DAFTAR ISI

ABSTRAK.....i
ABSTRACT.....ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI.....v
DAFTAR GAMBAR.....ix
DAFTAR TABEL.....xii
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN..... xviii
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang Masalah.....1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan.....3
1.4 Batasan Masalah.....4
1.5 Metodologi Penelitian 5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....5
1.6 Sistematika Penulisan.....7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....9
2.1 Ruang Lingkup Objek Penelitian 9
2.1.1 Sejarah Floating Market Lembang 9
2.1.2 STRUKTUR ORGANISASI FLOATING MARKET LEMBANG.....11
2.2 Landasan Teori 12
2.3 Sistem Pembayaran.....12
2.4 Objek Wisata 13
2.5 Teknologi.....14
2.6 Internet.....16
2.7 Sejarah Internet.....17
2.8 Uniform Resource Locator (URL) 18
2.9 Informasi.....19
2.9.1 Kualitas Informasi 20

2.10 Jaringan Komputer 21
2.10.1 Jenis Jaringan Nirkabel 21
2.10.2 Wireless Personal Area Networks (WPANs) 21
2.10.3 Wireless Local Area Networks (WLANs) 21
2.10.4 Wireless Wide Area Networks (WWANs) 22
2.10.5 Infrared 22
2.10.6 Bluetooth 22
2.10.7 Wi-fi 23
2.11 Perangkat Lunak 24
2.12 Pemrograman Berorientasi Objek 25
2.13 Mobile Phone 27
2.13.1 Open Source Pada Mobile Phone 27
2.13.2 Android Smartphone 28
2.14 Android Software Development Kit (Android SDK) 32
2.15 Near Field Communication (NFC) 33
2.15.1 Manfaat Near Field Communication 34
2.15.2 Inovasi Near Field Communication 35
2.15.3 Service Initiation 35
2.15.4 Peer-to-peer 35
2.15.5 Pembayaran dan Tiketing 36
2.15.6 NFC Tag 37
2.15.7 NFC Data Exchange Format (NDEF) 38
2.16 Unified Modeling Language (UML) 42
2.17 Java 44
2.18 Perangkat Lunak Pendukung 45
2.18.1 Eclipse 45
2.18.2 PHP (Personal Home Page) 46
2.18.3 MySQL 47
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 49
3.1.1 Analisis Masalah 49
3.1.2 Analisis Sistem Berjalan 51
3.1.2.1 Informasi 51
3.1.2.2 Pembayaran 52

3.1.3 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun 54
3.1.3.1 Gambaran Sistem Yang Akan Dibangun 54
3.1.3.1.1 Gambaran aplikasi operator yang akan dibangun 58
3.1.3.1.2 Gambaran aplikasi Penjaga Stan yang akan dibangun. 62
3.1.3.1.3 Gambaran alur pada database. 63
3.1.3.1.4 Deskripsi Aplikasi Android Beam (NFC) Sebagai Metode Pembayaran Pencarian Informasi 67
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 70
3.1.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 70
3.1.4.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 71
3.1.4.1.2 Analisis Pengguna 71
3.1.4.2 Analisis Kebutuhan Fungsional 72
3.1.4.2.1 Use Case Diagram 72
3.1.4.2.2 Definisi Aktor 73
3.1.4.2.3 Identifikasi Use Case Diagram 74
3.1.4.3 Skenario Use Case Diagram 76
3.1.4.4 Activity Diagram 85
3.1.4.5 Sequence Diagram 98
3.1.4.6 Class Diagram 111
3.1.4.7 Skema Relasi 113
3.1.4.7.1 Diagram Relasi 113
3.1.4.7.2 Struktur Tabel 114
3.1.5 Perancangan Sistem 116
3.1.5.1 Perancangan Struktur Menu 116
3.1.5.2 Perancangan Antarmuka 119
3.1.5.3 Jaringan Semantik 139
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 141
4.1 Implementasi Sistem 141
4.1.1 Lingkungan Implementasi 141
4.1.2 Implementasi Basis Data 142
4.1.3 Implementasi Antarmuka 144
4.2 Pengujian Sistem 145
BAB 5 171
KESIMPULAN DAN SARAN 171

5.1 Kesimpulan 171
5.2 Saran 171
DAFTAR PUSTAKA 173