

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.1.1 Model Waterfall	6
2.2 Metode Berorientasi Objek	7
2.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	8
2.3.1 Unified Modeling Language (UML).....	8
2.4 Teori Pendukung	12

2.4.1 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2.4.2 Pengertian Komunikasi Data.....	13
2.4.3 Android.	14
2.4.3.1 Nama dan Versi Android	15
2.4.4 Eclipse	18
2.4.5 Java.....	19
2.4.6 Adobe Macromedia Dreamwaver	19
2.4.7 PHP	20
2.4.8 JSON (Javascript ObjectNotation).....	21
2.5 Penelitian Terdahulu	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Sistem.....	24
3.1.1 Perencanaan.....	24
3.1.2 Analisis Sistem.....	24
3.1.2.1 Identifikasi Masalah.....	24
3.1.2.2 Analisis PIECES	24
3.1.3 Desain Aplikasi	26
3.1.4 Pengkodean	26
3.1.5 Uji Coba Program (<i>Testing</i>).....	26
3.1.6 Implementasi Sistem	27
3.1.7 Pemeliharaan (<i>Maintenance</i>)	28
3.2 Metode Pengembangan Sistem	28
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	29
3.3.1 UML (Unified Modeling Language).....	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perusahaan.....	30
4.1.1 Profil Perusahaan	30
4.1.2 Visi dan Misi.....	30
4.1.3 Struktur Organisasi	31

4.2 Analisis.....	31
4.2.1 Analisis Masalah	31
4.2.2 Analisis Hasil Solusi	32
4.2.3 Analisis Sistem.....	32
4.2.3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	32
4.2.3.2 Analisis Proses/Activity Diagram.....	32
4.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	33
4.2.4.1 Analisis Kebutuhan Data	34
4.2.4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna	34
4.2.4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	34
4.2.4.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
4.2.5 Analisis Sistem Pada Aplikasi	35
4.2.5.1 Use Case Diagram.....	35
4.2.5.2 Activity Diagram	62
4.2.5.3 Class Diagram	77
4.2.5.4 Sequence Diagram	78
4.3 Perancangan	93
4.3.1 Perancangan Basis Data	93
4.3.1.1 Tabel	93
4.3.1.2 Spesifikasi Basis Data.....	95
4.3.2 Perancangan Layar	100
4.4 Implementasi	107
4.4.1 Implementasi Perangkat Keras.....	107
4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	108
4.4.3 Implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman	108
4.5 Pengujian.....	125
4.5.1 Pengujian <i>Black Box</i>	125
4.5.2 Skenario Pengujian <i>Black Box</i>	125
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	131

5.2 Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN.....	133