

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.4.1 Perencanaan (<i>Plan</i>).....	4
1.4.2 Perancangan (<i>Design</i>)	5
1.4.3 Pembangunan Aplikasi.....	7
1.4.4 Implementasi/Terapan.....	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Aplikasi	8
2.1.1 Klasifikasi Aplikasi.....	8
2.1.2 Aplikasi Mobile.....	9
2.2 Smartphone Android	10
2.3 Versi-versi Android.....	11

2.4 Sejarah Android	11
2.5 Keamanan Aplikasi Android.....	12
2.6 Java dan android.....	12
2.7 Arsitektur Sistem Operasi Android	13
2.8 XML (<i>Extensible Markup Language</i>).....	16
2.9 Metodologi Penelitian Teknik Informatika.....	16
2.10 Bentuk Penelitian Rekayasa.....	18
2.11 WBS (<i>Work Breakdown Structure</i>).....	19
2.12 Stackholder.....	19
2.13 PEP (Project Execution Plan)	20
2.14 Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	21
2.15 Microsoft Word 2007	21
2.16 MS Project 2007.....	22
2.17 Rasional Rose.....	22
2. 18 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	23
2. 19 Analisis dan Perancangan	23
2.19.1 Metode Pengumpulan Data	24
2.19.2 Analisa Sistem.....	24
2.19.3 Perancangan (Design)	29
2. 20 Pembangunan Aplikasi.....	32
2.21 Implementasi / Terapan.....	38

BAB III PEMODELAN PROYEK

3.1 Objective Project.....	39
3. 2 Identifikasi <i>Stakeholder</i>	39
3.2.1 Profil Rumah Makan Dayang 2.....	39
3.2.2 Struktur Organisasi	40
3.2.3 Visi dan Misi Rumah Makan Dayang 2.....	41
3.2.4 Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab Rumah Makan Dayang	41
3.2.5 Program Kerja	42

3. 2.6 <i>Stakeholder</i>	43
3.3 Identifikasi Deliverables	46
3.4 Penjadwalan Proyek	47
3.4.1 <i>Work Breakdown Structure</i> (WBS).....	47
3.4.2 Rangkuman Jadwal Milestone	49
3.4.3 Jadwal Proyek	51
3.5 RAB (Rencana Anggaran Biaya)	52
3.6 Struktur Perencanaan Tim Proyek	54

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Identifikasi Masalah	55
4.2 Strategi Pemecahan Masalah.....	55
4.2.1 Activity Diagram Pemesanan Makanan di Rumah Makan Dayang 2.....	57
4.2.2 Analisa Masukan Sistem Berjalan	53
4.2.3 Analisa Keluaran Sistem Berjalan	53
4.2.4 Use Case Diagram.....	53
4.2.5 Deskripsi <i>Use Case</i>	59
4.2.6 Analisa Kebutuhan	60
4.3 Perancangan (<i>Design</i>)	60
4.3.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	60
4.3.2 Transformasi ERD ke LRS	61
4.3.3 LRS (Logical Record Structure)	62
4.3.4 Transformasi LRS ke Relasi/Table	62
4.3.5 Rancangan Dokumen Masukan.....	63
4.3.6 Rancangan Dokumen Keluaran.....	63
4.3.7 Rancangan Layar Aplikasi Android.....	64
4.3.8 Rancangan Layar Admin Database	72
4.3.9 Flowchart Aplikasi Pemesanan Menu Di Rumah Makan Berbasis Android yang tempat risetnya di Rumah Makan Dayang 2	81
4.4 Pembangunan Aplikasi	82
4.4.1 Membangun Database	82

4.4.2 Tahap Coding	82
4.4.3 Tahap Compile	83
4.5 Implementasi/Terapan.....	87
4.5.1 Instalasi Aplikasi.....	87
4.5.2 Pelatihan Admin.....	88
4.5.3 Pelatihan Pemeliharaan Aplikasi.....	88
4.5.4 Pengujian Aplikasi	89

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN