DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**
ABSTRAK ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xvii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xviii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxv**
BAB I PENDAHUUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 5
1.2.1 Identifikasi Masalah 5
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 Lokasi dan Waktu Penelitian 8
BAB II. LANDASAN TEORI
2.1 Aplikasi 11
2.2 Android 12
2.2.1 Sejarah Android 14
2.2.2 Anatomi Aplikasi Android 18
2.2.2.1 Linux Kernel 18
2.2.2.2 Libraries 19
2.2.2.3 Android Runtime 20

2.2.2.4 Application Framework 20
2.2.2.5 Application Layer 21
2.2.3 Komponen Aplikasi Android 22
2.2.3.1 Activities 22
2.2.3.2 Services 24
2.2.3.3 Intens 25
2.2.3.4 Broadcast Receiver 25
2.2.3.5 Content Providers 26
2.2.4 Tipe Aplikasi Aplikasi Android 26
2.2.5 Siklus Hidup Aplikasi Android 27
2.2.6 Kelebihan Android 28
2.3 Rational Unified Process (RUP) 30
2.4 Konsep Perancangan Berorientasi Objek 31
2.4.1 Unified Modelling Language (UML) 32
2.4.1.1 Use Case Diagram 32
2.4.1.2 Class Diagram 32
2.4.1.3 Behavior Diagram 33
2.4.1.4 Implementation 33
2.4.1.5 Kelebihan UML 34
2.4.1.6 Kekurangan UML 35
2.5 Java 35
2.5.1 Sejarah Singkat 35
2.5.2 Versi Awal 38
2.5.3 Kelebihan 38
2.5.4 Kekurangan 40
2.5.5 Tahap Kompilasi Java 41
2.6 Database 41
2.6.1 Structured Query Language (SQL) 42
2.6.2 Primary Key 43
2.6.3 Foreign Key 44
2.6.4 MYSQL 44

2.7 Client Server 45
2.7.1 Karakteristik Client Server 46
2.7.2 Keuntungan dan Kerugian Arsitektur Client Server 47
2.8 Eclipse 47
2.8.1 Sejarah Eclipse 48
2.8.2 Arsitektur Eclipse 49
2.8.3 Perkembangan Eclipse 50
2.9 Software Development Kit (SDK) 51
2.10 Java Development Kit (JDK) 51
2.11 Android Development Tools (ADT) 51
BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1 Objek Penelitian 53
3.1.1 Sejarah Singkat Baraya Travel 53
3.1.2 Visi dan Misi Baraya Travel 54
3.1.3 Struktur Organisasi Baraya Travel 54
3.1.4 Deskripsi Tugas 55
3.2 Metode Penelitian 57
3.2.1 Desain Penelitian 57
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 62
3.2.2.1 Sumber Data Primer 62
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 62
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 63
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 63
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 64
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 64
3.2.3.3.1 Alat Bantu Analisis 64
3.2.3.3.2 Perancangan 66
3.3 Pengujian Software 67
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 69
4.1.1 Analisis Dokumen 69

4.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 70
4.1.2.1 Use Case Diagram 71
4.1.2.2 Skenario Use Case 72
4.1.2.3 Activity Diagram 73
4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 75
4.2 Perancangan Sistem 76
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 76
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 77
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 78
4.2.3.1 Use Case 78
4.2.3.2 Skenario Use Case 79
4.2.3.3 Activity Diagram 83
4.2.3.4 Sequence Diagram 91
4.2.3.5 Class Diagram 94
4.2.3.6 Object Diagram 95
4.2.3.7 Component Diagram 96
4.2.3.8 Deployment Diagram 98
4.2.4 Perancangan Antar Muka 98
4.2.4.1 Struktur Menu 98
4.2.4.2 Perancangan Input 100
4.2.4.3 Perancangan Output 105
4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan 111
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1 Implementasi Sistem 113
5.1.1 Batasan Implementasi 113
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 114
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 114
5.1.4 Implementasi Basis Data 115
5.1.5 Implementasi Antar Muka 117
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 131
5.1.7 Penggunaan Program 133

5.2 Pengujian 134
5.2.1 Rencana Pengujian 135
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 136
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 142
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan 143
6.2 Saran 144

DAFTAR PUSTAKA 145
LAMPIRAN