DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 6

1.2.1 Identifikasi Masalah 6

1.2.2 Rumusan Masalah 6

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.4 Kegunaan Penelitian 7

1.4.1 Kegunaan Praktis 7

1.4.2 Kegunaan Akademis 7

1.5 Batasan Masalah 8

1.6 Waktu Penelitian 8

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan 10

2.2 Parfume 10

2.2.1 Sejarah Parfume 12

2.3 Android 13

2.3.1 Sejarah Android 14

2.3.2 *Dalvik Virtual Machine* 16

2.3.3 Android SDK (*Software Development Kit)* 17

2.3.4 Arsitektur Android 18

2.3.5 Fundamental Aplikasi 20

2.4 Java 23

2.4.1 Sejarah Java 24

2.4.2 Konsep Pemrograman Berorientasi Objek 24

2.4.2.1 Abstraksi 25

2.4.2.2 Pengkapsulan/Enkapsulasi 25

2.4.2.3 Pewarisan 26

2.4.2.4 Polimorfisme 26

2.5 *Unified Modeling Language* (UML) 27

2.5.1 Definisi *Unified Modeling Language (UML*) 27

2.5.2 Langkah-langkah Penggunaan *Unified Modeling Language (UML)* 31

2.6 Eclipse 33

2.6.1 Versi Eclipse 33

BAB III. OBJEK DAN METODELOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 34

3.1.1 Sejarah Perusahaan 34

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 35

3.1.2.1 Visi 35

3.1.2.2 Misi 35

3.1.3 Stuktur Organisasi 35

3.1.4 Deskripsi Tugas 37

3.2 Metode Penelitian 38

3.2.1 Desain Penelitian 38

3.2.2 Jenis Dan Pengumpulan Data 39

3.2.2.1 Sumber Data Primer 39

3.2.2.2 Sumber Data Skunder 40

3.2.3 Metode Pengembangan dan pengembangan system 40

3.2.1.3.1 Metode Pendekatan System 41

3.2.1.3.2 Metode Pengembangan System 41

3.2.1.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan 42

3.2.1.3.3.1 Use Case Diagram 42

3.2.1.3.3.2 Activity Diagram 43

3.2.1.3.3.3 Squance Diagram 43

3.2.1.3.3.4 Collaboration Diagram 43

3.2.1.3.3.5 Class Diagram 44

3.2.1.3.3.6 Component Diagram 44

3.2.4 Pengujian Software 45

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem 48

4.1.1 Analisis Masalah 48

4.2 Perancangan Sistem 49

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 49

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Di Usulkan 49

4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 49

4.2.3.1 Diagram Use Case 50

4.2.3.1.1 Definisi Aktor 50

4.2.3.1.2 Definisi Use Case 51

4.2.3.1.3 Sknario Use Case 53

4.2.3.2 Activity Diagram 64

4.2.3.3 Squance Diagram 71

4.2.3.3 Deployment Diagram 77

4.2.3.5 Class Diagram 77

4.2.4 Perancangan Antar Muka 78

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi 84

5.1.1 Implementasi Program 84

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak (*Software*) 85

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*) 85

5.1.4 Implementasi Class 86
5.1.5 Implementasi Antar Muka 86
5.1.5.1 Tampilan Awal 87
5.1.5.2 Tampilan Menu Male 87
5.1.5.3 Tampilan Menu Female 89
5.1.5.4 Tampilan Menu Unisex 91
5.1.5.5 Tampilan Menu Cek Kepribadian 92
5.1.5.6 Tampilan Menu About 92
5.1.5.7 Tampilan Menu Sejarah 93
5.1.5.8 Tampilan Menu Tips 93
5.1.5.9 Tampilan Menu Hitung 94
5.2 Pengujian 94
5.2.1 Rencana Pengujian 95
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 96
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 103
BAB VI. KESIMPULAN
6.1 Kesimpulan 104
6.2 Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 105
LAMPIRAN