

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Batasan Masalah.....	4
1.6. Metodologi Penelitian	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Pengertian Android.....	8
2.2. Arsitektur Android	8
2.3. <i>Android Runtime</i>	9
2.4. Kerangka Kerja API Java	10
2.5. Aplikasi Sistem.....	11
2.6. Android Studio	12
2.7. Pemrograman Java	12
2.8. Pengertian Basis Data.....	13
2.9. UML	14
2.10. Metode <i>Prototyping</i>	15

2.11	Fase-Fase Metode <i>Prototyping</i>	15
2.12	Uji Validitas.....	16
2.13	Uji Reliabilitas.....	17
2.14	Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....		21
3.1.	Langkah-Langkah Penelitian.....	21
3.2.	Menentukan Topik	22
3.3.	Identifikasi Masalah	23
3.4.	<i>Study</i> Literatur	26
3.5.	Tujuan Penelitian.....	28
3.6.	Metode <i>Prototype</i> : Desain.....	28
3.7.	Metode <i>Prototype</i> : Implementasi	28
3.7.1.	Spesifikasi <i>Software</i>	29
3.7.2.	Spesifikasi <i>Hardware</i>	29
3.7.3.	Bahasa Pemrograman	29
3.8.	Metode <i>Prototype</i> : Evaluasi	30
3.8.1.	<i>Blackbox Testing</i>	30
3.8.2.	<i>Usability Testing</i>	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1.	Analisa Masalah	35
4.2.	Hasil Usulan Rancangan.....	35
4.2.1.	<i>Use Case Diagram</i>	35
4.2.2.	<i>Diagram Activity</i>	38
4.2.3.	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	53
4.3.	Perancangan <i>User Interface</i>	54
4.3.1.	<i>User Interface</i> Aplikasi (UMKM dan User).....	54

4.3.2. <i>User Interface Admin</i>	58
4.4. Hasil Evaluasi.....	61
4.4.1. <i>Usability Testing</i>	61
4.5 Analisis Tambahan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5. 1. Kesimpulan.....	65
5. 2. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69