. <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Kategori <i>Training</i>	56
Gambar 3.14. <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Lokasi Seluruh <i>Training</i>	56
Gambar 3.15. <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Penyedia <i>Training</i>	57
Gambar 3.16. <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Detail Berita	57
Gambar 3.17. <i>Sequence Diagram</i> Input Pendaftaran <i>Member</i> Peserta	58
Gambar 3.18. <i>Sequence Diagram</i> Input Komentar <i>Training</i>	58
Gambar 3.19. <i>Sequence Diagram</i> Input Komentar Berita	59
Gambar 3.20. <i>Sequence Diagram</i> Edit Profil <i>Member</i>	59
Gambar 3.21. <i>Sequence Diagram</i> Mendaftar <i>Training</i>	60
Gambar 3.22. <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pendaftaran	60
Gambar 3.23. <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pendaftaran	61
Gambar 3.24. <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pendaftaran	61
Gambar 3.25. <i>Class Diagram</i>	62

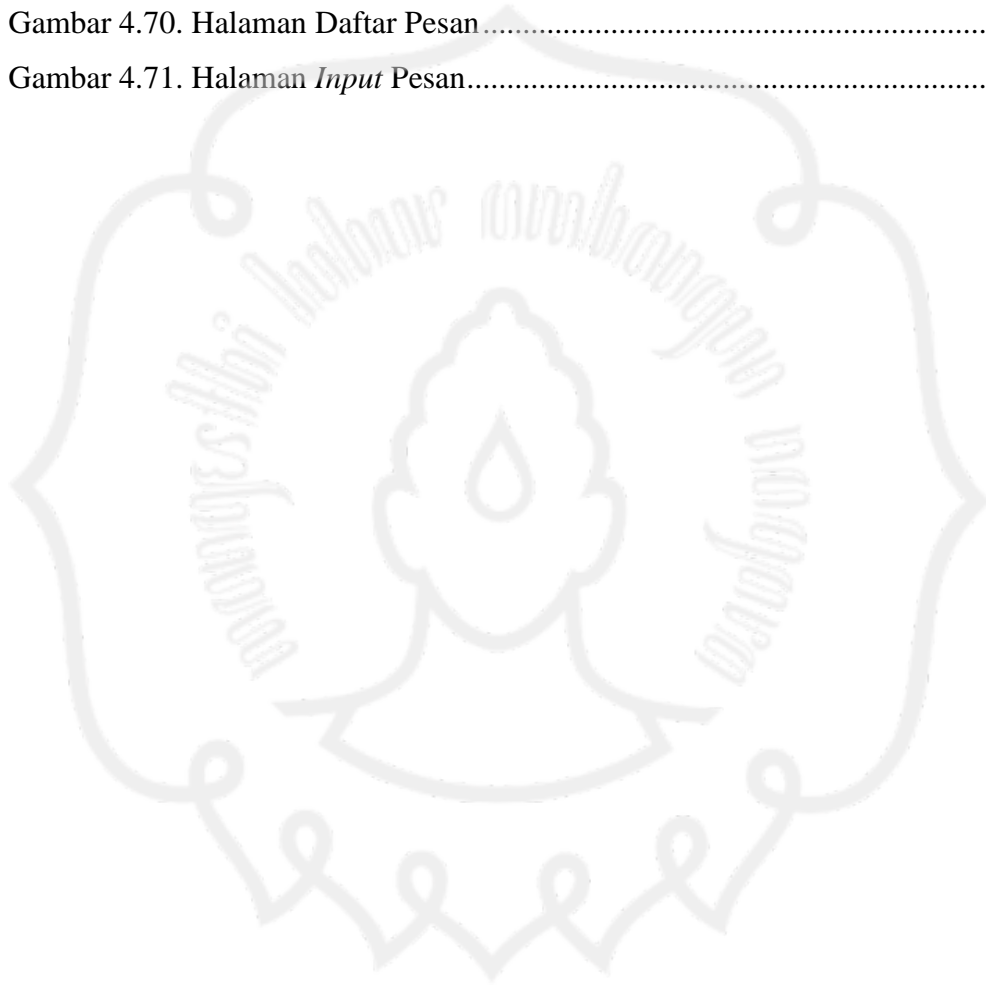
Gambar 3.26. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	63
Gambar 3.27. Relasi Antar Tabel (RAT).....	64
Gambar 3.28. Desain Halaman <i>Home</i>	74
Gambar 3.29. Desain Halaman <i>Training</i>	74
Gambar 3.30. Desain Halaman Detail <i>Training</i>	75
Gambar 3.31. Desain Halaman <i>Tab</i> Jadwal <i>Training</i>	75
Gambar 3.32. Desain Halaman <i>Tab</i> Lokasi <i>Training</i>	75
Gambar 3.33. Desain Halaman <i>Training</i>	76
Gambar 3.34. Desain Halaman Daftar Penyedia.....	76
Gambar 3.35. Desain Halaman <i>Blog</i>	77
Gambar 3.36. Desain Halaman Registrasi <i>Member</i> Peserta.....	78
Gambar 3.37. Desain Halaman Registrasi <i>Member</i> Penyedia step 1.....	79
Gambar 3.38. Desain Halaman Registrasi <i>Member</i> Penyedia step 2.....	79
Gambar 3.39. Desain Halaman <i>Login</i>	80
Gambar 3.40. Desain <i>Modal</i> Konfirmasi Pendaftaran.....	80
Gambar 3.41. Desain Halaman Akun Profil.....	81
Gambar 3.42. Desain Halaman Akun Registrasi.....	82
Gambar 3.43. Desain Halaman Akun <i>Reminder</i>	82
Gambar 3.44. Desain Halaman <i>Dashboar</i> <i>Member</i> Penyedia.....	83
Gambar 3.45. Desain Halaman Jadwal <i>Training</i>	84
Gambar 3.46. Desain Halaman Daftar <i>Training</i>	84
Gambar 3.47. Desain Halaman Tambah <i>Training</i> Baru.....	85
Gambar 3.48. Desain Halaman Daftar Registrasi <i>Training</i>	86
Gambar 3.49. Desain Halaman Pembayaran.....	86
Gambar 3.50. Desain Halaman Daftar Lokasi.....	87
Gambar 3.51. Desain Halaman Tambah Lokasi.....	87
Gambar 3.52. Desain Halaman Daftar Pemateri.....	88
Gambar 3.53. Desain Halaman Tambah Pemateri.....	88
Gambar 3.54. Desain Halaman <i>Dashboard Administrator</i>	89
Gambar 3.55. Desain Halaman <i>Member</i>	90
Gambar 3.56. Desain Halaman Kelola <i>Training</i>	90

Gambar 3.57. Desain Halaman Kelola Kategori <i>Training</i>	91
Gambar 3.58. Desain Halaman Berita Baru.....	91
Gambar 3.59. Desain Halaman Daftar Berita.....	92
Gambar 3.60. Desain Halaman Pesan.....	92
Gambar 3.61. Desain <i>Modal</i> Tambah Pesan.....	93
Gambar 3.62. <i>Splash Screen</i> Aplikasi.....	94
Gambar 3.63. <i>Slider Menu</i> Pengunjung.....	94
Gambar 3.64. Halaman <i>Home</i>	94
Gambar 3.65. Halaman Kategori.....	94
Gambar 3.66. Halaman Lokasi.....	95
Gambar 3.67. Halaman Penyedia.....	95
Gambar 3.68. Halaman Tab Profil Penyedia.....	95
Gambar 3.69. Halaman Tab Penyedia <i>Training</i>	95
Gambar 3.70. Halaman Berita.....	96
Gambar 3.71. Halaman Detail Berita.....	96
Gambar 3.72. Halaman Detail <i>Training</i>	96
Gambar 3.73. Halaman Pematari.....	96
Gambar 3.74. Halaman Lokasi <i>Training</i> dan Lokasi <i>User</i>	97
Gambar 3.75. Halaman Jadwal.....	97
Gambar 3.76. Halaman Komentar <i>Training</i>	97
Gambar 3.77. Halaman Balasan Komentar <i>Training</i>	97
Gambar 3.78. Halaman Registrasi <i>Member</i>	98
Gambar 3.79. Halaman <i>Login</i>	98
Gambar 3.80. <i>Sliding Left Menu Member</i>	98
Gambar 3.81. Halaman Konfirmasi Pendaftaran.....	98
Gambar 3.82. Halaman Tab <i>Member</i> registrasi.....	99
Gambar 3.83. Halaman Detail Registrasi <i>Training</i>	99
Gambar 3.84. Halaman Unggah Bukti Pembayaran.....	99
Gambar 3.85. Halaman <i>Tab</i> Profil <i>Member</i>	99
Gambar 3.86 Halaman <i>Tab Reminder</i>	100
Gambar 4.1. Implementasi Halaman <i>Home</i>	106

Gambar 4.2. Implementasi Halaman <i>Traning</i>	107
Gambar 4.3. Implementasi Halaman Detai <i>Traning</i>	108
Gambar 4.4. Implementasi Informasi Komentar <i>Training</i>	108
Gambar 4.5. Implementasi <i>Modal</i> Balasan Komentar <i>Training</i>	109
Gambar 4.6. Implementasi <i>Tab</i> Pemateri	109
Gambar 4.7. Implementasi Lokasi	110
Gambar 4.8. Implementasi Halaman Penyedia	110
Gambar 4.9. Implementasi Halaman <i>Blog</i>	111
Gambar 4.10. Implementasi Halaman Registrasi <i>Member</i> Peserta.....	112
Gambar 4.11. Implementasi Halaman Registrasi <i>Member</i> Penyedia Bagian 1 ...	113
Gambar 4.12. Implementasi Halaman Registrasi <i>Member</i> Penyedia Bagian 2 ...	113
Gambar 4.13. Implementasi Halaman <i>Login</i>	114
Gambar 4.14. Implementasi <i>Modal</i> Komfirmasi Pendaftaran	115
Gambar 4.15. Implementasi Halaman Akun Profil.....	115
Gambar 4.16. Implementasi Halaman Akun Registrasi	116
Gambar 4.17. Desain Halaman Daftar <i>Training</i>	116
Gambar 4.18. Halaman Tambah <i>Training</i> Baru	117
Gambar 4.19. Halaman Daftar Registrasi <i>Training</i>	117
Gambar 4.20. <i>Modal</i> Bukti <i>Transfer</i>	118
Gambar 4.21. Halaman Daftar Lokasi	118
Gambar 4.22. Halaman Tambah Lokasi.....	119
Gambar 4.23. Halaman Daftar Pemateri	119
Gambar 4.24. Halaman Tambah Pemateri	120
Gambar 4.25. Halaman <i>Member</i> penyedia.....	121
Gambar 4.26. <i>Modal</i> Kofirmasi <i>Member</i>	121
Gambar 4.27. Halaman Member Peserta	121
Gambar 4.28. Halaman Kelola <i>Training</i>	122
Gambar 4.29. Halaman Berita Baru	122
Gambar 4.30. Halaman Daftar Berita	123
Gambar 4.31. Halaman Pesan	123
Gambar 4.32. <i>Modal</i> Tambah Pesan	124

Gambar 4.33. <i>Splash Screen</i> Aplikasi	125
Gambar 4.34. <i>Slider Menu</i> Pengunjung	125
Gambar 4.35. Halaman <i>Home</i>	126
Gambar 4.36 Halaman Kategori	126
Gambar 4.37. Halaman Lokasi.....	127
Gambar 4.38. Halaman Penyedia.....	127
Gambar 4.39. Halaman Tab Profil Penyedia.....	128
Gambar 4.40. Halaman Tab <i>Training</i> Penyedia	128
Gambar 4.41. Halaman Berita.....	129
Gambar 4.42. Halaman Detail Berita.....	129
Gambar 4.43. Halaman Detail <i>Training</i>	130
Gambar 4.44. Pemberitahuan Aktivasi <i>GPS</i>	131
Gambar 4.45. Pengaturan <i>GPS</i>	131
Gambar 4.46. Halaman Lokasi <i>Training</i> dan Lokasi <i>User</i>	132
Gambar 4.47. Tampilan <i>Get Direction</i>	132
Gambar 4.48. Tampilan <i>Share</i>	133
Gambar 4.49. Tampilan Pilih Aksi <i>More</i>	133
Gambar 4.50. Halaman Lihat Jadwal	134
Gambar 4.51. Halaman Lihat Pemateri.....	134
Gambar 4.52. Halaman Komentar <i>Training</i>	135
Gambar 4.53. Halaman Registrasi <i>Member</i>	135
Gambar 4.54. Halaman <i>Login</i>	136
Gambar 4.55. <i>Sliding Left Menu Member</i>	136
Gambar 4.56. Halaman Konfirmasi Pendaftaran	137
Gambar 4.57. Halaman <i>Tab Member</i> registrasi.....	137
Gambar 4.58. Halaman Detail Registrasi <i>Training</i>	138
Gambar 4.59. Tampilan Pilih Aksi Konfirmasi.....	138
Gambar 4.60. Tampilan Ambil dari Kamera	139
Gambar 4.61. Tampilan Pilih dari Galeri	139
Gambar 4.62. Halaman Tampil Unggah Bukti Pembayaran	139
Gambar 4.63. Pemberitahuan berhasil unggah	139

Gambar 4.64. Hasil Status Registrasi.....	140
Gambar 4.65. Cetak Kartu Peserta.....	140
Gambar 4.66. Tampilan Proses Download Kartu Peserta	141
Gambar 4.67. Tampilan Kartu Peserta <i>Training</i>	141
Gambar 4.68. Halaman <i>Tab</i> Profil <i>Member</i>	142
Gambar 4.69. Tampilan <i>Push Notification training</i> terbaru.....	142
Gambar 4.70. Halaman Daftar Pesan.....	143
Gambar 4.71. Halaman <i>Input</i> Pesan.....	143



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Use Case</i>	13
Tabel 2.2. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 2.3. Simbol Komponen <i>class diagram</i>	17
Tabel 2.4. Simbol-simbol dalam <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	18
Tabel 3.1. Kebutuhan Fungsional Sistem	26
Tabel 3.2. Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Sistem Aplikasi berbasis web	30
Tabel 3.3. Kebutuhan Fungsional Aplikasi berbasis Android	31
Tabel 3.4. Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> Aplikasi	33
Tabel 3.5. <i>Use Case</i> Pencarian <i>Training</i>	45
Tabel 3.6. <i>Use Case</i> Menampilkan detail data <i>training</i>	45
Tabel 3.7. <i>Use Case</i> Menampilkan kategori <i>training</i>	46
Tabel 3.8. <i>Use Case</i> Menampilkan lokasi <i>training</i> dan lokasi <i>user</i>	46
Tabel 3.9. <i>Use Case</i> Menampilkan penyedia <i>training</i>	47
Tabel 3.10. <i>Use Case</i> Menampilkan detail data berita	47
Tabel 3.11. <i>Use Case Input</i> pendaftaran member peserta	48
Tabel 3.12. <i>Use Case Input</i> komentar <i>training</i>	49
Tabel 3.13. <i>Use Case Input</i> komentar berita	50
Tabel 3.14. <i>Use Case</i> Edit data member	51
Tabel 3.15. <i>Use Case</i> Mendaftar <i>training</i>	52
Tabel 3.16. <i>Use Case</i> Konfirmasi Pendaftaran	52
Tabel 3.17. <i>Use Case</i> Mencetak kartu peserta <i>training</i>	53
Tabel 3.18. <i>Use Case</i> Mengirim pesan	54
Tabel 3.19. Tabel <i>users</i>	65
Tabel 3.20. Tabel <i>training_seeker</i>	65
Tabel 3.21. Tabel <i>training_provider</i>	66
Tabel 3.22. Tabel <i>roles</i>	66
Tabel 3.23. Tabel <i>training</i>	66
Tabel 3.24. Tabel <i>training_categories</i>	67

Tabel 3.25. Tabel <i>training_time</i>	67
Tabel 3.26. Tabel <i>training_payment</i>	68
Tabel 3.27. Tabel <i>payment_methods</i>	68
Tabel 3.28. Tabel <i>training_comments</i>	68
Tabel 3.29. Tabel <i>training_comments_replay</i>	68
Tabel 3.30. Tabel <i>instructor</i>	69
Tabel 3.31. Tabel <i>training_instructor</i>	69
Tabel 3.32. Tabel <i>messages</i>	69
Tabel 3.33. Tabel <i>messages_replay</i>	70
Tabel 3.34. Tabel <i>registration</i>	70
Tabel 3.35. Tabel <i>province</i>	70
Tabel 3.36. Tabel <i>city</i>	71
Tabel 3.37. Tabel <i>location</i>	71
Tabel 3.38. Tabel <i>post_categories</i>	71
Tabel 3.39. Tabel <i>post</i>	72
Tabel 3.40. Tabel <i>post_comments</i>	72
Tabel 3.41. Tabel <i>post_comments_replay</i>	72
Tabel 3.42. Penjelasan Desain <i>User Interface</i> Aplikasi Berbasis Android.....	100
Tabel 4.1. <i>Black Box Texting</i> pada Pengujian <i>Login</i> Web dan Android.....	144
Tabel 4.2. <i>Black Box Texting</i> pada Pengujian Registrasi <i>Member</i> Penyedia	147
Tabel 4.3. <i>Black Box Texting</i> pada Pengujian Registrasi <i>Member</i> Peserta.....	149
Tabel 4.4. <i>Black Box Texting</i> pada Pengujian Registrasi <i>Member</i> Peserta.....	150