

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.2.1. Identifikasi Masalah	2
1.2.2. Batasan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Metode Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Aplikasi	7
2.1.1. Definisi Aplikasi Menurut Beberapa Ahli.....	7
2.2. Internet	8
2.3. Mobile Commerce	9
2.3.1. Beberapa definisi M-Commerce.....	9
2.3.2. Keuntungan dan Kerugian M-Commerce.....	11
2.3.3. Manfaat <i>M-Commerce</i>	11
2.3.4. Arsitektur Sistem <i>M-Commerce</i>	12
2.4. Android	13
2.4.1. Sejarah Singkat Perkembangan Android.....	13
2.4.2. Versi Android	15

2.4.3. Arsitektur Android.....	20
2.4.4. Kelebihan dan Kekurangan Android	22
2.5. Eclipse IDE (Integrade Development Environment)	24
2.5.1. Versi – versi Eclipse	25
2.5.2. ADT Plugin For Eclipse	26
2.5.3. JSON (Javascript Object Notation)	26
2.6. UML.....	30
2.6.1. Sejarah UML	31
2.6.2. Diagram UML	32
2.6.3. Sequence Diagram.....	33
2.6.4. Activity Diagram	33
2.6.5. UseCase Diagram	35
2.7. Perangkat Lunak Pendukung	38
2.7.1. MySQL.....	38
2.7.2. Dreamweaver.....	39
2.7.3. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	40
2.7.4. Java.....	43
2.7.5. HTML (<i>HyperText Markup Language</i>)	45
2.7.6. Microsoft Visio.....	46
2.7.7. Rational Rose.....	47
2.7.8. Microsoft Project	47
2.7.8.1. Fitur Baru Microsoft Project 2013	48
2.7.8.2. Work Breakdown Structure (WBS).....	48

BAB III PEMODELAN PROYEK

3.1. PEP (<i>Project Execution Plan</i>).....	50
3.1.1. Objective Proyek	50
3.1.2. Identifikasi <i>Stakeholder</i>	51
3.1.2.1. Peran <i>Stakeholder</i>	52
3.1.3. Identifikasi Deliveriabies.....	56
3.1.4. Penjadwalan Proyek	57

3.1.4.1. <i>Work Breakdown Structure</i>	60
3.1.4.2. <i>Milestone</i>	62
3.1.5. RAB (Rencana Anggaran Biaya)	64
3.1.6. Struktur Tim Proyek	65
3.1.7. Analisa Resiko	68
3.2. Rencana Rapat	72

BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Tinjauan Organisasi	74
4.1.1. Sejarah Perusahaan	74
4.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	74
4.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	75
4.2. Analisis Sistem	75
4.2.1. Analisis Sistem Berjalan	76
4.2.2. Evaluasi Sistem Berjalan	78
4.2.3. Analisis Sistem Usulan	78
4.3. Analisis Kebutuhan	79
4.3.1. Analisis Kebutuhan NonFungsional	79
4.3.1.1. Analisis Kebutuhan Pengguna	80
4.3.1.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	80
4.3.1.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	80
4.3.2. Kebutuhan Fungsional	81
4.4. Desain Perancangan Perangkat Lunak (UML)	81
4.4.1. <i>Use Case Diagram</i>	81
4.4.2. <i>Activity Diagram</i>	88
4.5. Perancangan	90
4.5.1. Perancangan Basis Data	91
4.5.1.1. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	91
4.5.1.2. Transformasi ERD ke LRS	92
4.5.1.3. LRS	93
4.5.1.4. Tabel	94

4.5.1.5. Spesifikasi Basis Data.....	95
4.5.1.6. <i>Sequence Diagram</i>	100
4.5.2. Perancangan <i>Interface</i>	102
4.6. Instalasi Perangkat Lunak	116
4.7. Implementasi.....	131
4.7.1. Tampilan Layar Aplikasi <i>Client (Mobile)</i>	132
4.7.2. Tampilan Layar Aplikasi <i>Server (Website)</i>	144
4.8. Pengujian.....	149
4.8.1. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	150

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	151
5.2. Saran	152

DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN A SURAT KETERANGAN RISET.....	155
LAMPIRAN B KARTU BIMBINGAN.....	157
LAMPIRAN C BIODATA PENULIS.....	158
LAMPIRAN D LEMBAR KUISIONER	159