

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABLE.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penlitian	2
1.5 Kerangka Berfikir	2
1.6 Batasan Masalah	3
1.7 Ruang lingkup penelitian	4
1.8 Sistematika penulisan.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pemesanan.....	5
2.2 Manajemen.....	5
2.3 Prinsip Manajemen	5
2.3.1 Pembagian Kerja.....	6
2.3.2 Otoritas dan Tanggung Jawab.....	6
2.3.3 Displin.....	6
2.4 <i>Wedding Organizer</i>	6
2.4.1 Fungsi <i>Wedding Organizer</i>	6
2.5 Aplikasi <i>Mobile</i>	7
2.6 Sistem Basis Data	7
2.6.1 <i>Database Management System</i>	7
2.7 <i>SQLite Database</i>	8
2.8 Teori <i>Development Software</i>	9
2.8.1 Metode Perancangan SLDC	9
2.8.2 Metode <i>Prototype</i>	9

2.8.2.1	Tahapan-Tahapan Prototype	10
2.8.2.2	Kelebihan Metode <i>Prototype</i>	11
2.8.2.3	Kekurangan Metode <i>Prototype</i>	11
2.9	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	11
BAB III	16
METODE PENELITIAN	16
3.1	Obejek Penelitian	16
3.2	Kebutuhan User	16
3.2.1	Wawancara.....	16
3.2.2	Studi Pustaka.....	16
3.2.3	Observasi.....	16
3.2.4	Analisis <i>PIESCES</i>	16
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
3.3.1	Kebutuhan <i>Fungsional</i>	17
3.3.2	Kebutuhan <i>Non-fungsional</i>	17
3.4	Desain Diagram Sistem.....	17
3.4.1	Metode <i>Prototype</i>	17
3.4.2	Membangun <i>Prototype</i>	17
3.4.2.1	Coding.....	17
3.5	Testing	17
3.5.1	<i>Black Box Testing</i>	18
BAB IV	19
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1	Kebutuhan User	19
4.1.1	Wawancara.....	19
4.1.2	Studi Pustaka.....	19
4.1.3	Observasi.....	19
4.1.4	Analisis <i>PIESCES</i>	20
4.2	Analisa Kebutuhan Sistem	22
4.2.1	Kebutuhan <i>Fungsional</i>	22
4.2.2	Kebutuhan <i>Non-fungsional</i>	22
4.3	Desain Diagram Sistem.....	23
4.3.1	<i>Use case</i>	23
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	28
4.3.2.1	<i>Activity Registrasi</i>	28
4.3.2.2	<i>Activity Login</i>	29

4.3.2.3	<i>Activity Dashboard</i>	30
4.3.2.5	<i>Activity Checklist Pemesanan</i>	31
4.3.2.6	<i>Activity Full Paket</i>	32
4.3.2.8	<i>Activity Kelola Data Historis</i>	33
4.3.2.9	<i>Acitivity Kelola Checklist Pemesanan</i>	34
4.3.3	<i>Class diagram</i>	35
4.4	Membangun <i>Prototype</i>	36
4.4.1	<i>User Interface</i>	36
4.5	Kuesioner <i>Usability</i>	37
BAB V	39
KESIMPULAN DAN SARAN.....		39
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode <i>Prototype</i>	10
Gambar 2. <i>Use Case</i>	23
Gambar 3. <i>Activity Registrasi</i>	28
Gambar 4. <i>Activity login</i>	29
Gambar 5. <i>Activity Dashboard</i>	30
Gambar 6. <i>Activity Checklist Pemesanan</i>	31
Gambar 7. <i>Activity Full Paket</i>	32
Gambar 8. <i>Activity Kelola Data Historis</i>	33
Gambar 9. <i>Activity Kelola Checklist Pemesanan</i>	34
Gambar 10. <i>Class Diagram</i>	35
Gambar 11. <i>UI Login Register</i>	36
Gambar 12. <i>UI Dashboard User</i>	36
Gambar 13. <i>UI Checklist Pemesanan</i>	37
Gambar 14. <i>UI Full Paket</i>	37

DAFTAR TABLE

Tabel 1. Activity Diagram	15
Tabel 2. Analisis Pieces	20
Lanjutan Tabel 2. Analisis Pieces	21
Tabel 3. Kebutuhan Fungsional User	22
Tabel 4. Kebutuhan Fungsional Admin.....	22
Tabel 5. Skenario Usecase Register.....	24
Tabel 6. Skenario Usecase login	24
Lanjutan Tabel 6. Skenario Usecase login	25
Tabel 7. Skenario Usecase Full Paket	25
Tabel 8. Skenario Usecase Mengirim Pemesanan	26
Tabel 9. Skenario Usecase Mengelola Checklist	27
Tabel 10. Skenario Usecase Mengelola Data Historis	27
Lanjutan Tabel 10. Skenario Usecase Mengelola Data Historis	28
Tabel 11. Kuesioner Usability.....	37
Lanjutan Tabel 11. Kuesioner Usability.....	38
Tabel 12. Hasil kuesioner	38