DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL xv

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah Masalah 3

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 9

TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Ruang Lingkup Objek Penelitian 9

2.1.1 Sejarah Viking 9

2.1.2 Sejarah The Original Viking Fanshop 10

2.1.3 Visi dan Misi 11

2.1.4 Struktur Organisasi The Original Viking Fanshop 12

2.1.5 Deskripsi Tugas 13

2.2 Landasan Teori.....13
2.2.1 M-Store.....14
2.2.2 Pemesanan Produk.....15
2.3 Location Based Service.....16
2.3.1 Unsur Unsur Location Based Service.....17
2.3.2 Komponen Location Based Service.....17
2.3.3 Cara Kerja Location Based Service.....18
2.4 Android.....19
2.4.1 Versi Android.....21
2.5 Web Service.....22
2.5.1 Arsitektur Web Service.....22
2.5.2 Operasi – Operasi Web Service.....23
2.5.3 Komponen Web Service.....23
2.6 JSON.....24
2.6.1 Bentuk JSON.....25
2.7 UML (Unified Modeling Language).....27
2.7.1 Pengertian UML.....27
2.7.2 Use Case Diagram.....28
2.7.3 Class Diagram.....29
2.7.4 Sequence Diagram.....30
2.9 Object Oriented Analysis Desain.....31
2.10 Flowmap.....31
2.11 Diagram Konteks.....33
2.12 Perangkat Lunak Pendukung.....33
2.12.1 Eclipse.....33

2.12.2 Java 34
2.12.3 Definisi *XAMPP* 35
2.12.4 Microsoft Visio Profesional 2010.....36
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 39
3.1 Analisis Sistem.....39
3.1.1 Analisis Masalah.....39
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 39
3.2 Analisis Aplikasi Sejenis 41
3.3 Analisis Arsitektur Sistem 46
3.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 55
3.5 Analisis Kebutuhan Non fungsional 58
3.6 Analisis Data.....60
3.7 Struktur Tabel 63
3.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 70
3.8.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Web 70
3.8.2 Analisis Kebutuhan Fungsional Mobile 76
3.9 Perancangan Sistem 109
3.9.1 Perancangan Arsitektural Menu.....109
3.9.2 Perancangan Antarmuka 110
3.9.3 Jaringan Semantik Mobile 119
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 121
4.1 Implementasi Sistem 121
4.1.1 Lingkungan Implementasi 121
4.1.2 Implementasi Database 122
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....131
4.2 Pengujian Sistem 132
BAB V KESIMPULAN.....149
5.1 Kesimpulan.....149

5.2 Saran.....149

Daftar Pustaka.....151