

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN .....	iv
KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	v
UCAPAN TERIMAKASIH .....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1. Bagi Penulis .....	4
1.5.2. Bagi CV Meliana Pratama Semarang .....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Studi .....	5
2.2. Tinjauan Pustaka .....	6
2.2.1. Android .....	6
2.2.2. Client Server .....	11
2.2.3. UML.....	12

2.2.4.	MySQL .....	15
2.2.5.	Agile Scrum .....	16
2.2.6.	Webservice.....	18
2.3.	Obyek Penelitian .....	22
2.4.	Kerangka Pemikiran.....	23
<b>BAB III</b>	.....	<b>24</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	.....	<b>24</b>
3.1.	Instrument penelitian.....	24
3.2.	Prosedur Pengambilan Data .....	24
3.3.	Teknik Analisis Data.....	25
3.4.	Metode.....	25
4.1.	Pengujian.....	27
<b>BAB IV</b>	.....	<b>28</b>
<b>RANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI</b>	.....	<b>28</b>
4.1.	Deskripsi Sistem .....	28
4.2.	Perancangan Kebutuhan Sistem.....	28
4.2.1.	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
4.2.2.	Kebutuhan Perangkat Keras.....	28
4.3.	Analisis Perancangan Sistem .....	29
4.3.1.	Identifikasi aktor .....	29
4.3.2.	Pemodelan <i>Use Case</i> .....	29
4.3.3.	Use case naratif.....	30
4.3.4.	Activity Diagram .....	31
4.4.	Class Diagram .....	36
4.5.	Perancangan Antar Muka Android (Client).....	37
4.5.1.	Desain Halaman Login .....	37
4.5.2.	Desain Halaman Utama (Beranda) .....	37
4.5.3.	Desain Halaman Lihat Barang.....	38
4.5.4.	Desain Halaman Jual Barang.....	39

4.6.	Implementasi Android (Client) .....	40
4.6.1.	Implementasi Login .....	40
4.6.2.	Implementasi Halaman Utama (Beranda).....	41
4.6.3.	Implementasi Halaman Menu Lihat Barang .....	41
4.6.4.	Implementasi Halaman Menu Jual Barang (Input Transaksi) .....	42
4.6.5.	Implementasi Cetak Bluetooth.....	42
4.7.	Implementasi Java dan Integrasi Webservice .....	43
4.7.1.	Source code menampilkan data produk .....	43
4.7.2.	Source code proses transaksi dan pencarian produk serta mencetak melalui print <i>bluetooth</i> .....	44
BAB V .....		49
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		49
5.1.	Pengujian Sistem.....	49
5.1.1.	Pengujian <i>White Box</i> .....	49
5.1.2.	Pengujian <i>Black Box</i> .....	51
BAB VI.....		52
PENUTUP .....		52
6.1.	Kesimpulan .....	52
6.2.	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA .....		53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Hasil Performance Webservice .....	5
Tabel 4.2 Tabel Aktor .....	29
Tabel 5.3 Pengujian Blackbox .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Platform Android .....	7
Gambar 2.2 Daur Hidup Android .....	8
Gambar 2.3 Proses Agile Scrum.....	17
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran.....	23
Gambar 3.5 Aktivitas Agile Scrum.....	25
Gambar 4.6 Pemodelan Use Case Diagram.....	29
Gambar 4.7 Diagram Aktifitas Login .....	32
Gambar 4.8 Diagram Aktifitas Lihat Barang.....	32
Gambar 4.9 Diagram Aktifitas Jual .....	33
Gambar 4.10 Diagram Aktifitas Cetak Transaksi.....	34
Gambar 4.11 Diagram Aktifitas Logout .....	35
Gambar 4.12 Class Diagram.....	36
Gambar 4.13 Desain Halaman Login .....	37
Gambar 4.14 Desain Halaman Utama (Beranda) .....	38
Gambar 4.15 Desain Halaman Lihat Barang .....	39
Gambar 4.16 Desain Halaman Input Transaksi (Jual).....	40
Gambar 4.17 Implementasi Halaman Login.....	40
Gambar 4.18 Implementasi Halaman Utama (Beranda).....	41
Gambar 4.19 Implementasi Halaman Lihat Produk .....	41
Gambar 4.20 Implementasi Halaman Input Transaksi (Jual) .....	42
Gambar 4.21 Implementasi Cetak Bluetooth.....	42
Gambar 4.22 Source Code webservice menampilkan data produk .....	43
Gambar 4.23 Class ShowData().....	44
Gambar 4.24 Class untuk <i>menghandle</i> print <i>item</i> .....	46
Gambar 4.25 Class Printing() .....	48
Gambar 4.26 Source code file kartuperdana.php.....	48
Gambar 4.27 Source code file paket.php .....	49
Gambar 5.28 Rancangan Prosedural.....	50
Gambar 5.29 Flow Graph .....	51