DAFTAR ISI

ABSTRAK I

ABSTRACT II

KATA PENGANTAR III

DAFTAR ISI IX

DAFTAR GAMBAR XIII

DAFTAR TABEL XVII

DAFTAR SIMBOL XIX

DAFTAR LAMPIRAN XXIII

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 4

1.5 Metode Penelitian 5

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Ruang Linkup Penelitian 9

2.1.1 Logo Zoom Pet Care 9

2.1.2 Sejarah Zoom Pet Care 9

2.1.3 Struktur Organisasi Zoom Pet Care 10

2.1.4 Deskripsi Tugas 11
2.2 Landasan Teori 11
2.2.1 Hewan Peliharaan 12
2.2.2 Layanan Antar Jemput 12
2.2.3 Grooming 12
2.3 Location Based Service 13
2.3.1 Unsur Unsur Location Based Service 14
2.3.2 Komponen Location Based Service 14
2.4 Web Service 15
2.4.1 Arsitektur Web Service 15
2.4.2 Komponen Web Service 17
2.4.3 Keamanan Pada Web Service 17
2.5 Android 18
2.5.1 Sejarah Android 18
2.5.2 Versi Android 19
2.5.3 Arsitektur Android 21
2.6 JSON 22
2.6.1 Bentuk JSON 23
2.7 Firebase 26
2.8 Database 27
2.8.1 SQLite 27
2.9 Pemrograman Berorientasi Objek 28
2.10 UML (Unified Modeling Language) 29

2.10.1 Use Case Diagram 29
2.10.2 Activity Diagram 30
2.10.3 Sequence Diagram 31
2.10.4 Class Diagram 32
2.11 Flowmap 33
2.12 Perangkat Lunak Pendukung 35
2.12.1 Android Studio 35
2.12.2 Google Maps API 36
2.13 Metode Pengujian 37
2.13.1 Blackbox 37
2.13.2 Kuesioner 38
2.13.3 Skala Likert 38
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 41
3.1 Analisis 41
3.2 Analisis Masalah 41
3.3 Analisis Sistem 42
3.3.1 Analisis Sistem Yang Ditawarkan 42
3.3.2 Analisis Sistem yang Dibangun 45
3.3.3 Hasil Analisis Sistem 47
3.4 Analisis Rekomendasi Waktu 48
3.5 Analisis Status Pemesanan 51
3.5.1 Perancangan Arsitektur Sistem 52
3.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 54

3.6.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 55
3.6.2 Analisis Kebutuhan Fungsional 59
3.6.3 Activity Diagram 91
3.6.4 Class Diagram 105
3.6.5 Sequence Diagram 108
3.7 Perancangan Sistem 120
3.7.1 Perancangan Data Masukan 120
3.7.2 Perancangan Data Keluaran 122
3.7.3 Contoh Kasus 122
3.7.4 Perancangan Arsitektur Menu 125
3.7.5 Perancangan Antar Muka 126
3.7.6 Perancangan Pesan 145
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 147
4.1 Implementasi Sistem 147
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 147
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 148
4.1.3 Implementasi Basis Data 149
4.1.4 Implementasi Antarmuka 154
4.2 Pengujian Sistem 158
4.2.1 Pengujian Alpha 158
4.3 Pengujian Beta 170
4.3.1 Skenario Pengujian Beta 170
4.3.2 Perhitungan Hasil Kuesioner 173

4.3.3 Kesimpulan Pengujian Beta 187
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 189
5.1 Kesimpulan 189
5.2 Saran 190