

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 SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Metodologi Penelitian	3
1.5. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Aplikasi	6
2.1.1. Aplikasi Mobile (Bergerak)	6
2.2. M-Commerce	7
2.2.1. Perkembangan Dan Implementasi Dari M-Commerce	8
2.2.2. Keuntungan Dan Kelebihan M-Commerce.....	13
2.2.3. Batasan M-Commerce.....	14
2.2.4. Struktur M-Commerce	15
2.2.5. Karakteristik M-Commerce	17
2.3. Android	17
2.3.1. Karakteristik Android.....	19
2.3.2. Arsitektur Android	19
2.3.3. Libraries	20
2.3.4. Android Runtime.....	20
2.4. Aplikasi Framework.....	21
2.5. Application.....	22
2.6. Perkembangan Android.....	23

2.7. Eclipse IDE (Integrated Development Environment)	23
2.7.1. ADT Plug-in For Eclipse	24
2.8. JSON (Javascript Object Notations)	25
2.9. MySQL.....	29
2.10. XML.....	21
2.11. Unified Modeling Language (UML).....	30
2.11.1. Diagram UML.....	31
2.11.2. Use Case Diagram.....	32
2.11.3 Activity Diagram.....	33
2.11.4. Class Diagram	34
2.11.5. Sequence Diagram	35
2.12. Waterfall.....	36
2.13. Object Oriented	37
2.14. Penelitian Sebelumnya	38

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1. Model Penelitian	40
3.1.1. Model Waterfall	40
3.2. Tools Dan Pengembangan Sistem.....	41
3.3. Metode Penelitian.....	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tinjauan Organisasi	43
4.1.1. Sejarah Perusahaan	43
4.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan.....	43
4.1.2.1. Visi Perusahaan.....	43
4.1.2.2. Misi Perusahaan	43
4.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	44
4.2. Analisa Sistem.....	44
4.2.1. Analisa Sistem Berjalan	45
4.2.2. Evaluasi Sistem Berjalan	46
4.2.3. Analisa Sistem Usulan	46
4.3. Analisa Kebutuhan	48
4.3.1. Analisa Kebutuhan NonFungsional	48
4.3.1.1. Analisa Kebutuhan Pengguna	49
4.3.1.2. Analisa Kebutuhan Perangkat Keras.....	49
4.3.1.3. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak.....	49

4.3.2. Kebutuhan Fungsional	650
4.4. Desain Perancangan Perangkat Keras (UML)	50
4.4.1. Use Case Diagram.....	50
4.4.2. Activity Diagram.....	58
4.5. Perancangan	65
4.5.1. Perancangan Basis Data	66
4.5.1.1. Class Diagram	66
4.5.1.2. Spesifikasi Basis Data	67
4.5.2. Perancangan Interface	71
4.5.3. Diagram Sequence	83
4.6. Implementasi	86
4.6.1. Tampilan Layar Aplikasi Client (Mobile)	86
4.6.2. Tampilan Layar Aplikasi Server (Website Admin Panel)	102
4.7. Pengujian.....	103
4.8. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi.....	107
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	108
5.2. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Mobiel Commerce.....	16
Gambar 2.2. Arsitektur Android	19
Gambar 2.3. Objek JSON.....	26
Gambar 2.4. Larik (Array) JSON.....	26
Gambar 2.5. Nilai (Value) JSON	26
Gambar 2.6. String JSON.....	27
Gambar 2.7. Angka JSON.....	27
Gambar 2.8. Skema Android-PHP-MySQL Menggunakan JSON	28
Gambar 2.9. Arsitektur Android	36
Gambar 4.1. Struktur Struktur Organisasi Perusahaan	44
Gambar 4.2. Activity Diagram Sistem Berjalan	46
Gambar 4.3. Solusi Yang Ditawarkan.....	47
Gambar 4.4. Arsitektur Sistem Usulan	48
Gambar 4.5. Use Case Diagram Client	50
Gambar 4.6. Use Case Diagram Web Server	55
Gambar 4.7. Activity Diagram Registrasi.....	58
Gambar 4.8. Activity Diagram Login	59
Gambar 4.9. Activity Diagram Produk	60
Gambar 4.10. Activity Diagram Menu Keranjang.....	61
Gambar 4.11. Activity Diagram Menu Konfirmasi	62
Gambar 4.12. Activity Diagram Menu Profil	63
Gambar 4.13. Activity Diagram Menu Informasi.....	63
Gambar 4.14. Activity Diagram Menu Tentang (About).....	64
Gambar 4.15. Activity Diagram Bagikan (Share).....	64
Gambar 4.16. Activity Diagram Menu Kontak.....	65

Gambar 4.17. Class Diagram	66
Gambar 4.18. Rancangan Layar Menu Login.....	72
Gambar 4.19. Rancangan Layar Menu Registrasi	73
Gambar 4.20. Rancangan Layar Menu Utama.....	74
Gambar 4.21. Rancangan Layar Category Keranjang	75
Gambar 4.22. Rancangan Layar Menu Barang.....	76
Gambar 4.23. Rancangan Layar Detail Barang	77
Gambar 4.24. Rancangan Layar Input Order Barang	78
Gambar 4.25. Rancangan Layar Detail Order.....	79
Gambar 4.26. Rancangan Layar Checkout Order (Konfirmasi)	80
Gambar 4.27. Rancangan Layar Login	81
Gambar 4.28. Rancangan Layar Menu Utama Website.....	81
Gambar 4.29. Rancangan Layar Tambah Kategori Barang	82
Gambar 4.30. Rancangan Layar Tambah Produk	82
Gambar 4.31. Diagram Sequence Login.....	83
Gambar 4.32. Diagram Sequence Registrasi	83
Gambar 4.33. Diagram Sequence Produk.....	84
Gambar 4.34. Diagram Sequence Konfirmasi	84
Gambar 4.35. Diagram Sequence Daftar Pesanan	85
Gambar 4.36. Diagram Sequence Pembayaran.....	85
Gambar 4.37. Tampilan Layar Aplikasi Dijalankan	86
Gambar 4.38. Tampilan Layar Login.....	87
Gambar 4.39. Tampilan Layar Menu Registrasi.....	88
Gambar 4.40. Tampilan Menu Utama.....	89
Gambar 4.41. Tampilan Menu Utama Drawer Utama.....	90
Gambar 4.42. Tampilan Menu Kategori Produk.....	91
Gambar 4.43. Tampilan Layar Menu Menu Produk	92
Gambar 4.44. Tampilan Layar Menu Detail Produk.....	93
Gambar 4.45. Tampilan Layar Shopping Card	94

Gambar 4.46. Tampilan Layar Detai Order	95
Gambar 4.47. Tampilan Layar Form Input Data Pesanan	96
Gambar 4.48. Tampilan Layar Profil Toko.....	97
Gambar 4.49. Tampilan Layar Layar Informasi	98
Gambar 4.50. Tampilan Layar About	99
Gambar 4.51. Tampilan Layar Share	100
Gambar 4.52. Tampilan Layar Contact Us	101
Gambar 4.53. Tampilan Layar Layar Menu Utama Login	102
Gambar 4.54. Tampilan Layar Menu Utama Admin	102
Gambar 4.55. Tampilan Layar Menu Kategori Produk	103
Gambar 4.56. Tampilan Layar Menu Produk	103
Gambar 4.57. Tampilan layar Menu Order List.....	104
Gambar 4.58. Tampilan Layar Menu Payment.....	104
Gambar 4.59. Tampilan Layar Menu Setting.....	105
Gambar 4.60. Tampilan Layar Menu Administrator	105
Gambar 4.61. Tampilan Layar Menu Data Konsumen (User).....	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Tabel Nama Simbol Dan Fungsi Pada Usecase Diagram	32
Tabel 2.2. Tabel Nama Simbol Dan Fungsi Pada Activity Diagram	33
Tabel 2.3. Tabel Nama Simbol Dan Fungsi Pada Class Diagram	34
Tabel 2.4. Tabel Nama Simbol Dan Fungsi Pada Sequence Diagram	35
Tabel 4.1. Tabel Deskripsi Usecase Registrasi	51
Tabel 4.2. Tabel Deskripsi Usecase Login	51
Tabel 4.3. Tabel Deskripsi Usecase Produk	52
Tabel 4.4. Tabel Deskripsi Usecase Keranjang	52
Tabel 4.5. Tabel Deskripsi Usecase Konfirmasi	53
Tabel 4.6. Tabel Deskripsi Usecase Profil	53
Tabel 4.7. Tabel Deskripsi Usecase Informasi	53
Tabel 4.8. Tabel Deskripsi Usecase Tentang	54
Tabel 4.9. Tabel Deskripsi Usecase Bagikan	54
Tabel 4.10. Tabel Deskripsi Usecase Kontak	54
Tabel 4.11. Tabel Deskripsi Usecase Login Admin	55
Tabel 4.12. Tabel Deskripsi Usecase Daftar Pesanan	56
Tabel 4.13. Tabel Deskripsi Usecase kategori Admin	56
Tabel 4.14. Tabel Deskripsi Usecase pembayaran	56
Tabel 4.15. Tabel Deskripsi Usecase Pengaturan	57
Tabel 4.16. Tabel Deskripsi Usecase Administrator	57
Tabel 4.17. Tabel Deskripsi Usecase Pengguna	57
Tabel 4.18. Tabel Spesifikasi Basisdata Admin	67
Tabel 4.19. Spesifikasi Basisdata Menu Barang	68
Tabel 4.20. Spesifikasi Basisdata Payment	68
Tabel 4.21. Spesifikasi Basisdata Reservasi Pemesanan Barang	69
Tabel 4.22. Spesifikasi Basisdata Setting	70

Tabel 4.23. Spesifikasi Basisdata User	70
Tabel 4.24. Spesifikasi Basisdata Category	71
Tabel 4.25. Keterangan Pengujian Aplikasi.....	105

DAFTAR SIMBOL



Package : Menambahkan paket baru dalam diagram.



Actor : Menambah aktor dalam diagram.



Usecase : Menambah *usecase* pada diagram.



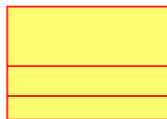
Unidirectional Association : Menggambarkan relasi antara aktor dengan *usecase*.



Dependencies or Instantiates : Menggambarkan kebergantungan (*Dependencies*) antar item didalam diagram.



Generalizations : Menggambarkan relasi lanjutan antar *usecase* atau menggambarkan struktur pewarisan antar aktor.



Class : Menambah kelas baru pada diagram.



Interface : Menambahkan kelas antarmuka (*interface*) pada diagram.



Association Class : Menghubungkan kelas asosiasi (*association class*) pada suatu relasi asosiasi.



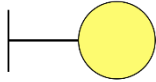
Realize : Menggambarkan relasi realisasi.



Aggregation : Menggambarkan relasi agregasi.



Control : Menggambarkan unsur kendali pada diagram.



Boundary : Menambahkan kelas batasan (*Boundary*) pada diagram



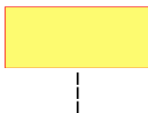
Entity : Menambahkan kelas entitas (*Entity*) pada diagram.



Domain : Menambahkan domain baru pada diagram.



Domain Package : Menambahkan paket diagram pada diagram.



Object : Menambahkan objek baru pada diagram.



Message to Self : Menggambar pesan (*Message*) yang menuju dirinya sendiri.



Destruction Marker : memperlihatkan saat objek tertentu dihancurkan.



State : Menambahkan *State* untuk suatu objek



Activity : Menambahkan aktivasi baru pada diagram.



Start State : Memperlihatkan dimana aliran kerja berawal.



End State : Memperlihatkan dimana aliran kerja berakhir.



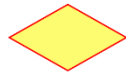
Transition to Self : Menambah transisi rekursif.



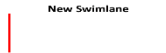
Horizontal Synchronizations : Menambahkan Sinkronisasi *Horizontal* pada diagram.



Vertical Synchronizations : Menambahkan sinkronisasi *Vertical* pada diagram.



Decision Point : Menambah titik keputusan pada aliran kerja.



Swimlane : Menambahkan *Swimlane* (Sering digunakan pada pemodelan bisnis).