DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL x
DAFTAR LAMPIRAN xii
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 3
I.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
I.5.2 Metode Penyelesaian Masalah 4
I.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI 7
II.1 Electronic Ticketing 7
II.2 Object Oriented Programming 7
II.3 Style Programming C# 8
II.4 Generic Programing 11
II.5 Class Library 11
II.5.1 Pedoman Pembangunan Class Library 12
II.6 Pengujian Perangkat Lunak 26
II.6.1 Unit Testing 27
II.6.2 Pengujian Integrasi 27
II.6.3 Pengujian Acceptance 27
II.7 Windows Phone 27

II.8 Analisis Domain 28
II.8.1 Frozen Spot 28
II.8.2 Hotspot 28
II.8.3 Kartu Hotspot 29
II.9 Alat Pemodelan 29
II.9.1 UML 29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN CLASS LIBRARY 31
III.1 Analisis Class Library 31
III.1.1 Analisis Domain Perangkat Lunak 31
III.1.2 Analisis Frozen Spot 45
III.1.3 Analisis *Hotspot* 48
III.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 55
III.2 Perancangan Class Library 56
III.2.1 Perancangan Kelas 57
III.2.2 Perancangan *Package* 65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN CLASS LIBRARY 67
IV.1 Implementasi Class Library 67
IV.1.1 Implementasi Perangkat Keras 67
IV.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 67
IV.1.3 Hasil Implementasi 68
IV.2 Pengujian Class Library 68
IV.2.1 Rencana Pengujian Class Library 68
IV.2.2 Skenario Pengujian 69
IV.2.3 Hasil Unit Testing Class Library 71
IV.2.4 Pengujian Integrasi Class Library 77
IV.2.5 Hasil Pengujian Acceptance 85
IV.2.6 Kesimpulan Pengujian 86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 89
V.1 Kesimpulan 89
V.2 Saran 89
DAFTAR PUSTAKA 91