

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Persetujuan Proposal Tugas Akhir.....	ii
Persetujuan Laporan Tugas Akhir.....	iii
Pengesahan Dewan Penguji	iv
Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	v
Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis... vi	
Ucapan Terimakasih.....	vii
Abstrak/Ringkasan	ix
Abstract	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Tabel	xvii
Bab 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
Bab 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terkait	4
2.2 Sistem Informasi.....	6

2.2.1	Pengertian Sistem Informasi	7
2.2.2	Sistem Informasi Menurut Para Ahli	7
2.3	Java.....	8
2.3.1	Pengertian dan Sejarah Java.....	8
2.4	Android.....	10
2.4.1	Sejarah Android	10
2.4.2	Perkembangan Android.....	11
2.4.3	Fitur Yang Tersedia di Android	12
2.4.4	Arsitektur Android	12
2.4.4.1	Linux Kernel	13
2.4.4.2	Libraries	13
2.4.4.3	Android Runtime.....	13
2.4.5	Komponen Aplikasi	14
2.4.6	Software Pendukung	15
2.4.6.1	Instalasi Android Studio.....	15
2.4.7	Struktur Proyek Android	17
2.5	Rekayasa Perangkat Lunak.....	18
2.5.1	Pengertian Perangkat Lunak	18
2.5.2	Tujuan Rekayasa Perangkat Lunak	19
2.6	Perancangan Sistem.....	20
2.6.1	Metode Agile.....	20
2.6.2	Prinsip Agile Software Development	20
2.6.3	Model Metode Agile	22
2.6.4	UML (Unified Modeling Language).....	22
2.7	Metode Pengujian Sistem	27

2.7.1	Black Box.....	27
Bab 3 METODE PENELITIAN		28
3.1	Objek Penelitian	28
3.2	Fokus Penelitian	28
3.3	Ruang Lingkup Penelitian	28
3.3.1	Jenis Data	29
3.3.2	Sumber Data.....	29
3.4	Metode Analisis Data	29
Bab 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Gambaran Umum Sistem	32
4.2	Analisa Kebutuhan Sistem	33
4.3	Analisa Kebutuhan Data.....	33
4.4	Perencanaan Spesifikasi Sitem	34
4.5	Analisa Kebutuhan Perangkat Sistem	36
4.6	Analisa Fungsional	36
4.6.1	Use Case Diagram.....	37
4.6.2	Activity Diagram.....	38
4.6.3	Class Diagram	42
4.7	Spesifikasi Hardware dan Software	43
4.8	Interface Diagram.....	45
4.8.1	Screen Halaman Utama.....	45
4.8.2	Desain Menu Daftar Toko Oleh-oleh.....	46
4.8.3	Desain Tampilan Informasi Toko Oleh-oleh dan Peta.....	47
4.8.4	Proses Input Data Toko Oleh-oleh.....	48
4.8.5	Data Toko Oleh-oleh Yang Sudah Di Input.....	49

4.9	Implementasi Sistem	49
4.9.1	Menjalankan Aplikasi Oleh-oleh	50
4.9.2	Antarmuka Beranda	51
4.9.3	Lihat Daftar Toko.....	53
4.9.4	Peta Lokasi Toko.....	53
4.10	Pengujian	53
4.10.1	Alat Pendukung Pengujian.....	53
4.10.2	Pengujian Black Box.....	54
Bab 5	PENUTUP	56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tujuan RPL	19
Gambar 3.1 Arsitektur Metodologi Agile	30
Gambar 4.1 Deskripsi Umum Sistem	32
Gambar 4.2 Use Case Admin.....	37
Gambar 4.3 Use Case User	37
Gambar 4.4 Activity Diagram Aplikasi	38
Gambar 4.5 Activity Diagram Admin.....	39
Gambar 4.6 Activity Diagram Update Pada Admin	40
Gambar 4.7 Activity Diagram Input Titik Pada Admin.....	41
Gambar 4.8 Class Diagram Aplikasi.....	42
Gambar 4.9 Arsitektur Sistem.....	44
Gambar 4.10 Screen Halaman Utama	45
Gambar 4.11 Desain Menu Daftar Toko Oleh-oleh.....	46
Gambar 4.12 Desain Tampilan Informasi Toko Oleh-oleh dan Peta.....	47
Gambar 4.13 Proses Input Data Toko Oleh-oleh.....	48
Gambar 4.14 Data Toko Oleh-oleh Yang Telah Di Input.....	49
Gambar 4.15 Icon Oleh-oleh Pada Layar Device	50
Gambar 4.16 Antarmuka Beranda Aplikasi Oleh-oleh	51
Gambar 4.17 Antarmuka Lihat Daftar Toko.....	52
Gambar 4.18 Antarmuka Peta Lokasi Toko Oleh-oleh.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	5
Tabel 2.2 Simbol-simbol Use Case Diagram	22
Tabel 2.3 Simbol-simbol Class Diagram	24
Tabel 2.4 Simbol-simbol Sequence Diagram.....	25
Tabel 2.5 Simbol-simbol Activity Diagram.....	26
Tabel 4.1 Definisi Kelas-kelas Pada Class Diagram.....	42
Tabel 4.2 Spesifikasi Hardware	42
Tabel 4.3 Spesifikasi Software.....	44
Tabel 4.4 Rencana Pengujian Aplikasi Oleh-oleh	54
Tabel 4.5 Pengujian Daftar Lokasi.....	55
Tabel 4.6 Pengujian Peta Lokasi	55

