

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	9
2.1 Tunanetra	9
2.2 Aplikasi	10
2.3 Android	11
2.3.1 Sejarah Android	12
2.4 Android Studio	17
2.5 Java	18
2.6 Chatbot	20
2.7 Dialogflow API	21
2.8 Application Programming Interface (API)	23
2.9 Firebase	24
2.9.1 Firebase User Authentication	24

2.9.2 <i>Firestore Realtime Database</i>	25
2.10 Object Oriented Program (OOP).....	25
2.11 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	27
2.11.1 Tujuan Pemanfaatan UML	28
2.11.2 Diagram UML	28
2.12 Metode Pengujian.....	32
2.12.1 Black Box Testing	32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1 Analisis Sistem.....	35
3.1.1 Analisis Masalah	35
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	35
3.1.3 Analisis Sistem Yang Dibangun	37
3.2 Analisis Aplikasi Sejenis.....	39
3.2.1 Cara Penggunaan Aplikasi <i>Google Assistant</i>	40
3.2.2 Komponen Pada Aplikasi <i>Google Assistant</i>	42
3.2.3 Hasil Analisis Pada Aplikasi <i>Google Assistant</i>	42
3.3 Analisis Teknologi	42
3.3.1 Chatbot	42
3.3.2 Bukalapak API	43
3.3.3 Dialogflow API	44
3.3.4 Integrasi Dialogflow ke Bukalapak.....	44
3.3.5 Analisis Arsitektur	48
3.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	49
3.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	50
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	51
3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	51
3.5.3 Analisis Pengguna Sistem (<i>User</i>).....	51
3.6 Analisis Kebutuhan Fungsional	52
3.7 Use case Diagram.....	52
3.7.1 Deskripsi Aktor	53
3.7.2 Skenario Use Case Pemesanan <i>Online</i>	53

3.8 Diagram <i>Activity</i> Pemesanan <i>Online</i>	57
3.9 Diagram <i>Class</i> Pemesanan <i>Online</i>	64
3.10 Diagram <i>Sequence</i> Pemesanan <i>Online</i>	65
3.11 Perancangan Sistem	68
3.11.1 Perancangan <i>Class</i> Diagram	68
3.12 Perancangan Arsitektur Menu Pemesanan <i>Online</i>	70
3.13 Perancangan Antar Muka.....	70
3.14 Perancangan Pesan.....	73
3.15 Jaringan Semantik.....	74
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	75
4.1 Implementasi Sistem	75
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....	75
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang Dibangun	76
4.1.3 Implementasi Teknologi.....	77
4.1.4 Implementasi Antarmuka.....	79
4.1.5 Hasil Implementasi Antarmuka.....	79
4.1.6 Implementasi Basis Data.....	81
4.2 Pengujian Sistem.....	82
4.2.1 Rencana Pengujian Alpha	82
4.2.2 Skenario Pengujian.....	83
4.2.3 Hasil Pengujian	83
4.2.4 Kesimpulan Hasil Pengujian	90
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93