

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR SIMBOL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I 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
1.6 Sistematika Penulisan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	11
2.1. Landasan Teori .....	11
2.1.1 <i>Bike Messenger</i> .....	11
2.1.2 Jenis Sepeda dan Tas .....	12
2.1.3 Sistem .....	12
2.1.3.1 Karakteristik Sistem .....	13
2.1.3.2 Klasifikasi Sistem .....	15
2.1.4 Informasi .....	16
2.1.5 Kualitas Sistem .....	17
2.1.6 Kualitas Informasi .....	18
2.1.7 Android .....	19
2.1.7.1 Android SDK (Software Development Kit) .....	20
2.1.7.2 ADT (Android Development Tools) .....	20
2.1.7.3 Arsitektur Android .....	20

2.1.7.4	Fundamental Aplikasi .....	22
2.1.7.5	Versi Android.....	23
2.1.7.6	Android Studio.....	26
2.1.8	Google Maps API .....	27
2.1.8.1	Layanan Google Maps API.....	28
2.1.9	PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ) .....	29
2.1.9.1	Konsep Kerja PHP .....	30
2.1.9.2	PHP dan Database.....	30
2.1.10	MySQL .....	31
2.1.10.1	Kelebihan MySQL .....	31
2.1.10.2	Bahasa MySQL.....	33
2.1.11	<i>Object Oriented Programming</i> .....	34
2.1.11.1	Objek.....	35
2.1.11.2	Kelas (class).....	35
2.1.11.3	Inheritance.....	35
2.1.12	UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	36
2.1.12.1	UML (Unified Modelling Language) .....	36
2.1.12.2	Class Diagram.....	37
2.1.12.3	Activity Diagram .....	38
2.1.15.4	Sequence Diagram .....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>41</b>
3.1	Analisis Sistem.....	41
3.2	Analisis Masalah.....	41
3.2.1	Analisis Prosedur Pada Sistem yang Berjalan .....	42
3.3	Analisis Arsitektur Sistem .....	43
3.4	Analisis Penentuan Tarif.....	44
3.5	Analisis Teknologi Yang Digunakan.....	46
3.5.1	Google Maps API .....	46
3.6	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	46
3.6.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	48
3.6.1.1	Analisis Perangkat Keras .....	48

3.6.1.2	Analisis Perangkat Lunak .....	48
3.6.1.3	Analisis Pengguna.....	49
3.6.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	49
3.6.2.1	Diagram Use Case.....	49
3.6.2.1.1	Deskripsi Aktor .....	50
3.6.2.1.2	Skenario Use Case .....	50
3.6.2.2	Activity Diagram .....	59
3.7	Class Diagram.....	68
3.8	Sequence Diagram .....	76
3.9	Perancangan Sistem .....	81
3.9.1	Perancangan Basis Data .....	81
3.9.2	Perancangan Struktur Tabel.....	82
3.9.3	Perancangan Antarmuka .....	87
3.9.4	Perancangan Jaringan Semantik .....	98
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>		<b>99</b>
4.1	Implementasi.....	99
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras .....	99
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	99
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	100
4.1.4	Implementasi Class .....	102
4.1.5	Implementasi Antar Muka .....	103
4.2	Pengujian Sistem.....	104
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	104
4.2.1.1	Skenario Pengujian .....	104
4.2.1.2	Hasil Pengujian .....	106
4.3	Pengujian Beta .....	111
4.3.1	Kuesioner Pengujian Beta.....	111
4.3.2	Hasil Pengujian Beta.....	113
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>119</b>
5.1	Kesimpulan .....	119
5.2	Saran .....	119

DAFTAR PUSTAKA .....	121
----------------------	-----