DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK…….. i

***ABSTRACT*…… ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi 9

2.2. Pengertian Pemesanan 9

2.3. Mobile 9

2.3.1. Aplikasi Mobile 10
2.3.2. Area Aplikasi Mobile 10
2.4. Android 11
2.4.1. Sejarah Android 11
2.4.2. The Dalvik Virtual Machine (DVM) 13
2.4.3. Arsitektur Android 14
2.4.4. Fundamental Aplikasi 17
2.4.5. Versi Android 19
2.5. Pemrograman Berorientasi Objek 22
2.5.1. Unified Modelling Language (UML) 23
2.5.1.1. Use Case Diagram 24
2.5.1.2. Sequence Diagram 25
2.5.1.3. Deployment Diagram 26
2.5.1.4. Activity Diagram 26
2.5.1.5. Class Diagram 26
2.6. Java Platform Android 27
2.6.1. Gambaran Java Platform Android 27
2.7. XML 29
2.7.1. Mengenal XML 29
2.7.2. Tipe XML 29
2.7.3. Keunggulan XML 30
2.8. Eclipse 30

2.9. MySQL 31
2.9.1. Keistimewaan MySQL 31
2.10. Personal Home Page Tool (PHP) 34
2.10.1. Keistimewaan PHP 34
2.11. Internet 34
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 36
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 36
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 37
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 38
3.1.4. Deskripsi Kerja 39
3.2. Metode Penelitian 41
3.2.1. Desain Penelitian 42
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 42
3.2.2.1. Sumber Data Primer 42
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 43
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 44
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 44
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 44
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 48
3.2.4. Pengujian Software 50
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 52
4.1.1. Analisis Prosedur yang berjalan 52
4.1.1.1. Use Case Diagram 53
4.1.1.2. Skenario Use Case 54
4.1.1.3. Activity Diagram 56
4.1.2. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan 58
4.2. Perancangan Sistem 59
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 60
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang diusulkan 60
4.2.3. Perancangan Prosedur yang diusulkan 61
4.2.3.1. Use Case Diagram 62
4.2.3.2. Skenario Use Case 62
4.2.3.3. Activity Diagram 66
4.2.3.3.1. Activity Diagram User 67
4.2.3.4. Sequence Diagram 71
4.2.3.5. Deployment Diagram 75
4.2.3.6. Class Diagram 75
4.2.4. Perancangan Antar Muka 76
4.2.4.1. Perancangan Input User 76
4.2.4.2. Perancangan Input Dan Output Admin 78

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 81
5.1.1. Batasan Implementasi 81

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak …… 81

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras ……. 83

5.1.4. Implementasi Basis Data ……..…… 84

5.1.5. Implementasi Antar Muka …… 86

5.1.5.1. Antar Muka Aplikasi Frontend ……. 86

5.1.5.2. Antar Muka Aplikasi Backend ……. 87

5.1.6. Implementasi Instalasi Program …….. 88

5.1.7. Penggunaan Aplikasi …… 90

5.1.7.1. Penggunaan Program Aplikasi Frontend …… 90

5.1.7.2. Penggunaan Program Aplikasi Backend …… 95

5.2. Pengujian ……..... 97

5.2.1. Rencana Pengujian ……... 97

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian ……... 99

5.2.2.1. Kelas Uji Aplikasi …… 99

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian ……..……... 101

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan ……..…..... 103

6.2. Saran …… 104

DAFTAR PUSTAKA xii

LAMPIRAN