DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I PENDAHUHUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi 9

2.2. Pengertian Pemesanan 9

2.3. Mobile 9

2.3.1. Aplikasi Mobile 10

2.3.2. Area Aplikasi Mobile 10

2.4. Android 11

2.4.1. Sejarah Android 11
2.4.2. The Dalvik Virtual Machine (DVM) 13
2.4.3. Arsitektur Android 14
2.4.4. Fundamental Aplikasi 17
2.4.5. Versi Android 19
2.5. Pemrograman Berorientasi Objek 21
2.5.1.Unified Modelling Language (UML) 22
2.5.1.1. Use Case Diagram 23
2.5.1.2. Sequence Diagram 24
2.5.1.3. Deployment Diagram 25
2.5.1.4 .Activity Diagram 25
2.5.1.5. Class Diagram 25
2.6. Java Platform Android 26
2.6.1. Gambaran Java Platform Android 26
2.7. XML 28
2.7.1. Mengenal XML 28
2.7.2. Tipe XML 28
2.7.3. Keunggulan XML 28
2.8. Eclipse 29
2.9. MySQL 30
2.9.1.Keistimewaan MySQL 30
2.10. Personal Home Page Tool (PHP) 32
2.10.1. Keistimewaan PHP 33
2.11. Internet 33
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 35
3.1.1. Sejarah Singkat 35
3.1.2. Visi Dan Misi 37
3.1.3. Struktur Organisasi 37
3.1.4. Deskripsi Kerja 39
3.2. Metode Penelitian 40

3.2.1. Desain Penelitian 41
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 41
3.2.2.1. Sumber Data Primer 42
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 42
3.2.3. Metode Pendekatan & Pengembangan Sistem 43
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 43
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 43
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis & Perancangan 46
3.2.4. Pengujian Software 47
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sistem yang Berjalan 49
4.1.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 49
4.1.1.1. Use Case Diagram 50
4.1.1.2. Skenario Use Case 51
4.1.1.3. Activity Diagram 53
4.1.2. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 55
4.2. Perancangan Sistem 56
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 57
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 57
4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 58
4.2.3.1. Use Case Diagram 59
4.2.3.2. Skenario Use Case 60
4.2.3.3. Activity Diagram 62
4.2.3.3.1. Activity Diagram User 62
4.2.3.3.2. Activity Diagram Server 65
4.2.3.4. Sequence Diagram 67
4.2.3.5. Deployment Diagram 71
4.2.3.6. Class Diagram 72
4.2.4. Perancangan Antar Muka 74
4.2.4.1. Perancangan Input User 74
4.2.4.2. Perancangan Input Admin 76

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1. Implementasi 79
5.1.1. Batasan Implementasi 79
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 79
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 81
5.1.4. Implementasi Basis Data 82
5.1.5. Implementasi Antar Muka 83
5.1.5.1. Antar Muka Aplikasi Frontend 83
5.1.5.2. Antar Muka Aplikasi Backend 85
5.1.6. Implementasi Instalasi Program 86
5.1.7. Penggunaan Aplikasi 88
5.1.7.1. Penggunaan Program Aplikasi Frontend 88
5.1.7.2. Penggunanan Program Aplikasi Backend 95
5.2. Pengujian 98
5.2.1. Rencana Pengujian 99
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 101
5.2.2.1. Kelas Uji Aplikasi 101
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 104
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 105
6.1. Saran 106
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN