

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGSAHAN	II
LEMBAR PERSETUJUAN	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAKSI	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR SIMBOL	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XXI

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2. Pengembangan Perangkat Lunak	5
1.5.2.1. Tahapan Pengembangan.....	5
1.5.2.2. Notasi Permodelan	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi	9
2.1.1. Klarifikasi Aplikasi	10

2.2. Aplikasi Mobile (Bergerak)	10
2.2.1 M-Commerce	12
2.3. Sejarah M-Commerce	12
2.3.1. Perkembangan dan Implementasi Dari M-Commerce	14
2.3.3. Keuntungan dan Kelebihan Dari M-Commerce.....	19
2.3.4. Batasan –Batasan M-Commerce	20
2.3.5. Struktur M-Commerce	21
2.3.6. Karakteristik M-Commerce.....	22
2.4. Handphone	23
2.4.1. Sejarah Handphone	23
2.4.2. Perkembangan Ponsel	24
2.4.3. Smartphone.....	26
2.4.4. Keuntungan Menggunakan Handphone	26
2.5. Internet	27
2.5.1. Sejarah Internet	28
2.6. Web Service	29
2.6.1. Arsitektur Web Service	30
2.7. Java.....	30
2.8. Android.....	31
2.8.1. Karakteristik Android.....	33
2.8.2. Arsitektur Umum Android	33
2.8.2.1. Linux Kernel	34
2.8.2.2. Libraries	34
2.8.2.3. Android Runtime.....	35
2.8.2.4. Application Framework.....	35
2.8.2.5. Applications	36
2.8.3. Perkembangan Android.....	37
2.9. Eclipse IDE (Integrated Development Environment)	40
2.9.1. Sejarah Eclipse	40
2.9.2. Arsitektur Eclipse.....	41
2.9.3. Versi –versi Eclipse.....	42

2.10. ADT Plugin For Eclipse.....	43
2.11. JSON (Javascript Object Notation).....	43
2.12. MySQL.....	47
2.12.1. Sistem Manajemen Basis Data Relational	47
2.12.2. Keistimewaan MySQL.....	48
2.13. XML.....	49
2.14. Unified Modelling Language (UML).....	50
2.14.1. Diagram UML.....	51
2.14.2. Use Case Diagram.....	52
2.14.3. Sequence Diagram.....	52
2.14.4. Class Diagram.....	53
2.14.5. Activity Diagram.....	54
2.15. Permodelan Proyek	54
2.15.1. Definisi Proyek dan Manajemen Proyek.....	54
2.15.2. Faktor Penentu Keberhasilan Atau Kegagalan Proyek	55
2.15.3. Project Management Knowledge Areas	56
2.15.4. Siklus Hidup Proyek.....	57
2.15.5. Objective Proyek	58
2.15.6. Stakeholder.....	58
2.15.7. Deliverables.....	59
2.15.8. Jadwal Proyek	59
2.15.9. Work Breakdown Structure (WBS)	60
2.15.10. Milestone.....	61
2.15.11. Rencana Anggaran Biaya (RAB)	61

BAB III PEMODELAN PROYEK

3.1. Project Execution Plan	62
3.2. Objectives Project	63
3.3. Identifikasi Stakeholders	63
3.3.1. Peran Masing –Masing Stakeholder.....	65
3.4. Identifikasi Deliverables	69

3.5. Penjadwalan Proyek	70
3.5.1. Work Breakdown Structure.....	72
3.5.2. Milestone	74
3.6. RAB (Rencana Anggaran Biaya)	75
3.7. Struktur Tim Proyek.....	77
3.8. RAM (Responsible Assignment Matrix).....	77
3.9. Analisa resiko	81
3.10. Rencana Rapat.....	85

BAB IV ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN

4.1. Tinjauan Organisasi.....	89
4.1.1. Sejarah Perusahaan.....	89
4.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	89
4.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	90
4.2. Analisa Sistem.....	90
4.2.1. Analisa Sistem Berjalan	91
4.2.2. Evaluasi Sistem Berjalan.....	92
4.2.3. Analisa Sistem Usulan	92
4.3. Analisa Kebutuhan	94
4.3.1. Analisa Kebutuhan Non Fungsional	94
4.3.1.1. Analisa Kebutuhan Pengguna	95
4.3.1.2. Analisa Kebutuhan Perangkat Keras.....	95
4.3.1.3. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	95
4.3.2. Kebutuhan Fungsional.....	96
4.4. Desain Perancangan Perangkat Lunak (UML).....	96
4.4.1. Usecase Diagram.....	96
4.4.2. Activity Diagram.....	97
4.5. Perancangan	103
4.5.1. Perancangan Basis Data	104
4.5.1.1. ERD (Entity Relationship Diagram)	104
4.5.1.2. Transformasi ERD ke LRS	105

4.5.1.3. LRS	106
4.5.1.4. Tabel	107
4.5.1.5. Spesifikasi Basis Data.....	109
4.5.2. Perancangan Interface	115
4.5.3. Class Diagram.....	125
4.5.4. Diagram Sequence	126
4.6. Instalasi Perangkat Lunak	128
4.7. Implementasi.....	134
4.7.1. Tampilan Layar Aplikasi Client (<i>Mobile</i>).....	134
4.7.2. Tampilan Layar Aplikasi Server (<i>Website</i>).....	150
4.8. Pengujian.....	154
4.9. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	155

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	156
5.2. Saran	156

DAFTAR PUSTAKA.....	157
----------------------------	------------

LAMPIRAN A SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN B KARTU BIMBINGAN SKRIPSI