DAFTAR ISI

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL..... xiii

DAFTAR LAMPIRAN..... xviii

BAB I PENDAHULUAN.....1

1.1. Latar Belakang Penelitian.....1

1.2. Identifikasi & Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah..... 3

1.2.2. Rumusan Masalah..... 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1. Maksud Penelitian..... 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian.....5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.1. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah.....7

1.6. Lokasi dan Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI 9

2.1. Aplikasi.....9

2.2. Pencarian 10

2.2.1. Pencarian Berurutan (*Sequential Searching*) 11

2.2.2. Pencarian Biner (*Binary Searching*) 11

2.3. Informasi.....12

2.3.1. Siklus Informasi 12

2.3.2. Kualitas Inforamsi..... 13

2.4. Promosi.....14

2.4.1. Bentuk Promosi..... 14

2.5. Bacode Scanner 16

2.6. Android.....17

2.6.1. *The Dalvik Virtual Machine* (DVM)..... 17

2.6.2. Android SDK (*Software Development Kit*) 18

2.6.3. ADT (*Android Development Tools*)..... 18

2.6.4. Arsitektur Android 18

2.6.5. Fundamental Aplikasi 20

2.6.6. Versi Android..... 21

2.7. Tinjauan Perangkat Lunak Pendukung.....22

2.7.1. Eclipse..... 22

2.7.1.1. Definisi Eclipse.....22

2.7.1.2. Sejarah Eclipse.....23

2.7.1.3. Arsitektur Eclipse.....23
2.7.1.4. Versi Peluncuran Eclipse.....24
2.7.2. Java..... 25
2.7.2.1. Definisi Java.....26
2.7.2.2. Sejarah Perkembangan Java.....26
2.7.2.3. Versi Java.....28
2.7.2.4. Kelebihan Java.....29
2.7.2.5. Kekurangan Java.....30
2.7.3. XML..... 31
2.7.3.1. Definisi XML.....31
2.7.3.2. Pengenalan XML.....32
2.7.3.3. Tipe XML.....32
2.7.3.4. Keungulan XML.....32
2.7.4. Dreamweaver..... 33
2.7.4.1. Definisi Dreamweaver.....33
2.7.4.2. Versi Dreamweaver.....34
2.7.4.3. Tipe XML.....32
2.7.4.4. Keungulan XML.....32
2.7.5. PHP (*Hypertext Proprecessor*)..... 35
2.7.6. JSON (*Java Script Object Notation*)..... 35
2.7.7. Mozzila Firefox..... 36
2.7.8. XAMPP..... 38
2.7.8.1. Definisi XAMPP.....38

2.7.8.2. Sejarah dan Perkembangan XAMPP 39
2.7.8.3. Asal Kata XAMPP 39
2.7.8.4. Bagian Penting XAMPP 40
2.7.8.5. Komponen XAMPP 40
2.7.8. SQL (*Structur Query Language*) 41
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....42
3.1. Objek Penelitian 42
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 42
3.1.2. Visi Misi Perusahaan 43
3.1.3. Struktur Organisasi 44
3.1.4. Deskripsi Tugas 47
3.1.5. Kegiatan Perusahaan 48
3.2. Metode Penelitian.....49
3.2.1. Desain Penelitian 49
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 49
3.2.2.1. Sumber Data Primer.....49
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 50
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem..... 51
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 51
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 51
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....54
3.3. Pengujian Software.....57

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 58

4.1. Analisis Sistem 58

4.1.1. Analisis Masalah 58

4.1.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 59

4.1.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....59

4.1.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....60

4.1.3. Analisis Kebutuhan Fungsional 60

4.1.3.1. Analisis Kebutuhan Sistem 60

4.1.3.2. Analisis Pemodelan Sistem.....61

4.1.3. Analisis Arsitektur Sistem 61

4.2. Perancangan Sistem.....62

4.2.1. Tujuan Perancangan..... 63

4.2.2. Gambaran Umum Sistem..... 63

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan..... 64

4.2.3.1. Usecase Diagram 64

4.2.3.2. Activity Diagram 68

4.2.3.3. Class Diagram.....72

4.2.3.4. Sequence Diagram 74

4.2.3.5. Collaboration Diagram.....78

4.2.3.6. Component Diagram.....80

4.2.3.7. Deployment Diagram.....80

4.2.4. Perancangan Antar Muka..... 81

4.2.5. Perancangan Navigasi..... 89

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....91

5.1. Implementasi 91

5.1.1. Batasan Implementasi 91

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak..... 92

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras..... 92

5.1.4. Implementasi Basis Data..... 93

5.1.5. Implementasi Antar Muka 95

5.1.6. Implementasi Instalasi Program..... 103

5.2. Pengujian 105

5.2.1. Rencana Pengujian..... 105

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian..... 107

5.2.3. Kesimpulan Hail Pengujian 110

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 111

6.1. Kesimpulan.....111

6.2. Saran 112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Informasi 13
Gambar 2.2. Contoh Barcode.....16
Gambar 2.3. Logo Android.....17
Gambar 2.4. Arsitektur Android 20
Gambar 2.5. Logo Eclipse.....22
Gambar 2.6. Logo Java 25
Gambar 2.7. XML.....31
Gambar 2.8. Logo Dreaweaver.....33
Gambar 2.9. Logo Mozilla Firefox 36
Gambar 2.10. Logo XAMPP 38
Gambar 3.1. Struktur Organisasi PT.Yomart Rukun Selalu.....46
Gambar 3.2. Ilustrasi Model Prototipe.....53
Gambar 3.3. Diagram UML.....54
Gambar 4.1. Arsitektur Sistem.....62
Gambar 4.2. GambaranUmum Sistem 63
Gambar 4.3. Use Case Diagram.....64
Gambar 4.4. Search Item Activity Diagram 68
Gambar 4.5. Capture Code Activity Diagram.....69
Gambar 4.6. View Promo Diagram 70
Gambar 4.7. Find Mart Diagram.....71

Gambar 4.8. Class Diagram 72
Gambar 4.9. Search Item Sequence Diagram 74
Gambar 4.10. Capture Code Sequence Diagram 75
Gambar 4.11. View Promo Sequence Diagram 76
Gambar 4.12. Find Mart Sequence Diagram 77
Gambar 4.13. Search Item Collaboration Diagram 78
Gambar 4.14. Capture Code Collaboration Diagram 78
Gambar 4.15. View Promo Collaboration Diagram 79
Gambar 4.16. Find Mart Collaboration Diagram 79
Gambar 4.17. Component Diagram 80
Gambar 4.18. Diagram Diagram 80
Gambar 4.19. Perancangan Antar Muka Menu 81
Gambar 4.20. Perancangan Antar Muka Search Item 82
Gambar 4.21. Perancangan Antar Muka Capture Code 83
Gambar 4.22. Perancangan Antar Muka Barcode Scanner 84
Gambar 4.23. Perancangan Antar Muka View Promo 85
Gambar 4.24. Perancangan Antar Muka Promo Detail 86
Gambar 4.25. Perancangan Antar Muka Find Mart 87
Gambar 4.26. Perancangan Antar Muka Maps 88
Gambar 4.27. Navigasi Aplikasi 90
Gambar 5.1. Antar Muka Menu 95
Gambar 5.2. Antar Muka Search Item 96
Gambar 5.3. Antar Muka Capture Code 97

Gambar 5.4. Antar Muka Barcode Scanner 98
Gambar 5.5. Antar Muka View Promo 99
Gambar 5.6. Antar Muka Promo Detail 100
Gambar 5.7. Antar Muka Find Mart 101
Gambar 5.8. Antar Muka Maps 102
Gambar 5.9. Langkah Pertama Istalasi Program.....103
Gambar 5.10. Langkah Kedua Istalasi Program 104
Gambar 5.11. Langkah Ketiga Istalasi Program 104
Gambar 5.12. Langkah Keempat Istalasi Program 105

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian 8

Tabel 2.1. Versi Peluncuran Eclipse 25

Tabel 2.2. Versi Dreamweaver 34

Tabel 4.1. SEARCH ITEM Skenario.....65

Tabel 4.2. CAPTURE CODE Skenario 65

Tabel 4.3. VIEW PROMO Skenario.....66

Tabel 4.4. FIND MART Skenario 67

Tabel 4.5. Deskripsi Class Diagram 72

Tabel 5.1. Tabel Item 93

Tabel 5.2. Tabel Mart.....94

Tabel 5.3. Tabel Promo.....94

Tabel 5.4. Rencana Pengujian.....106

Tabel 5.5. Hasil Pengujian 107