DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xii

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang 1

I.2 Identifikasi Masalah 2

I.3 Maksud dan Tujuan 3

I.4 Batasan Masalah 3

I.5 Metodologi Penelitian 4

I.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

I.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4

I.6 Sistematika Penulisan 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Tinjauan Umum Warung Indonesia 9

2.1.1 Sejarah Warung Indonesia 9

2.1.2 Tujuan di dirikan Warung Indonesia 11

2.2 Konsep Dasar Sistem 11

2.2.1 Pengertian Sistem 11

2.2.2 Elemen Sistem 12
2.2.3 Karakteristik Sistem 13
2.3 Pengertian Sistem Informasi 14
2.4 Pengertian Aplikasi 15
2.5 Pemesanan 15
2.6 Pengertian Aplikasi Mobile 16
2.7 Android 16
2.7.1 Fitur Android 17
2.7.2 Sejarah Android 18
2.7.3 Versi Android 20
2.8 Perangkat Lunak Pendukung 24
2.8.1 Android Studio 24
2.8.2 Firebase 26
2.9 Not Only SQL(NoSQL) 27
2.10 Unifield Modelling Language (UML) 29
2.10.1 *Use Case Diagram* 31
2.10.2 *Activity Diagram* 32
2.10.3 *Sequance Diagram* 33
2.10.4 *Class Diagram* 34
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 35
3.1 Analisis Sistem 35
3.1.1 Sistem Yang Sedang Berjalan 35
3.1.1.1 Usecase Yang Sedang Berjalan 35
3.1.1.2 Skenario Use Case 36
3.1.1.3 Diagram Activity yang Sedang Berjalan 39

3.2 Perancangan Sistem 41
3.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 41
3.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 41
3.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 42
3.2.3.1 Use Case Diagram 42
3.2.3.2 Definisi Aktor 43
3.2.3.3 Definisi Use Case 44
3.2.3.4 Skenario Use Case yang Diusulkan 44
3.2.3.4.1 Skenario Use Case Registrasi yang Diusulkan 45
3.2.3.4.2 Skenario Use Case Masuk yang Diusulkan 45
3.2.3.4.3 Skenario Use Case Pemesanan yang Diusulkan 46
3.2.3.4.4 Skenario Use Case Riwayat Pemesanan yang Diusulkan 47
3.2.3.4.5 Skenario Use Case Tentang yang Diusulkan 47
3.2.3.5 Activity Diagram 48
3.2.3.5.1 Activity Diagram Registrasi yang Diusulkan 48
3.2.3.5.2 Activity Diagram Masuk yang Diusulkan 49
3.2.3.5.3 Activity Diagram Pemesanan yang Diusulkan 50
3.2.3.5.4 Activity Diagram Riwayat Pemesanan yang Diusulkan 51
3.2.3.5.5 Activity Diagram Tentang yang Diusulkan 52
3.2.3.6 Sequance Diagram 52
3.2.3.6.1 Sequance Diagram Registrasi yang Diusulkan 53
3.2.3.6.2 Sequance Diagram Masuk yang Diusulkan 54
3.2.3.6.3 Sequance Diagram Pemesanan yang Diusulkan 55
3.2.3.6.4 Sequance Diagram Riwayat Pemesanan yang Diusulkan 56
3.2.3.6.5 Sequance Diagram Tentang yang Diusulkan 57

3.2.3.7 Class Diagram 58
3.2.4 Perancangan Menu yang Diusulkan 59
3.2.5 Perancangan Antarmuka yang Diusulkan 59
3.2.5.1 Perancangan Antarmuka Registrasi atau Masuk 60
3.2.5.2 Perancangan Antarmuka Menu 61
3.2.5.3 Perancangan Antarmuka Pemesanan 62
3.2.5.4 Perancangan Antarmuka Riwayat Pemesanan 63
3.2.5.5 Perancangan Antarmuka Tentang 64
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 65
4.1 Implementasi 65
4.1.1 Implentasi Perangkat Lunak 65
4.1.2 Implentasi Perangkat Keras 66
4.1.3 Implentasi Antarmuka 67
4.1.3.1 Implentasi Input 67
4.2 Pengujian Sistem 77
4.2.1 Rencana Pengujian 77
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 78
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 80
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 81
5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran 81
DAFTAR PUSTAKA 82