

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir	3
1.5 Lingkup Tugas Akhir	3
1.6 Kerangka Berpikir	4
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 <i>Mall</i>	7
2.2 <i>Aplikasi Mobile</i>	7
2.3 <i>Android</i>	7
2.4 <i>Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman</i>	8
2.4.1 <i>Android Studio</i>	8

2.4.2	Java.....	8
2.4.3	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	8
2.4.4	XML (<i>eXtensible Markup Language</i>).....	9
2.5	MYSQL.....	9
2.6	RESTfull API.....	9
2.7	Google Maps API.....	9
2.8	JSON (<i>JavaScript Object Notation</i>).....	9
2.9	Model <i>Waterfall</i>	9
2.10	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	11
2.10.1	<i>UseCase Diagram</i>	11
2.10.2	<i>Class Diagram</i>	11
2.10.3	<i>Activity Diagram</i>	12
2.10.4	<i>Sequence Diagram</i>	12
2.11	Metode <i>Fishbone</i>	12
2.12	<i>BlackBox Testing</i>	13
BAB 3	METODOLOGI.....	14
3.1	Metode Analisis <i>Fishbone</i>	14
3.2	Rencana Penelitian Model <i>Waterfall</i>	15
3.3	Obyek Penelitian.....	17
3.4	Rancangan Sistem.....	22
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1	Alur Sistem Aplikasi.....	23
4.2	Perancangan Sistem.....	24
4.2.1	<i>UseCase Diagram</i>	24
4.2.2	<i>Class Diagram</i>	25
4.2.3	<i>Activity Diagram</i>	25
4.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	26
4.3	Perancangan Desain <i>Interface</i>	27
4.3.1	Menu Utama.....	27
4.3.2	Titik Lokasi <i>Mall</i> Terdekat (<i>Google Maps</i>).....	28
4.3.3	Nama Kota.....	28

4.3.4	Nama <i>Mall</i>	29
4.3.5	<i>List Isi Mall</i>	29
4.3.6	Info <i>Mall</i>	30
4.3.7	<i>List Store</i>	30
4.3.8	<i>Store Restaurant dan Health</i>	31
4.3.9	<i>Store Entertainment dan Bank</i>	31
4.3.10	<i>Store Toko dan Sport</i>	32
4.3.11	<i>Event dan Detail Event</i>	32
4.3.12	Fasilitas.....	33
4.3.13	Promo	33
4.4	Hasil Pengujian Aplikasi Metode <i>Black Box</i>	34
4.5	Hasil Penilaian Responden.....	35
4.5.1	Skala Likert	35
4.5.2	<i>System Usability Scale</i>	37
BAB 5 PENUTUP		40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA		41
LAMPIRAN		43