

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi 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	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Pet Shop	7
2.2 Hewan Peliharaan	8
2.3 Grooming.....	9
2.4 Pet Care(Penitipan).....	9
2.5 Android	9
2.5.1 Google Play	10
2.5.2 Sejarah Android.....	10
2.5.3 Arsitektur Android.....	13
2.5.3.1 Linux Kernal.....	13
2.5.3.2 Hardware Abstraction Layer (HAL)	14
2.5.3.3 Android Runtime	14
2.5.3.4 Pustaka C/C++ Asli	14

2.5.3.5	Kerangka Kerja Java API	15
2.5.3.6	Aplikasi Sistem.....	15
2.6	Fitur Android	16
2.6.1	Antar Muka.....	16
2.6.2	Aplikasi.....	16
2.6.3	Pengelolaan Memori.....	17
2.6.4	Prinsip Desain.....	18
2.7	Android Studio	18
2.8	Web Socket.....	19
2.8.1	Socket.I.o	19
2.8.2	Node.Js	19
2.8.3	Json	20
2.8.4	Mongo DB	20
2.9	Data Base	20
2.9.1	NoSQL Database Model.....	20
2.9.2	Klasifikasi NoSQL Database.....	20
2.9.3	NoSQL Database Query	21
2.10	Google Maps Api.....	22
2.11	Flutter.....	23
2.11.1	Keunikan Flutter	24
2.11.2	Teknologi dan kinerja Flutter	24
2.11.3	Akses API dan Interoperabilitas	25
BAB 3	ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN.....	27
3.1	Analisis Sistem.....	27
3.1.1	Analisis Masalah.....	27
3.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	28
3.1.3	Analisis Arsitektur Sistem	33
3.1.4	Analisis Google Direction	36
3.1.5	Analisis Rekomendasi	42
3.1.6	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.1.7	Spesifikasi Kebutuhan Non-Fungsional	45

3.1.8	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional	46
3.1.9	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	46
3.1.10	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	47
3.1.11	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	47
3.1.12	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	47
3.1.13	Analisis Kebutuhan Fungsional	48
3.1.14.1	Use Case Diagram	48
3.1.14.2	Deskripsi Aktor.....	49
3.1.14.3	Sekenario Use Case	49
3.1.14.4	Activity Diagram	66
3.1.14.5	Class Diagram.....	75
3.1.14.6	Sequence Diagram.....	76
3.2	Perancangan Sistem.....	87
3.2.1	Struktur Tabel	87
3.2.2	Struktur Menu.....	89
3.2.3	Perancangan Antar Muka	92
3.2.4	Jaringan Simantik	98
BAB 4	IPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	99
4.1	Implementasi Sistem.....	99
4.1.1	Implementasi Prangkat Keras	99
4.1.2	Implementasi Prangkat Lunak	100
4.1.3	Implementasi Basis Data	100
4.1.4	Implementasi Antar Muka	103
4.2	Pengujian Sistem	105
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	105
4.2.1.1	Pengujian <i>Blackbox</i>	105
4.2.1.2	Sekenario Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	108
4.2.1.3	Kasus dan Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	108
4.3	Pengujian Beta.....	111
4.3.1	Skenario Pengujian Beta.....	112
4.3.1.1	Data Kuesioner Pengujian Beta.....	112

4.3.2	Perhitungan Hasil Kuesioner	113
4.3.2.1	Perhitungan Hasil Kuesioner Kepada Pemilik Hewan	113
4.3.2.2	Pengujian Wawancara Kepada Pemilik <i>Petshop</i>	116
4.3.3	Kesimpulan Pengujian Beta	117
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	119
5.1	Kesimpulan	119
5.2	Saran	119
	DAFTAR PUSTAKA	120