

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	2
1.2.1 Identifikasi masalah	2
1.2.2 Rumusan masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Maksud Penelitian	4
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Kegunaan Penelitian	4
1.4.1 Kegunaan Praktis	4
1.4.2 Kegunaan Akademis	5
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi	8
2.2 Android.....	8

2.2.1 Sejarah Android.....	9
2.2.2 Android Open Source.....	10
2.2.3 Android SDK.....	11
2.2.4 Arsitektur Android.....	12
2.3 Android Studio.....	19
2.4 Firebase Realtime Database	20

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian	22
3.1.1 Sejarah Singkat Yangsan Kuliner.....	22
3.1.2 Visi dan Misi Yangsan Kuliner	22
3.1.3 Struktur Organisasi	23
3.1.4 Deskripsi Tugas	23
3.2 Metode Penelitian	24
3.2.1 Desain Penelitian	24
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data	24
3.2.2.1 Sumber Data Primer	24
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder	25
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	25
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem	25
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem	25
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan	27
3.2.4 Pengujian Software	29
3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan	30
3.3.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	30
3.3.2 <i>Use Case</i> Diagram	31
3.3.2.1 Definisi Aktor Dan Deskripsinya	32
3.3.2.2 Definisi <i>Use Case</i> Dan Deskripsinya	32
3.3.3 Skenario <i>Use Case</i>	33
3.3.4 Activity Diagram	36
3.3.5 Evaluasi System Yang Sedang Berjalan	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem	41
4.1.1 Tujuan perancangan sistem	41
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	42
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	42
4.1.3.1 Use Case Diagram	43
a. Definisi Aktor Dan Deskripsinya	44
b. Definisi Use Case Dan Deskripsinya	45
4.1.3.2 Skenario Use Case	46
4.1.3.3 Activity Diagram	51
4.1.3.4 Sequence Diagram	56
4.1.4 Perancangan Data	60
4.1.4.1 Class Diagram	60
4.1.4.2 Object Diagram	60
4.1.4.3 Deployment Diagram	61
4.2 Perancangan Antar Muka	62
4.2.1 Struktur menu	62
4.2.2 Perancangan input	63
4.2.3 Perancangan output	65
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan	67
4.4 Pengujian	68
4.4.1 Rencana Pengujian	68
4.4.2 Kasus dan hasil pengujian	69
4.4.3 Kesimpulan hasil pengujian	73
4.5 Implementasi	74
4.5.1 Implementasi perangkat lunak	74
4.5.2 Implementasi perangkat keras	75
4.5.3 Implementasi Basis Data	76
4.5.4 Implementasi antar muka	78
4.5.5 Implementasi Instalasi Program	79
4.5.6 Penggunaan program	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN