

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
ABSTRACTION.....	iii
ABSTRAKSI.	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTA GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.	xv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	3
1.3	Batasan Masalah.....	3
1.4	Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	3
	1.4.1 Manfaat Penelitian.	3
	1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5	Metode Penelitian.....	4
1.6	Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Definisi Model Pengembangan Perangkat lunak(<i>Model Waterfall</i>).	7
-----	---	---

2.1.1	Kekurangan <i>Waterfall</i> .	8
2.1.2	Kelebihan <i>Waterfall</i> .	9
2.2	Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak (OOP).	9
2.2.1	Berfikir <i>Object oriented</i> .	10
2.3	Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak.	10
2.3.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).	10
2.3.1.1	Diagram UML.	14
2.3.1.2	<i>Usecase Diagram</i> .	14
2.3.1.3	Sequence Diagram.	15
2.3.1.4	Class Diagram.	16
2.3.1.5	Activity Diagram.	17
2.4	Teori Pendukung.	17
2.4.1	Pengertian Aplikasi.	17
2.4.2	Aplikasi <i>Mobile</i> (bergerak).	18
2.4.3	Android.	19
2.4.3.1	Sejarah Android.	19
2.4.3.2	Platform Masa Depan.	20
2.4.3.3	<i>The Dalvik Virtual Machin (DVM)</i> .	20
2.4.3.4	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).	21
2.4.3.5	ADT (<i>Android Development Tools</i>).	22
2.4.3.6	Arsitektur Android.	23
2.4.3.7	Versi Android.	25
2.4.2	Java.	25
2.4.2.1	Kekurangan Java.	27
2.4.3	Pengertian Eclipse.	27
2.4.4	Smartphone.	30

2.4.4.1	Manfaat Kegunaan fungsi serta kerugian semartphon	31
2.4.5	PHP.	34
2.4.5.1	Kelebihan PHP.	35
2.4.5.2	Kekurangan PHP.	35
2.4.6	MySQL.	35
2.5	Penelitian Terdahulu.	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	40
3.1.1	Definisi Kebutuhan Sistem	40
3.1.2	Desain Sistem dan Software	40
3.1.3	Pembuatan Software	40
3.1.4	Testing dan Pengujian Aplikasi	40
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Perangkat Lunak.	41
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Analisa Masalah.	43
4.1.1	Identifikasi Masalah	43
4.2	Analisa Sistem.	43
4.3	Analisa Kebutuhan.	44
4.3.1	Analisa Kebutuhan Nonfungsional.	44
4.3.1.1	Analisa Kebutuhan Pengguna	44
4.3.1.2	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras	44
4.3.1.3	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	45
4.3.2	Kebutuhan Fungsional	45

4.4	Analisa Sistem Berjalan.	45
4.5	Analisa Sistem Usulan	46
	4.5.1 <i>Use case Diagram Client</i>	46
	4.5.2 <i>Use case Diagram Server</i>	50
	4.5.3 <i>Activity Diagram</i> dari sistem usulan	53
4.6	Perancangan	57
	4.6.1 <i>Class Diagram</i>	57
	4.6.2 Tabel.....	58
4.7	Rancangan Layar Client (Mobile).....	61
4.8	Rancangan Layar Web Server.....	63
4.9	<i>Sequence Diagram</i>	67
	4.9.1 <i>Sequence Diagram Client</i>	67
	4.9.2 <i>Sequence Diagram Server</i>	68
4.10	Implementasi.	70
	4.10.1 Implementasi <i>Client</i>	71
	4.10.2 Implementasi <i>Web Server</i>	73
4.11	Pengujian.....	77
	4.11.1 <i>Client</i>	77
	4.11.2 <i>Server</i>	80
4.12	Kelebihan dan Kekurangan Apliasi	82
 BAB VPENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN		87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Urut <i>Waterfall</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Usecase Diagram</i>	15
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	16
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	16
Gambar 2.5 Contoh <i>Activity Diagram</i>	17
Gambar 4.1 <i>Activity</i> Sistem Berjalan.	46
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Client.	47
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Web Server.	50
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Produk.	54
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Login Admin.	55
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Manager Pemesanan oleh Admin.	56
Gambar 4.7 <i>Class Diagram</i>	57
Gambar 4.8 Rancangan Layer Menu Utama.....	61
Gambar 4.9 Rancangan Layer Kategori.....	61
Gambar 4.10 Rancangan Reservasi.	62
Gambar 4.11 Rancangan Layar Menu <i>Contact</i>	63
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu <i>Setting</i>	63
Gambar 4.13 Rancangan Layer Login Admin.	64
Gambar 4,14 Rancangan Layer Kategori.	64
Gambar 4.15 Rancangan Layer Menu Makanan.....	65
Gambar 4.16 Rancangan Layer Pesanan.....	66
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kategori.....	67
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pesanan.....	67
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Menu Transaksi.	68











Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Login Web Server.....	68
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kategori.....	69
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Menu Makanan.....	69
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pesanan.....	70
Gambar 4.24 Tampilan Layar Utama.....	71
Gambar 4.25 Tampilan Layar Kategori.....	71
Gambar 4.26 Tampilan Layar List Kategori.....	72
Gambar 4.27 Tampilan Layar Pemesanan.....	72
Gambar 4.28 Tampilan Layar Transaksi.....	73
Gambar 4.29 Tampilan Layar Login Admin.....	73
Gambar 4.30 Tampilan Layar Utama Web Server.....	74
Gambar 4.31 Tampilan Layar Kategori.....	74
Gambar 4.32 Tampilan Layar Tambah Kategori.....	75
Gambar 4.33 Tampilan Layar Menu Makanan.....	75
Gambar 4.34 Tampilan Layar Tambah Menu Makanan.....	76
Gambar 4.35 Tampilan Layar Pesanan.....	76
Gambar 4.36 Tampilan Layar Pesanan <i>Order Detail</i>	77

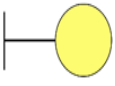

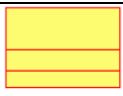
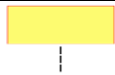
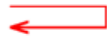



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Kategori.	48
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Pemesanan.	48
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Transaksi.	49
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Contact</i>	49
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Pengaturan.	49
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	51
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Home</i>	51
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Kategori.	51
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Menu Makanan.	52
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Pemesanan.	52
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Setting</i>	53
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis data <i>Category</i>	58
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis data Menu.	58
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis data Reservation.	59
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis data <i>Setting</i>	60
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis data <i>User</i>	60
Tabel 4.17 Pengujian Menu Utama.	77
Tabel 4.18 Pengujian Menu Kategori.	78
Tabel 4.19 Pengujian Menu Pesanan.	78
Tabel 4.20 Pengujian Menu Transaksi.	79
Tabel 4.21 Pengujian Menu <i>Contact</i>	79
Tabel 4.22 Pengujian Menu <i>Setting</i>	79
Tabel 4.23 Pengujian Halaman <i>Login</i>	80
Tabel 4.24 Pengujian Menu Kategori.	80
Tabel 4.25 Pengujian Menu Makanan.	81

Tabel 4.26 Pengujian Menu Pesanan.	82
Tabel 4.27 Pengujian Menu <i>Setting</i>	82

DAFTAR SIMBOL

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>Use Case</i>
	<i>Association</i>	Apa yang dihubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Flow line</i>	Arah aliran program
	<i>Initial</i>	Titik awal memulai suatu aktifitas
	<i>Final</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas
	<i>Activity</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas
	<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
	<i>Control</i>	Menggambarkan Unsur kendali pada diagram

	<i>Boundary</i>	Menambahkan kelas batasan pada diagram
	<i>Entity</i>	Menambah kelas entitas pada diagram
	<i>Class</i>	Menambah kelas baru pada diagram
	<i>Object</i>	Menambah objek baru pada diagram
	<i>Message to self</i>	Menggambar pesan yang menuju dirinya sendiri
	<i>Activity</i>	Menambah aktivitas baru pada diagram
	<i>State</i>	Menambahkan state untuk suatu objek
	<i>Horizontal synchronizations</i>	Menambah sinkronisasi horizontal pada diagram

DAFTAR ISTILAH

PHP	= <i>Hypertext Preprocessor</i>
UML	= <i>Unified Modelling Language</i>
RAM	= <i>Random Acces Memory</i>
GMS	= <i>Google Mail Server</i>
OHD	= <i>Open Handset Distribution</i>
DVM	= <i>Dalvik Virtual Machin</i>
JVM	= <i>Java Virtual Machin</i>
JME	= <i>Java Mobile Edition</i>
OS	= <i>Operation System</i>
SDK	= <i>Software Development Kit</i>
API	= <i>Application Programing Interface</i>
ADT	= <i>Android Developmet Tools</i>
OOP	= <i>Object Oriented Programing</i>
IDE	= <i>Integrated Devilopment Environment</i>
IBM	= <i>International Business Machines</i>
RCP	= <i>Rich Client Platform</i>
JDT	= <i>Java Development Tools</i>
PDE	= <i>Plug-in Development Environment</i>
HTML	= <i>Hypertext Markup language</i>
CMS	= <i>Content Management System</i>

GPL = *General Public License*

SQL = *Structur Query Languge*