



.....		
2.6	Struktur Navigasi .....	12
2.7	Pengertian Android .....	12
.....		
2.8	Karakteristik Android .....	14
2.9	Arsitektur Android .....	14
2.10	<i>Layer Libraries</i> .....	15
2.11	<i>Android Runtime</i> .....	16
2.12	<i>Layer Application Framework</i> .....	17
2.13	Linux Kernel.....	18
2.14	Application .....	18
2.15	Perkembangan Android .....	19
2.16	<i>Eclipse Android</i> .....	26
2.17	<i>GPS (Global Positioning System)</i> .....	29
2.18	<i>Software</i> .....	31
2.19	Database atau Basis Data .....	31
2.20	Sumber Rujukan dan Kutipan .....	33
2.20.1	<i>Tomlinson, 2003</i> .....	33
2.20.2	<i>Grimshaw, 1999</i> . .....	34
2.20.3	<i>Aronaff 1989</i> .....	34
2.20.4	<i>Burrough 1986</i> .....	34
2.20.5	<i>Murray 1999</i> .....	34
2.20.6	<i>Bernhardsen 2002</i> .....	35
2.20.7	<i>Gistut 1994</i> .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
3.1	Medel Pengembangan Sistem .....	36
3.2	Metode Pengembangan Sistem .....	38
3.3	Tools Pengembangan Sistem .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		43

4.1	Sejarah <i>PT. Federal Internasional Finance</i> .....	43
4.2	Struktur Organisasi <i>PT. Federal Internasional Finance</i> Cabang Pangkalpinang .....	44
4.2.1	Uraian Tugas dan Wewenang Organisasi .....	46
4.3	Analisa Masalah .....	48
4.3.1	Identifikasi Masalah .....	48
4.3.2	Analisis Penyelesaian Masalah .....	49
4.4.	Analisis Sistem .....	50
4.4.1	Analisis Sistem Berjalan .....	51
4.5.	Analisis Kebutuhan .....	53
4.5.1	Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	53
4.5.2	Kebutuhan Fungsional .....	54
4.6.	Perancangan Sistem .....	54
4.6.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	55
4.6.2	<i>Activity Diagram</i> .....	58
4.6.3	Flowchart Sistem Informasi Geografis .....	62
4.7.	Perancangan Basis Data .....	64
4.7.1	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	64
4.7.2	Transformasi ERD ke LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	65
4.7.3	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	66
4.7.4	Spesifikasi Basis Data .....	66
4.8.	Rancangan Layar Beserta Penjelasannya .....	68
4.8.1.	Rancangan Layar Form Login .....	68
4.8.2.	Rancangan Form Daftar Kategori .....	69
4.8.3.	Rancangan Form Input Kategori .....	69
4.8.4.	Rancangan Form Lihat Konsumen .....	70
4.8.5.	Rancangan Form Tambah Data Konsumen .....	70
4.8.6.	Rancangan <i>Mobile Menu</i> Kategori .....	71
4.8.7.	Rancangan <i>Mobile Menu</i> Data Konsumen .....	71

4.8.8. Rancangan <i>Mobile</i> Daftar Lengkap Konsumen	
<i>Repeat Order</i> .....	72
4.9. Implementasi .....	72
4.9.1. <i>Form Login</i> .....	73
4.9.2. Form Daftar Kategori .....	73
4.9.3. Form Input Kategori .....	74
4.9.4. Form Tambah Lokasi Konsumen .....	74
4.9.5. Form Lihat Konsumen .....	75
4.9.6. Form Lihat Admin .....	75
4.9.7. Form Tambah Admin .....	76
4.10. Implementasi Program Beserta Penjelasannya .....	76
4.10.1. Form Tampilan Awal Program .....	77
4.10.2 Form Menu Kategori .....	78
4.10.3. Form Daftar Konsumen <i>Repeat Order</i> .....	79
4.10.4. Form Daftar Lengkap Konsumen <i>Repeat Order</i> .....	80
4.10.5. Form Data dan No. <i>telephone</i> konsumen <i>repeat order</i> .....	81
4.10.6. <i>Form Data History</i> Pembayaran Angsuran Kredit .....	82
4.10.7. <i>Form</i> Dokumentasi Foto Konsumen <i>Repeat Order</i> .....	83
4.10.8. <i>Form</i> Berisi Titik Koordinat Lokasi Rumah Konsumen .....	84
4.10.9. <i>Form Men-Trigger</i> lokasi konsumen <i>repeat order</i> melalui aplikasi <i>Google Maps</i> .....	85
4.11. Pengujian Sistem .....	86
4.11.1. Rencana Pengujian .....	86
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>90</b>
5.1. Kesimpulan .....	90
5.2. Saran .....	91




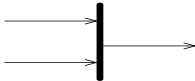


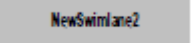


## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel <i>Eclipse</i> IDE <i>Simultaneous Release</i> .....	27
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Login .....	46
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Input Kategori .....	47
Tabel 4.3 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Input Data Konsumen .....	47
Tabel 4.4 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Cari Kategori .....	48
Tabel 4.5 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Cari Data Konsumen .....	48
Tabel 4.6 Spesifikasi Tabel Admin .....	57
Tabel 4.7 Spesifikasi Tabel Kategori .....	58
Tabel 4.8 Spesifikasi Tabel Konsumen .....	58
Tabel 4.9 Penjelasan pengujian sistem .....	77
Tabel 4.10 Pengujian Connect .....	78
Tabel 4.11 Pengujian GPS .....	78
Tabel 4.12 Pengujian ListView .....	79
Tabel 4.13 Pengujian Menu List Konsumen .....	79
Tabel 4.14 Pengujian Menu Detail Konsumen .....	80
Tabel 4.15 Pengujian Map View .....	80

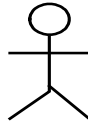
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram

- |   |                        |   |   |
|---|------------------------|---|---|
| a | <i>Start point</i>     |    | Permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas |
| b | <i>End point</i>       |    | Hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih      |
| c | <i>Activity state</i>  |    | Menggambarkan Sebuah proses bisnis  |
| d | <i>Join</i>            |  | Penggabungan  |
| e | <i>Fork</i>            |  | Pencabangan   |
| f | <i>Decision Points</i> |  | Hubungan transisi sebuah garis dari atau ke <i>decision point</i>                         |
| g | <i>Swimline</i>        |  | Sebuah cara untuk mengelompokkan <i>Activity</i> berdasarkan <i>actor</i>                 |

## 2. Use Case Diagram

a *Actor*



Menggambarkan orang, sistem atau external entitas / *stakeholder* yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

b *Use Case*



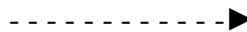
Dinotasikan dengan simbol (horizontal ellipse).

c *Association*



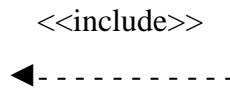
Abstraksi dari penghubung antara aktor dan *use case*

d *Generalisasi*



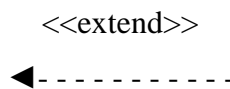
Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dalam *use case*

e *Include*



Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya

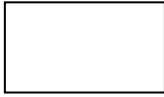
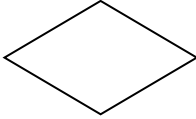
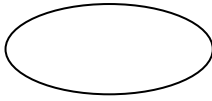

f *Extend*










Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsioanal dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi



### 3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

- a Entitas  Entitas, adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
- b Relasi  Relasi, menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
- c Atribut  Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).
- d Garis  Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

### 4. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Boundary Lifeline</i>	Menggambarkan hubungan suatu elemen yang berbeda, secara khas merupakan penghubung <i>actor</i> dengan layar.
2		<i>Entity Lifeline</i>	Menggambarkan suatu tempat atau mekanisme yang menangkap pengetahuan atau informasi dalam suatu sistem
3		<i>Control Lifeline</i>	Menggambarkan suatu pengendalian yang mengorganisir dan menjadwalkan aktivitas elemen-elemen.
4		<i>Message</i>	Perilaku sistem yang menandai adanya suatu alur informasi atau transisi kendali antar elemen.
5		<i>Actor</i>	Menunjukkan seorang pemakai sistem yang memulai alur peristiwa/kejadian.
6		<i>Activation bar</i>	Menggambarkan lamanya suatu pesan diproses.
7		<i>Note</i>	Menunjukkan catatan untuk komentar dari suatu pesan antar elemen.