DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR SIMBOL xix

DAFTAR LAMPIRAN xxii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.3.1 Maksud 2

1.3.2 Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.5.1 Pengumpulan Data 4

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak 5

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Profil Alisha Fancy Shop 9
2.1.1 Sejarah Alisha Fancy Shop 10
2.1.2 Logo Alisha Fancy Shop 12
2.1.3 Visi dan Misi Alisha Fancy Shop 12
2.1.4 Struktur Organisasi Alisha Fancy Shop 13
2.2 Landasan Teori 13
2.2.1 Perkembangan Smartphone 13
2.2.2 Aplikasi 14
2.2.3 Mobile Store 14
2.2.4 Android 17
2.2.4.1 Sejarah Android 17
2.2.5 Push Notification 21
2.2.5.1 Google Cloud Messaging 22
2.2.6 Location Based Service 23
2.2.6.1 Google Direction API 23
2.2.7 Web service 23
2.2.7.1 XML 24
2.2.7.2 SOAP 25
2.2.7.3 WSDL 25
2.2.7.4 NuSOAP 25
2.2.8 JSON 24
2.2.9 MySQL 29
2.2.10 Perangkat Lunak Pendukung 31

2.2.10.1 Android Studio 31
2.2.11 Analisis Berbasis Objek 32
2.2.12 Pemograman Berorientasi Objek 32
2.2.12.1 Pengenalan UML 33
2.2.12.2 Diagram UML 34
2.2.12.3 Use Case Diagram 35
2.2.12.4 Activity Diagram 36
2.2.12.5 Sequence Diagram 37
2.2.12.6 Class Diagram 38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 41
3.1 Analisis Sistem 41
3.1.1 Analisis Masalah 42
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 43
3.1.2.1 Arsitektur Sistem yang Sedang Berjalan 43
3.1.2.2 Antarmuka dan Skenario Sistem yang Sedang Berjalan 43
3.1.3 Analisis Arsitektur Perancangan Sistem 46
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 49
3.1.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 49
3.1.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 50
3.1.4.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 51
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional Web 51
3.1.5.1 Diagram Konteks 52
3.1.5.2 Data Flow Diagram (DFD) 52

3.1.5.3 Spesifikasi Proses 58
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional *Mobile* 72
3.1.6.1 Use Case Diagram 72
3.1.6.2 Skenario Use Case 75
3.1.6.3 *Activity* Diagram 83
3.1.6.4 Class Diagram 96
3.1.6.5 Sequence Diagram 98
3.2 Perancangan Sistem 103
3.2.1 Perancangan Basis Data 104
3.2.1.1 Skema relasi 104
3.2.1.2 Struktur Tabel 104
3.2.2 Perancangan Antarmuka 109
3.2.3 Jaringan Semantik 118
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 119
4.1 Implementasi Sistem 119
4.1.1 Implementasi Perangkat keras 119
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 120
4.1.3 Implementasi Basis Data 120
4.2 Implementasi Aplikasi 127
4.2.1 Implementasi Antarmuka 128
4.2.2 Hasil Tampilan Aplikasi 129
4.3 Pengujian Sistem 137
4.3.1 Pengujian Alpha 137

4.3.1.1 Skenario Pengujian 137
4.3.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 138
4.3.2 Kesimpulan Pengujian Alpha 147
4.3.3 Pengujian Beta 147
4.3.3.1 Skenario Pengujian Beta 147
4.3.4 Kesimpulan Pengujian Beta 151
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 153
5.1 Kesimpulan 153
5.2 Saran 153
Daftar Pustaka 155