

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2 Analisis Dan Perancangan Sistem.....	6
1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	9
1.6 Sistematika Penulisan.....	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1.1. UMKM (Usaha Mikro Kecil Dan Menengah).....	13
2.1.1.1. Jenis-Jenis UMKM	16
2.1.2. Aplikasi	19
2.1.3. Android	19
2.1.3.1. Android SDK (Software Development Kit).....	20
2.1.3.2. ADT (Android Development Tools).....	20
2.1.3.3. Android Life Cycle	21
2.1.4 Pengertian Java.....	22

2.1.5.	IDE Android Studio	23
2.1.5.1.	Struktur Proyek	23
2.1.5.2.	Versi Android Studio	24
2.1.6.	Simple Additive Weighting (SAW)	25
2.1.6.1.	Kelebihan dan kekurangan metode SAW	28
2.1.6.2.	Kriteria Untuk Menentukan Lokasi Usaha Metode (SAW).....	28
2.1.7.	Firestore	29
2.1.8.	Global Positioning System (GPS).....	30
2.1.9.	Google Map API	31
2.1.10.	Sistem Rekomendasi	32
2.1.11.	UML (Unified Modelling Language).....	32
2.1.11.1.	Use Case Diagram.....	33
2.1.11.2.	Activity Diagram.....	34
2.1.11.3.	Class Diagram	35
2.1.11.4.	Sequence Diagram	36
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		39
3.1	Analisis Sistem.....	39
3.1.1.	Analisis Masalah	39
3.1.2.	Contoh Kasus	40
3.1.3.	Analisis Arsitektur Sistem.....	40
3.1.4	Analisis Data	42
3.1.4.1.	Analisis Rekomendasi UMKM	42
3.2.	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	55
3.2.1.	Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional	56
3.2.2.	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional	56
3.3.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	56
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	57
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	57
3.4.	Analisis Kebutuhan Fungsional	57

3.4.1.	Use Case Diagram.....	58
3.4.1.1.	Use Case Sekenario.....	60
3.4.2.	Activity Diagram.....	64
3.4.2.1.	Activity Diagram Registrasi.....	64
3.4.2.2.	Activity Diagram Login	66
3.4.2.3.	Activity Diagram Rekomendasi	66
3.4.3.	Class Diagram	68
3.4.4.	Squence Diagram	68
3.4.5.	Struktur Menu	72
3.5.	Perancangan Antarmuka	72
3.5.1.	Perancangan Antarmuka Login.....	72
3.5.2.	Perancangan Antarmuka Home.....	73
3.5.3.	Perancangan Antarmuka Kategori UMKM	74
3.5.4.	Perancangan Antarmuka Rekomendasi UMKM.....	75
3.5.5.	Perancangan Antarmuka Hasil Rekomendasi	76
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		79
4.1.	Implementasi Sistem.....	79
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras.....	79
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak.....	80
4.1.3.	Implementasi Data	80
4.1.4.	Implementasi Antarmuka	80
4.2.	Pengujian Sistem.....	81
4.2.1.	Rancangan Pengujian	81
4.2.2.	Hasil Pengujian	83
4.2.2.1.	Hasil pengujian Blackbox	83
4.2.2.2.	Hasil pengujian Beta	85
4.2.2.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian Blackbox	88
4.2.2.4.	Kesimpulan pengujian Beta	88
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		79

5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		79