DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang Masalah 1

I.2 Perumusan Masalah 2

I.3 Maksud dan Tujuan 2

I.4 Batasan Masalah 3

I.5 Metodologi Penelitian ix

I.5.1. Metode Pengumpulan Data 3

I.5.2. Metode Penyelesaian Masalah 4

I.6 Sistematika Penulisan 5

BAB II LANDASAN TEORI 7

II.1 Aplikasi Resep Masakan 7

II.2 .NET Framework 7

II.3 *Class Library* 7

II.4 Base Class Libraries 8

II.5 Pedoman Pembangunan *Class Library* 8

II.6 Style Programming C# 21

II.7 Generic Programming 25
II.8 Analisis Domain 25
II.9 Analisis *Frozen Spot* 25
II.10 Analisis *Hotspot* 26
II.11 Kartu *Hotspot* 27
II.12 *Windows Phone Apps* 28
II.13 Pemrograman Beorientasi Objek 28
II.14 Pengujian Unit Testing 29
II.15 Pengujian Integration Testing 30
II.16 Pengujian Acceptance 31
II.17 UML (*Unified Modeling Language*) 31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN CLASS LIBRARY 33
III.1. Analisis Sistem 33
III.1.1. Analisis Domain Aplikasi 33
III.1.2. Analisis *Frozen Spot* 53
III.1.3. Analisis *Hotspot* 58
III.1.4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 68
III.1.4.1. Kebutuhan Perangkat Keras 69
III.1.4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak 69
III.2. Perancangan Kelas *Class Library* 69
III.3. Perancangan *Package* 79
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN CLASS LIBRARY 81
IV.1 Implementasi Class Library 81
IV.1.1 Implementasi Perangkat Keras 81
IV.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 81

IV.1.3 Hasil Implementasi 82
IV.2 Pengujian *Class Library* 82
IV.2.1 Rencana Pengujian 82
IV.2.2 Skenario Pengujian 83
IV.2.3 Hasil Pengujian 85
IV.2.4 Evaluasi Pengujian 98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 100
V.1. Kesimpulan 100
V.2. Saran 100
DAFTAR PUSTAKA 101