DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Landasan Teori 7
2.1.1 M-Commerce 7
2.1.2 Karakteristik M-Commerce 7
2.1.3 Web Service 8
2.1.4 JSON 8
2.1.5 Instagram 10
2.1.6 Android 10
2.1.7 Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programing) 12
2.1.8 Perbedaan Pemrograman Berorieantasi Objek dengan Prosedural 12
2.1.9 Karakteristik Pemrograman Berorientasi Objek 13
2.1.10 Unified Modeling Language (UML) 15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 19
3.1 Analisis Sitem 19

3.1.1 Analisis Masalah 19
3.1.2 Deskripsi Sistem 20
3.1.3 Aturan Bisnis 21
3.1.4 Analisis Aplikasi Sejenis 25
3.1.5 Analisis Arsitektur Sistem 29
3.1.6 Analisis Spesifikasi Perangkat Lunak 30
3.1.7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 32
3.1.8 Analisis pengguna 32
3.1.8.1 Analisis perangkat lunak 34
3.1.8.2 Analisis perangkat keras 34
3.1.9 Analisis Data 35
3.1.10 Analisis Kebutuhan Fungsional 36
3.2 Perancangan Sistem 90
3.2.1. Perancangan Database 90
3.2.2. Perancangan Antar muka subsitem web 94
3.2.3. Perancangan Antar muka subsitem mobile android 99
3.2.4. Jaringan semantic subsistem web 108
3.2.5. Jaringan semantic subsistem Android 109
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 111
4.1 Implementasi 111
4.1.1 Perangkat Lunak Pembangun 111
4.1.2 Perangkat Keras Pembangun 111
4.1.3 Implementasi Basis Data 112
4.1.4 Implementasi class 115
4.1.5 Implementasi Antar Muka 115
4.1.6 Implementasi Antar Muka Android 116
4.1.7 Implementasi Antar Muka Back End 117
4.2 Pengujian perangkat lunak 117
4.2.1 Rencana Pengujian 118
4.2.2 Skenario pengujian 118
4.2.3 Kasus dan Hasil Pengujian 119

4.2.4 Evaluasi Pengujian 124
4.2.5 Pengujian Beta 124
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 131
5.1. Kesimpulan 131
5.2. Saran 131
DAFTAR PUSTAKA 132