DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.2.1. Identifikasi Masalah 5

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.3.1. Maksud Penelitian 6

1.3.2. Tujuan Penelitian 6

1.4. Kegunaan Penelitian 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 7

1.4.2. Kegunaan Akademis 7

1.5. Batasan Masalah 8

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Aplikasi 10

2.2. Pengertian Pemesanan 10

2.3. Pengertian Tiket 11

2.3. Pengertian *Mobile* 11

2.4. Teknologi Java 13

2.4.1. Sejarah Java 13

2.4.2. Bahasa Pemrograman Java 15

2.4.3. *J2EE (Java 2 Enterprise Edition)* 16

2.4.4. *J2SE (Java 2 Standard Edition)* 17

2.4.5. *J2ME (Java 2 Micro Editon)* 18

2.4.6. Kelebihan Pemrograman Java 18

2.4.7. Kekurangan Pemrograman Java 22

2.5. Pengertian Android 23

2.5.1. Sejarah Android 24

2.5.2. *The Dalvik Virtual Machine* (DVM) 30

2.5.3. Arsitektur Android 31

2.5.4. Komponen Aplikasi Android 34

2.5.5. Android SDK 37

2.6. Eclipse Juno 38

2.7. XML 39

2.7.1. Tipe XML 39

2.7.2. Keunggulan XML 39

2.8. MySQL 40

2.8.1. Keunggulan MySQL 40

2.9. PHP (Personal Home Page) 42

2.9. JSON PHP 42

2.10. Pemrograman Berorientasi Objek 44

2.11. UML (*Unified Modelling Language*) 45

2.11.1. Diagram UML 46

2.11.2. Kelebihan UML 47

2.11.3. Kekurangan UML 48

2.12. Internet 48

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 49

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 49

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 50

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 51

3.1.4. Deskripsi Tugas Perusahaan 53

3.2. Metode Penelitian 53

3.2.1. Desain Penelitian 53

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 55

3.2.2.1. Sumber Data Primer 55

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 56
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 57
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 57
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 57
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 59
3.2.3.3.1. Alat Bantu Analisis 59
3.2.3.3.2. Perancangan 61
3.3. Pengujian Software 62

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 64
4.1.1. Analisis Prosedur Yang Berjalan 64
4.1.1.1. *Use Case* Diagram 66
4.1.1.2. Skenario *Use Case* Yang Berjalan 66
4.1.1.3. Activity Diagram 68
4.1.2. Evaluasi Sistem Yang Berjalan 71
4.2. Perancangan Sistem 73
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 73
4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 73
4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 74
4.2.3.1. *Use Case Diagram* 78
4.2.3.2. *Skenario Use Case* 79
4.2.3.2. *Activity Diagram* 84
4.2.3.3. *Class Diagram* 89

4.2.3.4. *Sequence Diagram* 90
4.2.3.5. *Collaboration Diagram* 94
4.2.3.6. *Component Diagram* 97
4.2.3.7. *Deployment Diagram* 97
4.2.4. Perancangan Antar Muka 99
4.2.4.1. Perancangan Antarmuka Android 100
4.2.4.2. Perancangan Antarmuka Admin 103

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 107
5.1.1. Batasan Implementasi 107
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 108
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 109
5.1.4. Implementasi Basis Data 111
5.1.5. Implementasi Antar Muka 116
5.1.5.1. Implementasi Antar Muka Aplikasi *Frontend* 116
5.1.5.2. Antar Muka Aplikasi *Backend* 118
5.1.6. Implementasi Instalasi Program 121
5.1.7. Penggunaan Aplikasi 123
5.1.7.1. Penggunaan Program Aplikasi *Frontend* 123
5.1.7.2. Penggunaan Program Aplikasi *Backend* 133
5.2. Pengujian 138
5.2.1. Rencana Pengujian 139
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 142

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian..... 153

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 154

6.2. Saran 155

DAFTAR PUSTAKA