DAFTAR ISI

ABSTRAK.....

ABSTRACT .....

KATA PENGANTAR.....

DAFTAR ISI .....

DAFTAR GAMBAR.....

DAFTAR TABEL .....

DAFTAR SIMBOL.....

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Maksuddan Tujuan Penelitian 4

1.4 Kegunaan Penelitian 4

1.4.1.1 Kegunaan Praktis 5

1.4.2 Kegunaan Akademis..... 5

1.5 BatasanMasalah 5

1.6 Lokasidan Waktu Penelitian..... 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi Mobile..... 7

2.2 Pengertian Kuliner 8

2.3 Pengrtian Informasi..... 8

2.3.1 Ciri-ciri Informasi 9

2.3.2 Fungsi Informasi 9

2.4 Java 10
2.4.1 Tentang Java 10
2.4.1.1 J2EE (Java Enterprise Edition) 11
2.4.1.2 J2SE (Java2 Second Edition) 11
2.4.1.3 J2ME (Java2 Micro Edition) 12
2.5 Android 12
2.5.1 Arsitektur Android 14
2.5.2 Application 14
2.5.3 Application Framework 14
2.5.4 Libraries 15
2.5.5 Android Runtime 16
2.5.6 Anatomi Aplikasi Android 16
2.5.6.1 Activity 17
2.5.6.2 Intend dan Intend Filter 18
2.5.6.3 Intent Receiver 19
2.5.6.4 Service 19
2.5.6.5 Provider 20
2.5.7 Perkembangan Operasi Sistem Android 20
2.5.7.1 Android Beta 20
2.5.7.2 Android 1.0 (Astro) 20
2.5.7.3 Android 1.1 (Bender) 21
2.5.7.4 Android 1.5 Cupcake 21
2.5.7.5 Android 1.6 Donut 21

2.5.7.6 Android 2.0/2.1 Enclair 22
2.5.7.7 Android 2.2 Frozen Yoghurt (Froyo) 22
2.5.7.8 Android 2.3 Gingerbread 22
2.5.7.9 Android 3.0/3.1 Honeycomb 23
2.5.7.10 Android 4.0 Ice Cream Sandwich 23
2.5.7.11 Android 4.1 Jelly Bean 23
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan 24
2.6.1 Eclipse 24

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 27
3.2 Metode Penelitian 37
3.2.1 Desain Penelitian 27
3.2.2 Jenisdan Metode Pengumpulan Data 28
3.2.2.1 Sumber Data Primer 28
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 28
3.2.3 Metode Pendekatandan Pengembangan Sistem 29
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 29
3.2.3.1.1 Encapsulation 30
3.2.3.1.2 Abstraction 31
3.2.3.1.3 Inheritance 31
3.2.3.1.4 Polymorphism 31
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 31
3.2.3.3 Alat Bantu Analisisdan Perancangan 34

3.2.3.3.1 UML (Unified Modeling Language) 35
3.2.3.3.1.1 Use Case Diagram 36
3.2.3.3.1.2 Class Diagram 37
3.2.3.3.1.3 Statechhart Diagram 38
3.2.3.3.1.4 Activity Diagram 38
3.2.3.3.1.5 Sequence Diagram 39
3.2.3.3.1.6 Collaboration Diagram 39
3.2.3.3.1.7 Component Diagram 40
3.2.3.3.1.8 Deployment Diagram 40
3.2.4 Pengujian Software 40
3.2.4.1 Blackbox 41

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis 43
4.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 43
4.3 Analisis Sistem yang akan Dibangun 46
4.3.1 Analisis Kebutuhan Nonfungsional 46
4.3.1.1.1 Analisis Alur Data Sistem 46
4.3.1.1.2 Perangkat Keras 49
4.3.1.1.3 Perangkat Lunak 49
4.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional 50
4.3.2.1 Use Case Diagram 50
4.3.2.2 Use Case Skenario 52
4.3.2.3 Activity Diagram 53

4.3.2.3.1 Activity Diagram Melihat Informasi Kuliner 54

4.3.2.3.2 Activity Diagram Mengolah Data Kuliner 54

4.3.2.4 Sequence Diagram..... 55

4.3.2.5 Class Diagram..... 57

4.3.2.6 Deployment Diagram 58

4.4 Perancangan..... 59

4.4.1 Perancangan Struktur Menu..... 59

4.4.2 Perancangan Antarmuka..... 60

4.4.2.1 Perancangan Form..... 60

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi 66

5.1.1 Batas Implementasi 66

5.1.2 ImplementasiPerangkat Perangkat Lunak 67

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 67

5.1.4 Implementasi Basis Data 68

5.1.5 Implementasi Antarmuka..... 69

5.2 Pengujian..... 74

5.2.1 Rencana Pengujian 74

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 74

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian..... 79

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan..... ...80

6.2 Saran.....80

Daftar Pustaka.....81