DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR SIMBOL xviii

DAFTAR LAMPIRAN xxv

BAB I PENDAHUHUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

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 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.6.1. Lokasi Penelitian 7

1.6.2. Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi 10

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2.2. Pemesanan Barang dan Pengertian Badminton 11
2.2.1. Pengertian Pemesanan.....11
2.2.2 Pengertian Badminton.....11
2.3. Handphone 12
2.4. Java 13
2.5. Android 14
2.6. Eclipse 16
2.7. ADT plugin for Eclipse.....17
2.8. Extensible Markup Language (XML).....18
2.9. Fungsi dan Tujuan UML 19
2.9.1. Use case Diagram 19
2.9.2. Class Diagram 21
2.9.3. Activity Diagram 22
2.9.4. Sequence Diagram 23
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian.....24
3.1.1 Sejarah Singkat GTI Sport 24
3.1.2 Visi dan Misi GTI Sport..... 25
3.1.3. Struktur Organisasi 25
3.1.4. Deskripsi Kerja 26
3.2. Metode Penelitian.....27
3.2.1. Desain Penelitian.....27
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 28
3.2.2.1. Sumber Data Primer.....28
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....29
3.2.3. Metode Pendekatan & Pengembangan Sistem 30
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 30
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 31
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis & Perancangan.....37
3.2.4. Pengujian Software 39
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 41
4.1.1. Analisis Objek 41
4.1.1.1. Use case Diagram 42
4.1.1.2. Skenario Use Case 42
4.1.1.3. Activity Diagram.....46
4.1.2. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 47
4.2. Perancangan Sistem 47
4.2.1. Tujuan Perancangan 48
4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang diusulkan 48
4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 49
4.2.3.1. Use Case 49
4.2.3.2. Skenario Usecase Yang Diusulkan 50
4.2.3.3. Activity Diagram 57
4.2.3.3.1. Activity Diagram menu lihat barang 58
4.2.3.3.2. Activity Diagram menu pesan barang 59
4.2.3.3.3. Activity Diagram tentang 60
4.2.3.3.4. Activity Diagram bantuan 60
4.2.3.3.5. Activity Diagram login server.....61
4.2.3.3.6. Activity Diagram button tambah member 62
4.2.3.3.7. Activity Diagram button edit member 63
4.2.3.3.8. Activity Diagram button hapus member 64
4.2.3.3.9. Activity Diagram button tambah data barang 64
4.2.3.3.10 Activity Diagram button edit data barang 65
4.2.3.3.11. Activity Diagram hapus data barang 66
4.2.3.3.12. Activity Diagram edit data pemesanan 66
4.2.3.3.13. Activity Diagram hapus data pemesanan 67
4.2.3.4. Sequence Diagram 67
4.2.3.4.1. Sequence Diagram pada menu lihat barang 68
4.2.3.4.2. Sequence Diagram pada menu Pesan barang.....69
4.2.3.4.3. Sequence Diagram pada menu bantuan 69
4.2.3.4.4. Sequence Diagram pada menu tentang 70

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

4.2.3.4.5. Sequence Diagram pada menu login 70
4.2.3.4.6. Sequence Diagram pada menu tambah data barang...71
4.2.3.4.7. Sequence Diagram pada menu edit data barang 71
4.2.3.4.8. Sequence Diagram pada hapus data barang 72
4.2.3.4.9. Sequence Diagram pada tambah data member 72
4.2.3.4.10. Sequence Diagram pada edit data member 73
4.2.3.4.11. Sequence Diagram pada hapus data member.....73
4.2.3.4.12. Sequence Diagram pada edit data pemesanan 74
4.2.3.4.13. Sequence Diagram pada hapus data pemesanan 74
4.2.3.5. Class Diagram 75
4.2.3.6. Deployment Diagram 76
4.2.4. Perancangan Antar Muka.....77
4.2.4.1. Perancangan Loading Screen 78
4.2.4.2. Perancangan Menu Utama 78
4.2.4.3. Perancangan Menu lihat barang list kategori non login.....79
4.2.4.4. Perancangan Menu lihat barang list barang non login 79
4.2.4.5. Perancangan Menu Lihat Barang “Detail Barang Non Login 80
4.2.4.6. Perancangan Menu Pesan Barang “Login” 80
4.2.4.7. Perancangan Menu Pesan Barang “List Kategori Setelah Login” .81
4.2.4.8. Perancangan Menu Pesan Barang “List Barang Setelah Login” ...81
4.2.4.9. Perancangan Menu Pesan Barang “Detail Barang Setelah Login” 82
4.2.4.10. Perancangan Menu Tentang 82
4.2.4.11. Perancangan Menu Bantuan 83
4.2.5. Perancangan Perancangan Arsitektur Jaringan 83
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1. Implementasi 84
5.1.1. Batasan Implementasi 84
5.1.2. Implementasi Perangkat Keras dan Lunak.....85
5.1.2.1. Implementasi Perangkat Keras 85
5.1.2.2. Implementasi Perangkat Lunak 86

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

5.1.3. Implementasi Antar Muka 86
5.1.4. Antar Muka Web Admin 93

5.1.5. Implementasi Instalasi Program 96
5.1.4.1. Implementasi Instalasi Aplikasi Client 96
5.1.6. Penggunaan Aplikasi 97
5.2. Pengujian 98
5.2.1. Rencana Pengujian 98
5.2.1.1. Rencana Pengujian Pada Aplikasi Client 98
5.2.1.2. Rencana Pengujian Pada PHP Server 100
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 101
5.2.2.1. Kelas Uji Aplikasi 101
5.2.2.1.1. Kelas Uji Aplikasi Cient 101
5.2.2.1.2. Kelas Uji Aplikasi PHP Server 102
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 103
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 105
6.2. Saran 105

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional