DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
ABSTRACTION ..... **iv**
ABSTRAKSI ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR ISTILAH ..... **xiii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Metodologi Penelitian 3
1.5 Manfaat dan Tujuan Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak 6
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak 8
2.3 Definisi *Tools* Pengembangan Perangkat Lunak 9
2.4 Teori Pendukung 12
2.4.1 Android 12
2.4.2 Sejarah Android 12
2.4.3 Versi Android 14
2.4.4 Sejarah versi Android menurut level API 14
2.4.5 Android SDK (*Software Development Kit)* 15
2.4.6 Eclipse 16

2.4.7 ADT (*Android Development Tool)* 17
2.4.8 XAMPP 17
2.4.9 *Hypertext Processor* (PHP) 18
2.4.10 MYSQL 18
2.4.11 JSON 18
2.4.12 Java 19
2.5 Penelitian Terdahulu 19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
3.1 Model Pengembangan Sistem 27
3.2 Metode Pengembangan Sistem 28
3.3 Tools Pengembangan Sistem 28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Sejarah 29
4.1.1 Struktur Organisasi 30
4.1.2 Jabaran Tugas dan Wewenang 31
4.2 Analisis 32
4.2.1 Analisis Masalah 32
4.2.2 Analisis Sistem yang Berjalan 33
4.2.3 Analisis Hasil Solusi 34
4.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem 34
4.2.5 *Usecase* Diagram *Client* 36
4.2.6 *Usecase* Diagram *Server* 39
4.2.7 *Usecase* Diagram Kurir 43
4.2.8 *Activity* Diagram *Client* 44
4.2.9 *Activity* Diagram *Server* 51
4.2.10 *Activity* Diagram Kurir 56
4.3 Perancangan 57
4.3.1 *Class* Diagram 57
4.3.2 *Sequence* Diagram *Client* 58
4.3.3 *Sequence* Diagram *Server* 63
4.3.4 *Sequence* Diagram *Server* 71

4.3.5 Rancangan Layar....72
4.4 Implementasi....91
4.4.1 Implementasi *Client* 91
4.4.2 Implemetasi *Server* 96
4.5 Pengujian 99
4.5.1 *Client* 99
4.5.2 *Server* 102
4.5.3 *Server* 106
BAB V PENUTUP
5.1 Kesimpulan 107
5.2 Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 108
LAMPIRAN 110

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Model *Waterfall* 6
Gambar 2.2 Arsitektur Android 17
Gambar 4.1 Struktur Organisai pada d'Barleys 30
Gambar 4.2 *Activity* Diagram Analisa sistem berjalan 33
Gambar 4.3 *Use Case* Diagram *Client* 36
Gambar 4.4 *Use Case* Diagram *Server* 40
Gambar 4.5 *Use Case* Diagram Kurir 43
Gambar 4.6 *Activity* Diagram Menu Produk 44
Gambar 4.7 *Activity* Diagram Menu *Cart* 45
Gambar 4.8 *Activity* Diagram Menu *Checkout* 46
Gambar 4.9 *Activity* Diagram Menu *Profile* 47
Gambar 4.10 *Activity* Diagram Menu *Information* 48
Gambar 4.11 *Activity* Diagram Menu *About* 49
Gambar 4.12 *Activity* Diagram Menu Saran 50
Gambar 4.13 *Activity* Diagram *Login Server* 51
Gambar 4.14 *Activity* Diagram *Category* 52
Gambar 4.15 *Activity* Diagram *List* Menu 53
Gambar 4.16 *Activity* Diagram *Setting* 54
Gambar 4.17 *Activity* Diagram *User* 54
Gambar 4.18 *Activity* Diagram Saran 55
Gambar 4.19 *Activity* Diagram Kurir 55
Gambar 4.20 *Activity* Diagram Kurir 56
Gambar 4.21 *Class* Diagram 57
Gambar 4.22 *Sequence* diagram produk 58
Gambar 4.23 *Sequence* diagram *cart* 59
Gambar 4.24 *Sequence* diagram *profile* 60
Gambar 4.25 *Sequence* diagram *information* 60
Gambar 4.26 *Sequence* diagram *about* 61

Gambar 4.27 *Sequence* diagram saran 62
Gambar 4.28 *Sequence* diagram *Login* 63
Gambar 4.29 *Sequence* diagram *category*.....64
Gambar 4.30 *Sequence* diagram *list* menu.....65
Gambar 4.31 *Sequence* diagram *setting* 66
Gambar 4.32 *Sequence* diagram *user*.....67
Gambar 4.33 *Sequence* diagram saran 68
Gambar 4.34 *Sequence* diagram kurir.....69
Gambar 4.35 *Sequence* diagram *logout* 70
Gambar 4.36 *Sequence* diagram kurir.....71
Gambar 4.37 Rancangan Layar Menu Utama.....72
Gambar 4.38 Rancangan Layar Pilih *Product* 74
Gambar 4.39 Rancangan Layar Menu *Cart* 75
Gambar 4.40 Rancangan Layar *Checkout*.....76
Gambar 4.41 Rancangan Layar Pilih *Profile* 77
Gambar 4.42 Rancangan Layar *Information*.....78
Gambar 4.43 Rancangan Layar *About* 79
Gambar 4.44 Rancangan Layar Saran.....80
Gambar 4.45 Rancangan Layar *Login* 81
Gambar 4.46 Rancangan Layar menu utama 82
Gambar 4.47 Rancangan Layar Kategori.....83
Gambar 4.48 Rancangan Layar *input* kategori 84
Gambar 4.49 Rancangan layar *List* Menu.....85
Gambar 4.50 Rancangan layar *Setting* 86
Gambar 4.51 Rancangan layar menu *user* 87
Gambar 4.52 Rancangan layar saran.....88
Gambar 4.53 Rancangan layar kurir 89
Gambar 4.54 Rancangan layar kurir 90
Gambar 4.55 Tampilan Layar Menu Utama 92
Gambar 4.56 Tampilan Layar Pilih *Product*.....92
Gambar 4.57 Tampilan Layar Menu *Cart*.....93

Gambar 4.58 Tampilan Layar *Checkout* 93
Gambar 4.59 Tampilan Layar Pilih *Profile*.....94
Gambar 4.60 Tampilan Layar *Information* 94
Gambar 4.61 Tampilan Layar *About*.....95
Gambar 4.62 Tampilan Layar Saran 95
Gambar 4.63 Tampilan Halaman *Login*.....96
Gambar 4.64 Tampilan Halaman utama 96
Gambar 4.65 Tampilan Halaman *input* kategori.....97
Gambar 4.66 Tampilan Halaman *list* menu 97
Gambar 4.67 Tampilan Halaman *setting* 98
Gambar 4.68 Tampilan Halaman *user* 98
Gambar 4.69 Tampilan Halaman saran.....99

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 21
Tabel 4.1 Pengujian Menu Utama.....99
Tabel 4.2 Pengujian Menu Produk.....100
Tabel 4.3 Pengujian Menu *Cart*.....100
Tabel 4.4 Pengujian Menu *Profile* 101
Tabel 4.5 Pengujian Menu *Information* 101
Tabel 4.6 Pengujian menu *About* 102
Tabel 4.7 Pengujian menu Saran.....102
Tabel 4.8 Pengujian Halaman *Login*.....102
Tabel 4.9 Pengujian menu kategori.....103
Tabel 4.10 Pengujian menu *list* menu.....103
Tabel 4.11 Pengujian menu *setting*.....104
Tabel 4.12 Pengujian menu *user*.....104
Tabel 4.13 Pengujian menu saran 105
Tabel 4.14 Pengujian menu kurir.....105
Tabel 4.15 Pengujian menu *logout* 105
Tabel 4.16 Pengujian menu kurir.....106

DAFTAR ISTILAH

SDLC	= *System Development Life Cycle*
UML	= *Unified Modeling Language*
API	= *application programming interface*
SDK	= *Software Development Kit*
IDE	= *Integrated Development Environtmen*
ADT	= *Android Development tool*
PHP	= *Hypertext Preprocessor*
XAMPP	= *Apache MySQL PHP Perl*
JVM	= *Java Virtual Machine*
JSON	= *JavaScript Object Notation*
XML	= *Extensible Markup Language*
FTP	= *File Transfer Protocol*
HTTP	= *Hypertext Transfer Protocol*
URL	= *Uniform Resource Locator*
MySQL	= *My Structured Query Language*

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*

Start Point

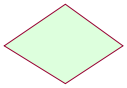
Menggambarkan awal dari aktivitas.

End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.

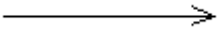
Activity

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



Decision

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.

Simbol *Use Case Diagram*

Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).

Use case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

Menggambarkan hubungan antara *actor*dengan *use case*.

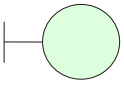
Simbol *Sequence Diagram*

Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Boundary

Menghubungkan antara *user* dengan sistem.

Control

Menggambarkan "perilaku mengatur", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

Message()

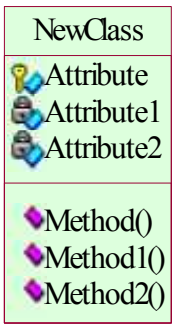
Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan.

Message to Self

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.

Simbol *ClassDiagram*



Class Name

Merupakan nama dari sebuah kelas.

Attribute

Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method

Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

Association* dan *Association Class

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

	Multiplicity
0	*Zero*
1	*One*
0..*	*Zero or More*
1..*	*One or More*
0..1	*Zero or One*
*	*N*