DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ……..…… i

ABSTRACT ……..... ii

KATA PENGANTAR ……..….. iii

DAFTAR ISI ……..……. vi

DAFTAR GAMBAR …….. xi

DAFTAR TABEL ……... xiv

DAFTAR SIMBOL ……. xv

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 ……... 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

1.4.2 Kegunaan Akademis …….. 5

1.5. Batasan Masalah …… 6

1.6. Lokasi dan waktu Penelitian …….. 7

1.7 Sistematika Penulisan …… 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi …….. 9

2.2. Pengertian Pemesanan …… 10

2.3. Sayuran ……... 10

2.4. Mobile …… 11

2.4.1. Aplikasi Mobile …… 11

2.5. Android …….. 12

2.5.1. Sejarah Android …… 13

2.5.2. Versi Android ……... 14

2.5.3 Applications and Widget …….. 16

2.5.4 Software Development Kit (SDK) ……... 17

2.5.5. Java Development Kit …….. 17

2.5.6. Android Development Tools (ADT) …… 17

2.5.7. Arsitektur Android ……... 18

2.5.8. Kelebihan Android ……... 19

2.6. Perangkat Lunak Pendukung ……..…… 20

2.6.1. Eclipse …….. 20

2.6.1.1. Sejarah Eclipse ……. 21

2.6.1.2. Arsitektur Eclipse …… 22

2.6.1.3. Perkembangan Eclipse ……... 23

2.6.2 XML (Extensible Markup Language) …… 23

2.6.2.1. Mengenal XML …… 24

2.6.2.2. Tipe XML …… 24

2.6.2.3. Keunggulan XML …… 24

2.6.3. MySQL ……. 25

2.6.3.1. Kelebihan MySQL ……... 25

2.6.4. PhpMyAdmin ……... 26

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian ……. 28

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan ……. 28

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan …… 29

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan ……... 29

3.1.4. Deskripsi Tugas …… 30

3.2. Metode Penelitian …….. 34

3.2.1. Desain Penelitian …….. 35

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data …….. 37

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawamcara, Observasi ….. 37

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder …… 37

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem ……. 38

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem …….. 38

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem …… 38

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan …….. 40

3.2.4. Metode Pengujian (Black Box) …… 43

3.3. Analisis Sistem ……... 44

3.3.1. Sistem Yang Sedang Berjalan …….. 44

3.3.1.1. Usecase Yang Sedang Berjalan ……... 44

3.3.1.2. Skenario Use Case ……... 45

3.3.1.3. Diagram Activity yang Sedang Berjalan ……. 48

3.3.2. Evaluasi Sitem Yang Berjalan ……. 49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem ……... 51

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem ……. 51

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan ……... 52

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusukan ……. 52

4.1.3.1. Use Case Diagram ……... 52

4.1.3.2. Skenario Use Case ……... 53

4.1.3.3. Activity Diagram ……. 55

4.1.3.4. Diagram Sequence ……... 59

4.1.3.5. Class Diagram …….. 63

4.1.3.6. Componen Diagram ……. 64

4.1.3.7. Deployment Diagram ……... 65

4.2. Perancangan Antar Muka ……... 65

4.2.1. Struktur Menu …….. 65

4.2.2. Perancangan Input …… 67

4.2.2.1. Perancangan Halaman Admin ……. 70

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan ……... 72

4.3.1. Perancangan Arsitektur Jaringan User ……. 73

4.3.2. Perancangan Arsitektur Jaringan Admin ……. 73

4.4. Implementasi …….. 73

4.4.1. Batasan Implementasi …….. 74

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak …… 74

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras ……. 76

4.4.4. Implementasi Basis Data …….. 77

4.4.5. Implementasi Antar Muka …… 81

4.4.5.1. Antar Muka Aplikasi Fronted …….. 81

4.4.5.2. Antar muka Aplikasi Backend ……. 82

4.4.6. Implementasi dan Instalasi Program …… 83

4.4.7. Penggunaan Program …… 84

4.4.7.1. Penggunaan Program Aplikasi Fronted ……... 84

4.4.7.2. Penggunaan Program Aplikasi Backend …….. 89

4.5. Pengujian …… 92

4.5.1. Rencana Pengujian ……... 92

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian ……... 94

4.5.3. Kesimpulan Hasil pengujian …… 97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan …… 98

5.2. Saran ……... 98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1.	Arsitektur Android …….	18
Gambar	3.1.	Struktur Organisasi Green Tavern ……..	30
Gambar	3.2.	Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototype …..	36
Gambar	3.3.	Usecase Sistem Yang Sedang Berjalan ……..	45
Gambar	3.4.	Diagram Activity PemesananProduk via Telepon …….	48
Gambar	3.5.	Diagram Activity Pemesanan Produk secara langsung	49
Gambar	4.1.	*Use Case* Diagram yang diusulkan ……	52
Gambar	4.2.	*Activity Diagram* Daftar Member ……..	56
Gambar	4.3.	*Activity Diagram* Login Member ……...	57
Gambar	4.4.	*Activity Diagram* Pemesanan …….	58
Gambar	4.5.	Sequence Daftar Member ……...	59
Gambar	4.6.	Sequence Login Member ……...	60
Gambar	4.7.	Sequence Pemesanan …….	60
Gambar	4.8.	Sequence Login Admin ……	61
Gambar	4.9.	Sequence Hapus Member ……..	61
Gambar	4.10.	Sequence Order Admin ……..	62
Gambar	4.11.	Sequence Logout ……	62
Gambar	4.12.	Class Diagram yang diusulkan ……..	63

Gambar	4.13.	Component Diagram yang Diusulkan ……	64
Gambar	4.14.	Deployment yang Diusulkan ……..	65
Gambar	4.15.	Perancangan Halaman Utama User ……	66
Gambar	4.16.	Perancangan Tampilan Struktur Menu Admin ……..	66
Gambar	4.17.	Perancangan Input Daftar Member ……	67
Gambar	4.18.	Perancangan Input Login Member …….	68
Gambar	4.19.	Perancangan Input Halaman Order ……	68
Gambar	4.20.	Perancangan Rincian Pembelian ……	69
Gambar	4.21.	Perancangan Halaman Cara pemesanan …….	69
Gambar	4.22.	Perancangan Halaman About …….	70
Gambar	4.23.	Perancangan Halaman Login Admin …….	70
Gambar	4.24.	Perancangan Halaman Login Admin …….	71
Gambar	4.25.	Perancangan Halaman Member di Admin …….	71
Gambar	4.26.	Perancangan Halaman Order di Admin …….	72
Gambar	4.27.	Perancangan Logout Admin ……...	72
Gambar	4.28.	Perancangan Arsitektur Pengguna …….	73
Gambar	4.29.	Perancangan Arsitektur Admin ……..	73
Gambar	4.30.	Tabel Admin pada Server ……...	78
Gambar	4.31	Tabel Admin pada Server ……...	79

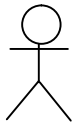
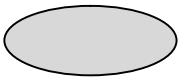
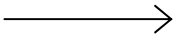
Gambar	4.32.	Tabel Sayur pada Server ……	79
Gambar	4.33.	Tabel Pesanan pada Server …….	80
Gambar	4.34.	Tampilan icon Pesansayur.apk ……...	83
Gambar	4.35.	Tampilan pilihan instalasi ……..	83
Gambar	4.36.	Tampilan Menu Index ……	84
Gambar	4.37.	Tampilan Menu Utama Aplikasi ……	85
Gambar	4.38.	Tampilan Menu Daftar ……...	85
Gambar	4.39.	Tampilan menu Login ……	86
Gambar	4.40.	Tampilan List Harga ……...	86
Gambar	4.41.	Tampilan Menu Order ……	87
Gambar	4.42.	Tampilan menu Rincian Pembelian ……...	87
Gambar	4.43.	Tampilan menu Help ……..	88
Gambar	4.44.	Tampilan halaman menu about ……..	88
Gambar	4.45.	Tampilan Halaman Login Admin ……..	89
Gambar	4.46.	Tampilan Halaman Utama Admin …….	89
Gambar	4.47.	Tampilan Halaman member ……...	90
Gambar	4.48.	Tampilan Halaman Produk …….	90
Gambar	4.49.	Tampilan Halaman Order ……...	91
Gambar	4.50.	Tampilan Halaman Logout …….	91

DAFTAR TABEL

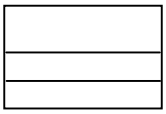
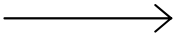
Tabel	1.1.	Jadwal Penelitian ……...	7
Tabel	3.1.	Skenario *use case* Pemesanan via Telepon ……	46
Tabel	3.2.	Skenario *use case* Pemesanan secara langsung …….	47
Tabel	4.1.	Skenario *use case* Daftar Member …….	53
Tabel	4.2.	Skenario *use case* Login Member ……..	54
Tabel	4.3.	Skenario *use case* pemesanan ……	55
Tabel	4.4.	Implementasi Halaman Utama User ……..	81
Tabel	4.5.	Implementasi Halaman Utama Admin ……..	82
Tabel	4.6.	Rencana Pengujian Aplikasi Pemesanan Sayuran pada PT Agro Permata Hijau menggunakan perngkat mobile	93
Tabel	4.7.	Rencana Pengujian Aplikasi Pemesanan Sayuran pada PT Agro Permata Hijau pada server …….....	94
Tabel	4.8.	Kasus dan Hasil Uji pada perangkat mobile ……..	95
Tabel	4.9.	Kasus dan hasil uji pada perangkat server …….	96

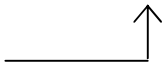
DAFTAR SIMBOL

Simbol-simbol dalam Use Case Diagram

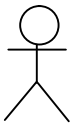
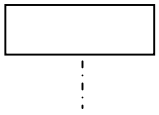
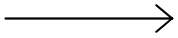
Simbol	Deskrifsi	Definisi
	*Actor*	Menggambarkan peran yang dimainkan oleh seseorang atau objek yang berinteraksi dengan sistem
	*Use Case*	Menggambarkan urutan tindakan yang dilakukan dalam suatu sistem.
	*Association*	Menggambarkan hubungan anatar use case dalam model.

Simbol-simbol dalam Class Diagram

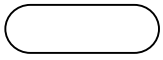
Simbol	Deskrifsi	Definisi
	*Class*	Menggambarkan spesifikasi perilaku dan atribut objek
	*Association*	Menggambarkan relasi antar class.

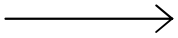
	*Generalization*	Menggambarkan generalisasi atau penurunan dari class.

Simbol-simbol dalam Sequence Diagram

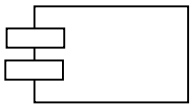
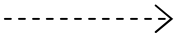
Simbol	Deskrifsi	Definisi
	*Actor*	Menggambarkan peran yang dimainkan oleh seseorang atau objek yang berinteraksi dengan sistem
	*Object*	Menggambarkan objek dari suatu sequence.
	*Pita Aktivasi*	Menggambarkan pita aktivasi dari sebuah sequence diagram
	*Object Message*	Menggambarkan alur proses yang terjadi

Simbol-simbol dalam Activity Diagram

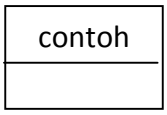
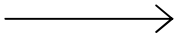
Simbol	Deskrifsi	Definisi
	*Activity*	Menggambarkan proses/aktivitas yang terjadi
	*Decision*	Menggambarkan pengkondisian dari suatu proses aktivitas
	*Start State*	Menggambarkan pita aktivasi dari sebuah sequence diagram

	*End State*	Menggambarkan alur proses yang terjadi
	*State Transition*	Mengambarkan alur proses aktifitas

Simbol-simbol dalam Component Diagram

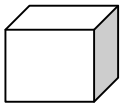
Simbol	Deskrifsi	Definisi
	*Component*	Menggambarkan sebuah komponen dari suatu sistem.
	*Dependency*	Menggambarkan hubungan antar component

Simbol-simbol dalam Collaboration Diagram

Simbol	Deskrifsi	Definisi
	*Object /Class*	Menggambarkan representasi dari sebuah objek atau class dan bisa berupa actor.
	*Link message*	Menggambarkan liran proses dari satu objek atau class ke objek atau class yang lain.
	*Link to self*	Menggambarkan generalisasi atau penurunan dari class.

Simbol-simbol dalam Deployment Diagram

Simbol	Deskrifsi	Definisi

	*Processor*	Menggambarkan bentuk fisik dari sistem, tempat software beraksi.
————	*Connection*	Menggambarkan hubungan antar processor