DAFTAR ISI

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL..... xiii

DAFTAR LAMPIRAN..... xviii

BAB I PENDAHULUAN.....1

1.1. Latar Belakang Penelitian.....1

1.2. Identifikasi & Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah..... 3

1.2.2. Rumusan Masalah..... 3

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian..... 4

1.3.2. Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian.....5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.1. Kegunaan Akademis 5

1.5. Batasan Masalah.....6

1.6. Lokasi dan Penelitian..... 7

BAB II LANDASAN TEORI 9

2.1. Pencarian 9

2.2.1. Pencarian Berurutan (*Sequential Searching*) 10

2.2. Informasi.....11

2.2.1. Siklus Informasi 11

2.3.2. Kualitas Inforamsi..... 12

2.3. Aplikasi.....13

2.4. Android.....14

2.4.1. *The Dalvik Virtual Machine* (DVM)..... 15

2.4.2. Android SDK (*Software Development Kit*) 15

2.4.3. ADT (*Android Development Tools*)..... 15

2.4.4. Versi Android..... 16

2.5. Tinjauan Perangkat Lunak Pendukung.....16

2.5.1. Eclipse..... 16

2.5.1.1. Definisi Eclipse 17

2.5.1.2. Sejarah Eclipse.....18

2.5.1.3. Arsitektur Eclipse.....18

2.5.1.4. Versi Peluncuran Eclipse 19

2.5.2. XML..... 20

2.5.2.1. Definisi XML.....20

2.5.2.2. Pengenalan XML 20

2.5.2.3. Tipe XML 20

2.5.2.4. Keunggulan XML 21

2.6.3. Java 21
2.6.3.1. Sejarah Perkembangan Java.....22
2.6.3.2. Versi Java.....24
2.6.3.3. Kelebihan Java.....24
2.6.3.4. Kekurangan Java.....26
2.6.4. Dreamweaver 26
2.6.4.2. Versi Dreamweaver 27
2.6.5. PHP (*Hypertext Proprecessor*) 28
2.6.6. JSON (*Java Script Object Notation*)..... 29
2.6.7. Mozzila Firefox..... 30
2.6.8. XAMPP..... 30
2.6.8. SQL (*Structur Query Language*) 32
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....33
3.1. Objek Penelitian 33
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 33
3.1.2. Visi Misi Perusahaan 34
3.1.3. Struktur Organisasi 35
3.1.4. Deskripsi Tugas 36
3.1.5. Kegiatan Perusahaan..... 41
3.2. Metode Penelitian.....42
3.2.1. Desain Penelitian 42
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data..... 42
3.2.2.1. Sumber Data Primer.....43

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 44
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 44
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 44
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 45
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 46
3.3. Pengujian Software.....48

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 50
4.1. Analisis Sistem 50
4.1.1. Analisis Masalah 50
4.1.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 51
4.1.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....51
4.1.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....52
4.1.3. Analisis Kebutuhan Fungsional 52
4.1.3.1. Analisis Kebutuhan Sistem 52
4.1.3.2. Analisis Pemodelan Sistem.....53
4.1.3. Analisis Arsitektur Sistem 53
4.2. Perancangan Sistem.....54
4.2.1. Tujuan Perancangan..... 54
4.2.2. Gambaran Umum Sistem..... 55
4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan..... 56
4.2.3.1. Usecase Diagram 56
4.2.3.2. Activity Diagram 60

4.2.3.3. Class Diagram 64
4.2.3.4. Sequence Diagram 66
4.2.3.6. Component Diagram 70
4.2.3.7. Deployment Diagram 70
4.2.4. Perancangan Antar Muka 71
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....76
5.1. Implementasi 76
5.1.1. Batasan Implementasi 76
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak..... 77
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras..... 77
5.1.4. Implementasi Basis Data..... 78
5.1.5. Implementasi Antar Muka 79
5.1.6. Implementasi Instalasi Program..... 85
5.2. Pengujian 88
5.2.1. Rencana Pengujian..... 88
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian..... 89
5.2.3. Kesimpulan Hail Pengujian 92
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 93
6.1. Kesimpulan.....93
6.2. Saran 94
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Informasi 12

Gambar 2.2. Logo Android 14

Gambar 2.3. Logo Eclipse.....16

Gambar 3.1. Struktur Organisasi PT.Alfamart 36

Gambar 3.2. Metode Pendekatan Prototype Paradigma 45

Gambar 4.1. Arsitektur Sistem.....54

Gambar 4.2. GambaranUmum Sistem 55

Gambar 4.3. Use Case Diagram.....56

Gambar 4.4. Search Item Activity Diagram 60

Gambar 4.5. Market Activity Diagram 61

Gambar 4.6. Promo Activity Diagram 62

Gambar 4.7. Info Alfamart Activity Diagram 63

Gambar 4.8. Class Diagram 64

Gambar 4.9. Search Item Squence Diagram 66

Gambar 4.10. Market Sequence Diagram.....67

Gambar 4.11. Promo Sequence Diagram.....68

Gambar 4.12. Info Sequence Diagram.....69

Gambar 4.13. Component Diagram 70

Gambar 4.14. Deployment Diagram 70

Gambar 4.15. Perancangan Antar Muka Menu 71

Gambar 4.16. Perancangan Antar Muka Search Item.....72
Gambar 4.17. Perancangan Antar Muka Market 73
Gambar 4.18. Perancangan Antar Muka Info 74
Gambar 4.19. Perancangan Antar Muka Maps.....75
Gambar 5.1. Antar Muka Splash Menu 80
Gambar 5.2. Antar Muka Search Item 81
Gambar 5.3. Antar Muka List Maps 82
Gambar 5.4. Antar Muka Promo.....83
Gambar 5.5. Antar Muka Info.....67
Gambar 5.6. Antar Muka Maps 84
Gambar 5.7. Langkah Pertama Istalasi Program.....86
Gambar 5.8. Langkah Kedua Istalasi Program 86
Gambar 5.9. Langkah Ketiga Istalasi Program.....87
Gambar 5.10. Langkah Keempat Istalasi Program 87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian 8

Tabel 2.2. Versi Dreamweaver 27

Tabel 4.1. SEARCH ITEM Skenario.....57

Tabel 4.2. MARKET LOCATION Skenario.....58

Tabel 4.3. PROMO Skenario.....58

Tabel 4.4. INFO ALFAMART Skenario.....59

Tabel 4.5. Deskripsi Class Diagram 64

Tabel 5.1. Tabel Item.....78

Tabel 5.2. Tabel Mart.....79

Tabel 5.4. Rencana Pengujian.....88

Tabel 5.5. Hasil Pengujian.....89