

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Rumusan Masalah 6

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.4.1. Maksud Penelitian 6

1.4.2. Tujuan Penelitian 7

1.5 Kegunaan Penelitian 7

1.6 Batasan Masalah 9

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian 9

1.7.1. Lokasi Penelitian 9

1.8 Metodologi Penelitian 11

1.8.1 Jenis Penelitian 11

1.8.2 Metode Pengumpulan Data	13
1.8.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	14
1.9 Sistematika Penulisan Laporan.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Penelitian Terdahulu.....	17
2.2 Landasan Teori	22
2.2.1. Pengertian Aplikasi	22
2.2.2. Pengertian Penjualan	24
2.2.3. Aplikasi Penjualan	24
2.2.4. Mobile Programming	25
2.2.5. Coffee Shop.....	25
2.2.6. Teknologi	26
2.2.7. Smartphone	26
2.2.8. Sistem Operasi	27
2.2.9. Android	27
2.2.10. Global Positioning System	28
2.2.11. Google Maps.....	28
2.2.12. JSON (Java Script Object Notation).....	28
2.2.13. OpenStreetMap	29
2.2.14. HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)	29
2.2.15. Kotlin	30
2.2.16. Firebase.....	31
2.2.17. Firebase Cloud Messaging.....	31

2.2.18.Postman	32
2.2.19.Android Studio	32
2.3 Model Perancangan Aplikasi	33
2.3.1. Prototype Model.....	33
BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN.....	35
3.1 Objek Penelitian	35
3.1.1. Sejarah Perusahaan.....	35
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	36
3.1.1. Struktur Organisasi.....	36
3.1.2. Deskripsi Tugas.....	37
3.2 Metodologi Penelitian.....	38
3.2.1 Desain Penelitian.....	39
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data	40
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	42
3.2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan	46
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1. Perancangan Sistem.....	64
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem	65
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan	66
4.1.3. Perancangan Sistem yang Diusulkan	67
4.1.3.1. <i>Business Use Case Diagram</i>	68
4.1.3.2. <i>Activity Diagram</i>	79

4.1.3.3.	<i>Class Diagram</i>	84
4.1.3.4.	<i>Sequence Diagram</i>	86
4.1.3.5.	<i>Deployment Diagram</i>	90
4.2.1.	Struktur Menu	94
4.2.2.	Perancangan <i>Input</i>	97
4.3.	Perancangan Arsitektur Jaringan	102
4.4.	Pengujian	105
4.4.1.	Rencana Pengujian	105
4.4.2.	Kasus dan Hasil Pengujian	108
4.4.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian	114
4.5.	Implementasi	114
4.5.1.	Implementasi Perangkat Lunak	115
4.5.2.	Implementasi Perangkat Keras	115
4.5.3.	Implementasi Antar Muka	116
4.5.4.	Penggunaan Program	123
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	134
5.1	Kesimpulan	134
5.2	Saran	135
DAFTAR PUSTAKA		136
LAMPIRAN		