

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Aplikasi	7
2.2.2 Android	9
2.2.3 Java	9
2.2.4 DBMS(<i>Databasa Management System</i>)	10
2.2.5 <i>Waterfall Model</i>	11
2.2.6 <i>Usecase Diagram</i>	13
2.2.7 <i>Activity Diagram</i>	15
2.2.8 <i>Sequence Diagram</i>	16
2.2.9 <i>Class Diagram</i>	16
2.2.10 <i>Deployment Diagram</i>	17
2.2.11 <i>Desain Intercafe</i>	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Pengumpulan Data	20
3.1.1 Studi Kepustakaan	20
3.1.2 Observarsi.....	20
3.1.3 Wawancara	20
3.2 Analisis Sistem	20
3.3 Perancangan Sistem	21
3.3.1 <i>Usecase Diagram</i>	21
3.3.2 <i>Diagram Activity Vendor</i>	22
3.3.3 <i>Diagram Activity Pelanggan</i>	28
3.3.4 <i>Diagram Activity Admin</i>	30
3.3.5 <i>Class Diagram</i>	31
3.3.6 <i>Sequence Diagram</i>	32

3.3.7 <i>Deployment Diagram</i>	33
3.3.8 <i>Desain Interface Vendor</i>	33
3.3.9 <i>Desain Interface Pelanggan</i> ...	34
3.3.10 <i>Desain Interface Admin</i>	35
3.4 Implementasi Sistem	36
3.5 Pengujian sistem.....	36
3.6 Pembuatan Laporan	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Aplikasi	38
4.2 Pembuatan Basis Data	38
4.3 Pembuatan Project Android Studio	40
4.4 Pembuatan Project API(<i>Application Programming Interface</i>).. ..	41
4.5 Pengujian Sistem	57
4.5.1 Pengujian <i>Blackbox</i>	58
4.5.2 Pengujian UAT(<i>user acceptance test</i>).....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	68