

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
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	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Aplikasi	6
2.2 Aplikasi Mobile	7
2.3 M-Commerce	8
2.3.1 Perkembangan M-Commerce	9
2.3.2 Kelebihan Dan Kekurangan M-Commerce.....	14
2.3.3 Struktur Sistem M-Commerce	15
2.4 Android	16
2.4.1 Sejarah Android	16
2.4.2 Arsitektur Android.	18
2.4.3 Jenis Android	20
2.5 Eclipse IDE	23
2.5.1 Sejarah Eclipse.....	24
2.5.2 Sifat Eclipse	24
2.5.3 Arsitektur Eclipse.....	24
2.5.4 Versi Eclipse	25
2.6 ADT Plugin For Eclipse.....	26
2.7 SQL.....	27
2.8 MySQL	29
2.8.1 Keistimewaan MySQL.....	29
2.9 Dreamweaver	30
2.10 XML.....	31
2.11 UML.....	31
2.11.1Use Case Diagram.....	32

2.11.2 Sequence Diagram	33
2.11.3 Class Diagram	34
2.11.4 Activity Diagram	35
2.12 Pemodelan Proyek	35
2.12.1 Proyek dan Manajemen Proyek	35
2.12.2 Faktor Penentu Keberhasilan atau Kegagalan Proyek	37
2.12.3 Siklus Hidup Proyek	38
2.12.4 Objectives Proyek	39
2.12.5 Stakeholder	40
2.12.6 Deliveryables	40
2.12.7 Jadwal Proyek	40
2.12.8 WBS	41
2.12.9 Milestone.....	42
2.12.10 RAB	42

BAB III PEMODELAN PROYEK

3.1 PEP (Project Execution Plan)	43
3.2 Objective project	43
3.3 Identifikasi Stakeholder	44
3.3.1 Peran masing-masing stakeholder.....	45
3.4 Identifikasi Deliverables	50
3.5 Penjadwalan Proyek.....	51
3.5.1 WBS	54
3.5.2 Milestone.....	56
3.6. Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	56
3.7 Struktur Tim Proyek	58
3.8 Analisa Resiko	59
3.9 Rencana Rapat	63

BAB IV ANALISA, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Tinjauan Organisasi	66
4.1.1 Sejarah Perusahaan	66
4.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	66
4.1.3 Struktur Organisasi	66
4.2 Analisa Sistem	67
4.2.1 Analisa Sistem Berjalan	67
4.2.2 Evaluasi Sistem Berjalan	68
4.2.3 Anilisis Sistem Usulan	69
4.3 Analisis Kebutuhan	70
4.3.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	70
4.3.2 Kebutuhan Fungsional	71
4.4 UML.....	72
4.4.1 Usecase Diagram	72

4.4.2 Deskripsi Usecase	72
4.4.3 Activity Diagram	75
4.5 Perancangan	77
4.5.1 Perancangan Basis Data	78
4.5.1.1 ERD.....	78
4.5.1.2 Transformasi ERD ke LRS	79
4.5.1.3 LRS	80
4.5.1.4 Tabel	80
4.5.1.5 Spesifikasi Basis Data.....	81
4.5.2 Perancangan Interface	85
4.5.3 Diagram Sequence	93
4.6 Implementasi.....	95
4.6.1 Tampilan Proses Instal APK.....	96
4.6.2 Tampilan Layar Aplikasi Client.....	98
4.6.3 Tampilan layar Aplikasi.....	104
4.7 Pengujian.....	108
4.8 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi	109

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	111
5.2 Saran	111

DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	