DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

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

KATA PENGANTAR.....iii

DAFTAR ISI.....vi

DAFTAR GAMBAR.....xii

DAFTAR TABEL..... xv

DAFTAR SIMBOL..... xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang..... 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah..... 3

1.2.1. Identifikasi Masalah..... 3

1.2.2. Rumusan Masalah..... 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian..... 4

1.4. Kegunaan Penelitian..... 5

1.4.1. Kegunaan Praktis..... 5

1.4.2. Kegunaan Akademis..... 5

1.5. Batasan Masalah..... 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian..... 7

1.6.1. Lokasi 7

1.6.2. Waktu Penelitian 7

1.7. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Aplikasi 10

2.2. Pengertian Pemesanan 10

2.3. Pengertian Ojek 11

2.4. Pengertian Argo 11

2.5. Teknologi Java 11

2.5.1. Sejarah Java 11

2.5.2. Bahasa Pemrograman Java 13

2.5.3. J2EE (Java 2 Enterprise Edition) 14

2.5.4. J2SE (Java 2 Standard Edition) 15

2.5.5. J2ME (Java 2 Micro Editon) 16

2.5.6. Kelebihan Pemrograman Java 18

2.5.7. Kekurangan Pemrograman Java 21

2.6. Pengertian Android 22

2.6.1. Sejarah Android 23

2.6.2. The Dalvik Virtual Machine (DVM) 29

2.6.3. Arsitektur Android 30

2.6.4. Komponen Aplikasi Android 34

2.6.5. Android SDK 36

2.7. Eclipse Juno 38

2.8. XML 39
2.8.1. Tipe XML.....39
2.8.2. Keunggulan XML 39
2.9. MySQL 40
2.9.1. Keunggulan MySQL 40
2.10. PHP (Personal Home Page) 42
2.10.1. JSON PHP 43
2.11. Pemrograman Berorientasi Objek 45
2.12. UML (Unified Modelling Language) 46
2.12.1.Diagram UML 47
2.12.2.Kelebihan UML 47
2.12.3.Kekurangan UML 48
2.13.Internet.....48
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 50
3.1.1. Sejarah Singkat.....50
3.1.2. Visi dan Misi 53
3.1.2.1. Visi 53
3.1.2.2 Misi.....53
3.1.3. Struktur Organisasi.....53
3.1.4. Deskripsi Tugas 54
3.2. Metode Penelitian.....55
3.2.1. Desain Penelitian.....56

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....56
3.2.2.1 Sumber Data Metode Primer.....56
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....58
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 58
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 58
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 59
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis 61
3.2.4. Pengujian Software.....63
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan.....63
3.3.1. Analisis Prosedur yang sedang berjalan.....64
3.3.1.1. Use Case Diagram yang sedang berjalan.....65
3.3.1.1.1. Skenario Use Case.....65
3.3.1.2. Activity Diagram.....67
3.3.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan.....68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem.....70
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem. 70
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....70
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan.....71
4.1.3.1. Use Case Diagram.....72
4.1.3.1.1. Skenario Use Case 73
4.1.3.2. Activity Diagram.....78
4.1.3.3. Class Diagram 82

4.1.3.4. Sequence Diagram 84
4.1.3.5. Component Diagram 87
4.1.3.6. Deployment Diagram 88
4.2. Perancangan Antar Muka 89
4.2.1. Perancangan Antarmuka Android 90
4.2.2. Perancangan Antarmuka Admin 93
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 95
4.4. Implementasi 96
4.4.1. Batasan Implementasi 97
4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak 97
4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 99
4.4.4. Implementasi Basis Data 100
4.4.5. Implementasi Antar Muka 106
4.4.5.1. Implementasi Antar Muka admin 112
4.4.6. Implementasi Instalasi Program 113
4.4.7. Penggunaan Program 116
4.5. Pengujian 116
4.5.1. Rencana Pengujian 117
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian 119
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 123
5.2. Saran 124

DAFTAR PUSTAKA 125

LAMPIRAN

SURAT PENYERAHAN HAK EKLUSIF