

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTARCT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiii
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 Alur Penelitian .....	4
1.5.1.1 Pengumpulan Data .....	4
1.5.1.2 Pembangunan Perangkat Lunak.....	4
1.5.1.3 Penarikan Kesimpulan .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Profil Yayasan Odesa Indonesia .....	8
2.1.1 Logo Yayasan Odesa Indoensia.....	8
2.1.2 Sejarah Yayasan Odesa Indonesia .....	8
2.1.3 Visi dan Misi Yayasan Odesa Indonesia .....	11
2.1.4 Struktur Organisasi Yayasan Odesa Indoensia .....	12
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Aplikasi Mobile .....	13
2.2.2 REST Web Service .....	14
2.2.3 Teknologi GPS.....	15
2.2.4 Android .....	17
2.2.5 Android Studio.....	19

2.2.6	WAMP Server.....	22
2.2.7	JAVA .....	25
2.2.8	XML.....	26
2.2.9	PHP .....	27
2.2.10	<i>Software Engineering</i> (RPL).....	28
2.2.11	Pemrograman Terstruktur .....	29
2.2.12	Entiti Relationship Diagram (ERD).....	29
2.2.13	Data Flow Diagram.....	30
2.2.14	Kamus Data.....	33
2.2.15	Pemodelan dan Uml.....	34
2.2.16	<i>Class Diagram</i> .....	34
2.2.17	<i>Use Case Diagram</i> .....	36
2.2.18	<i>Acitivity Diagram</i> .....	39
2.2.19	<i>Sequence Diagram</i> .....	40
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		43
3.1	Analisis Sistem.....	43
3.1.1	Analisis Masalah.....	43
3.1.2	Analisis Sistem yang sedang Berjalan .....	44
3.1.3	Analisis Sistem yang akan dibangun .....	46
3.1.4	Analisis Teknologi .....	48
3.1.5	Analisis Arsitektur .....	49
3.1.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	50
3.1.6.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	50
3.1.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	52
3.1.7	Analisis Pengguna.....	52
3.1.8	Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi <i>Mobile</i> .....	56
3.1.8.1	Diagram <i>Use Case</i> .....	56
3.1.8.2	Definisi Aktor .....	57
3.1.8.3	Definisi <i>Use Case</i> .....	57
3.1.8.4	Skenario <i>Use Case</i> .....	58
3.1.8.5	Diagram Aktivitas.....	63
3.1.8.6	Diagram <i>Class</i> .....	73
3.1.8.7	Diagram <i>Sequence</i> .....	75
3.1.9	Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi <i>Web</i> .....	85

3.2	Perancangan Sistem .....	115
3.2.1	Perancangan Antarmuka .....	122
3.2.1.1	Perancangan Antarmuka Mobile.....	122
3.2.1.2	Perancangan Antarmuka Web.....	134
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....</b>		<b>143</b>
4.1	Implentasi Sistem.....	143
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	143
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras .....	144
4.1.3	Implementasi Teknologi .....	144
4.1.4	Implementasi <i>Web Service</i> .....	147
4.1.5	Implementasi Basis Data.....	157
4.1.6	Implementasi Aplikasi .....	164
4.1.7	Implementasi Antarmuka.....	166
4.1.7.1	Implementasi Antarmuka Mobile .....	166
4.1.7.2	Implementasi Antarmuka Web .....	173
4.2	Pengujian.....	183
4.2.1	Rencana Pengujian Sistem.....	183
4.2.2	Skenario Pengujian .....	183
4.2.3	Hasil Pengujian .....	188
4.2.4	Kesimpulan Pengujian .....	210
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>211</b>
5.1	Kesimpulan .....	211
5.2	Saran .....	211
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>212</b>