

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.1.1 Model Waterfall	6
2.2 Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.2.1 Metode Berorientasi Objek	9
2.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	10
2.3.1 Unified Modeling Language (UML).....	10
2.4 Teori Pendukung	17
2.4.1 Mobile Application	17
2.4.2 Pengertian Penjualan.....	17
2.4.3 Pengertian Informasi	18
2.4.4 Pengertian Android	18
2.4.4.1 Prinsip Pengembangan Sistem Operasi Android.....	19

2.4.4.2	Fitur dan Arsitektur Android	20
2.4.4.3	Keunggulan Android	20
2.4.5	Android SDK	20
2.4.6	ADT (Android Development Tools)	21
2.4.7	AVD (Android Virtual Device).....	21
2.4.8	IDE Eclipse	22
2.4.9	JDK (Java Development Kit).....	22
2.4.10	Pengertian Java.....	23
2.4.11	Basis Data	25
2.4.11.1	DBMS (Database Management System).....	25
2.4.11.2	DDL (Data Definition Language)	25
2.4.11.3	DML (Data Manipulation Language).....	26
2.4.11.4	SQL (Structured Query Language)	26
2.4.12	PHP	26
2.4.13	My SQL.....	27
2.4.14	JSON	28
2.5.	Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem	34
3.1.1	Perencanaan	35
3.1.2	Analisis Sistem.....	35
3.1.3	Desain.....	35
3.1.4	Pengkodean	36
3.1.5	Uji Coba Program	36
3.2	Metode Pengembangan Sistem	36
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	37
3.3.1	UML (Unified Modeling Language).....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Perusahaan.....	39
4.1.1	Profile Perusahaan.....	39
4.1.2	Visi dan Misi	39
4.1.3	Struktur Organisasi.....	40
4.2	Analisa.....	41
4.2.1	Analisis Masalah	41
4.2.2	Analisis Hasil Solusi	41
4.2.3	Analisa Sistem	41

4.2.3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	42
4.2.3.2 Analisis Proses / Activity Diagram	42
4.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	43
4.2.4.1 Kebutuhan Data	43
4.2.4.2 Kebutuhan Pengguna	43
4.2.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras	43
4.2.4.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	44
4.2.5 Analisis Sistem Pada Aplikasi	44
4.2.5.1 Use Case	45
4.2.5.2 Activity Diagram	64
4.2.5.3 Class Diagram	77
4.2.5.4 Sequence Diagram	78
4.3 Perancangan	86
4.3.1 Perancangan Basis Data	86
4.3.1.1 Tabel	86
4.3.1.2 Spesifikasi Basis Data	88
4.3.2 Perancangan Layar	92
4.4 Implementasi	104
4.4.1 Implementasi Perangkat Keras	104
4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak	105
4.4.3 Implementasi Aplikasi Penjualan	105
4.5 Pengujian	117
4.5.1 Pengujian Black Box	117
4.4.2 Skenario Pengujian Black Box	117
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	118
5.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Waterfall</i>	7
Gambar 2.2 Usecase Diagram.....	10
Gambar 2.3 Class Diagram	11
Gambar 2.4 Statechart Diagram.....	12
Gambar 2.5 Activity Diagram.....	13
Gambar 2.6 Sequence Diagram.....	14
Gambar 2.7 Collaboration Diagram.....	15
Gambar 2.8 Component Diagram	15
Gambar 2.9 Deployment Diagram	16
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>Waterfall</i>	34
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Toko Superstar Sport	40
Gambar 4.2 Activity Diagram Pembelian Barang Konvensional	42
Gambar 4.3 Use Case Diagram Pemilik	45
Gambar 4.4 Use Case Diagram Konsumen.....	55
Gambar 4.5 Activity Diagram Login Pemilik.....	64
Gambar 4.6 Activity Diagram Entry Admin.....	65
Gambar 4.7 Activity Diagram Entry Kategori.....	66
Gambar 4.8 Activity Diagram Entry Produk	67
Gambar 4.9 Activity Diagram Entry Member	68
Gambar 4.10 Activity Diagram Entry Pesanan.....	68
Gambar 4.11 Activity Diagram Keluar Pemilik	69
Gambar 4.12 Activity Diagram <i>Login</i> Konsumen	69
Gambar 4.13 Activity Diagram Daftar Akun.....	70
Gambar 4.14 Activity Diagram Memesan Kategori Produk.....	70
Gambar 4.15 Activity Diagram Melihat Daftar Cart	71
Gambar 4.16 Activity Diagram Konfirmasi Bayar	71
Gambar 4.17 Activity Diagram Melihat Data Favorit	72

Gambar 4.18 Activity Diagram Mengupdate Info Profil	72
Gambar 4.19 Activity Diagram Mengetahui Riwayat Pesanan	73
Gambar 4.20 Activity Diagram Keluar Konsumen.....	73
Gambar 4.21 Class Diagram Penjualan Barang.....	74
Gambar 4.22 Sequence Diagram Login Pemilik.....	75
Gambar 4.23 Sequence Diagram Entry Admin.....	75
Gambar 4.24 Sequence Diagram Entry Kategori.....	76
Gambar 4.25 Sequence Diagram Entry Produk	76
Gambar 4.26 Sequence Diagram Entry Member	77
Gambar 4.27 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	77
Gambar 4.28 Sequence Diagram Keluar Pemilik	78
Gambar 4.29 Sequence Diagram Login konsumen.....	78
Gambar 4.30 Sequence Diagram Daftar Akun	79
Gambar 4.31 Sequence Diagram Memesan Kategori Produk	79
Gambar 4.32 Sequence Diagram Melihat Daftar Cart.....	80
Gambar 4.33 Sequence Diagram Melihat Favorit.....	80
Gambar 4.34 Sequence Diagram Mengupdate Info Profil.....	80
Gambar 4.35 Sequence Diagram Mengetahui riwayat pesanan.....	81
Gambar 4.36 Sequence Diagram Keluar.....	81
Gambar 4.37 Rancangan Halaman Web Login Pemilik	88
Gambar 4.38 Rancangan Halaman Utama Pemilik.....	88
Gambar 4.39 Rancangan Halaman Tambah Data Admin.....	89
Gambar 4.40 Rancangan Halaman Tambah Data Kategori	89
Gambar 4.41 Rancangan Halaman Tambah Data Produk	90
Gambar 4.42 Rancangan Halaman Login Konsumen.....	90
Gambar 4.43 Rancangan Halaman Daftar Konsumen	91
Gambar 4.44 Rancangan Halaman Utama Konsumen.....	91
Gambar 4.45 Rancangan Halaman Kategori Konsumen	92
Gambar 4.46 Rancangan Halaman Produk Konsumen.....	92
Gambar 4.47 Rancangan Halaman Detail Produk Konsumen	93
Gambar 4.48 Rancangan Halaman Cart.....	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....28
Tabel 4.1	Deskripsi Use Case <i>Login</i> Pemilik.....45
Tabel 4.2	Deskripsi Use Case Entry Admin.....46
Tabel 4.3	Deskripsi Use Case Entry Kategori47
Tabel 4.4	Deskripsi Use Case Entry Produk49
Tabel 4.5	Deskripsi Use Case Entry Konsumen.....51
Tabel 4.6	Deskripsi Use Case Entry Pesanan.....52
Tabel 4.7	Deskripsi Use Case LogOut Pemilik.....54
Tabel 4.8	Deskripsi Use Case Login Konsumen.....55
Tabel 4.9	Deskripsi Use Case Daftar Akun.....56
Tabel 4.10	Deskripsi Use Case Memesan Kategori Produk58
Tabel 4.11	Deskripsi Use Case Melihat Daftar Cart59
Tabel 4.12	Deskripsi Melakukan Konfirmasi Bayar60
Tabel 4.13	Deskripsi Melihat Favorit.....61
Tabel 4.14	Deskripsi Use Case Mengupdate Profil Konsumen62
Tabel 4.15	Deskripsi Use Case Mengetahui Riwayat Pesanan63
Tabel 4.16	Deskripsi Use Case Keluar Konsumen.....63
Tabel 4.17	Spesifikasi Basis Data Admin84
Tabel 4.18	Spesifikasi Basis Data Bayar85
Tabel 4.19	Spesifikasi Basis Data Kategori85
Tabel 4.20	Spesifikasi Basis Data Member.....86
Tabel 4.21	Spesifikasi Basis Data Pesanan86
Tabel 4.22	Spesifikasi Basis Data Produk.....87
Tabel 4.23	Spesifikasi Perangkat Keras96
Tabel 4.24	Spesifikasi Perangkat Lunak96
Tabel 4.25	Pengujian Aplikasi Penjualan Perlengkapan Olahraga106
Tabel 4.26	Pengujian Aplikasi Penjualan Bagi Konsumen.....107

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity



Start Point

Menggambarkan awal aktifitas



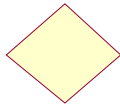
End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Activity

Menggambarkan proses bisnis



Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan



State Transition

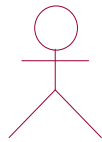
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas



Use Case

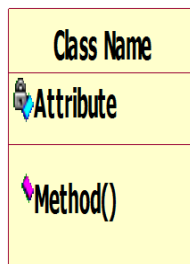
Menggambarkan apa yang dikerjakan system



Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case

Simbol Class Diagram



Class Name

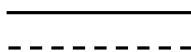
Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method/ Operation

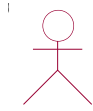
Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.



Assosiasi

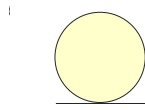
Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

Simbol Sequence Diagram



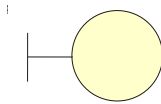
Actor

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



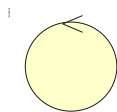
Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan.