

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Profil Bonk <i>Cafe</i>	9
2.1.1 Logo	9
2.1.2 Struktur Organisasi	10
2.1.3 Daftar Menu	12
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Sistem	14
2.2.2 Unified Modelling Language (UML)	16
2.2.3 Android	17
2.2.4 <i>Framework</i>	22

2.2.5	Codeigniter	24
2.2.6	<i>Payment Gateway</i>	27
2.2.7	PHP	28
2.2.8	MYSQL.....	29
2.2.9	HTML	30
2.2.10	Cascading Style Sheets (CSS)	31
2.2.11	<i>Black Box Testing</i>	32
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1	Analisis Masalah	33
3.1.1	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	33
3.1.2	Analisis Proses Bisnis Yang Dibangun.....	36
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	37
3.1.4	Analisis Sistem Yang Diajukan	39
3.1.5	Analisis Metode Pembayaran Menggunakan Midtrans	40
3.1.6	Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.1.7	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional.....	42
3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	43
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	43
3.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	44
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional <i>Web</i>	45
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	45
3.3.2	Identifikasi Aktor	45
3.3.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	46
3.3.4	Skenario <i>Use Case</i>	48
3.3.5	<i>Activity Diagram</i>	54
3.3.6	<i>Class Diagram</i>	59
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional <i>Mobile</i>	60
3.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	60

3.4.2	Identifikasi Aktor	61
3.4.3	Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram	62
3.4.4	Skenario <i>Use Case</i>	63
3.4.5	<i>Activity</i> Diagram	70
3.4.6	<i>Sequence</i> Diagram	75
3.5	Perancangan Sistem.....	80
3.5.1	Perancangan Data.....	80
3.5.2	Perancangan Arsitektur Menu <i>Web</i>	83
3.5.3	Perancangan Arsitektur Menu <i>Mobile</i>	84
3.5.4	Perancangan Antar Muka <i>Web</i>	85
3.5.5	Perancangan Antar Muka <i>Mobile</i>	103
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	109
4.1	Implementasi Sistem	109
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	109
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	110
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	111
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	112
4.2	Pengujian Sistem	113
4.2.1	Pengujian Fungsional.....	113
4.3	Pengujian Beta.....	123
4.4	Kesimpulan Hasil Pengujian	130
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	131
5.1	Kesimpulan.....	131
5.2	Saran.....	131
	DAFTAR PUSTAKA	133