

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah .....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Metodologi Penelitian.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.2. eXtreme Programming.....	12
2.2.1. Analisis Sistem.....	15
2.2.1.1. Analisis PIECES.....	16
2.2.2. Desain .....	20
2.2.2.1 <i>Planning Requirement System</i> .....	21
2.2.2.2 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	22
2.2.3. Pembuatan Kode Program.....	29
2.2.3.1. Android.....	30

2.2.3.2. Aplikasi Hybrid.....	31
2.2.3.2.1. <i>Mobile Device</i> .....	31
2.2.3.2.2. JavaScript.....	32
2.2.3.2.3. <i>Java Development Kit</i> .....	32
2.2.3.2.4. Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ).....	33
2.2.3.2.6. <i>Ionic Freamwork</i> .....	33
2.2.3.2.7. AngularJS.....	34
2.2.3.2.8. NodeJS.....	34
2.2.3.2.9. LoopBack Freamwork.....	36
2.3.3. Microsoft Visual Studio.....	37
2.3.4. MySQL.....	37
2.3.5. XAMPP.....	38
2.2.4. Pengujian.....	38
2.2.4.1 Pengujian <i>Black-Box</i> .....	39
2.3. Media.....	39
2.4. Promosi.....	40
2.5. Pemesanan.....	41
<b>BAB III GAMBARAN UMUM INSTANSI.....</b>	<b>42</b>
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
3.2. Gambaran Umum.....	42
3.3. Kerangka Pemikiran.....	44
3.4. Proses Bisnis Berjalan.....	46
3.5. Analisis Masalah Dengan Metode PIECES.....	53
3.6. Rencana Solusi Pemecahan Masalah.....	60
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1. Perancangan Sistem.....	63
4.2. Proses Perencanaan.....	63
4.2.1. Perencanaan Kebutuhan Sistem.....	63
4.2.1.1. Kebutuhan Fungsional.....	64

4.2.1.2. Kebutuhan Perangkat.....	65
4.3. Proses Desain.....	66
4.3.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	67
4.3.2. <i>Activity Diagram</i> .....	69
4.3.3. <i>Class Diagram</i> .....	83
4.3.4. <i>Sequence Diagram</i> .....	84
4.4. Perancangan Arsitektur Sistem.....	92
4.5. Proses Pengkodean ( <i>Coding</i> ).....	93
4.6. Proses Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	93
4.6.1. <i>Blackbox Testing</i> .....	93
4.6.1.1 Pengujian <i>Interface</i> .....	93
4.6.1.2 Pengujian Keamanan Sistem.....	96
4.6.1.3 Pengujian <i>Form Handle</i> Sistem.....	98
4.7. Analisis Sistem Usulan dengan Metode PIECES.....	100
4.8. Implementasi Aplikasi.....	110
4.8.1 Screenshoot Aplikasi.....	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1. Kesimpulan.....	117
5.2. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	122