

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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 Berfikir	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Rancang Bangun	7
2.1.1 Pengertian Rancang	7
2.1.2 Pengertian Bangun	7
2.1.3 Pengertian Rancang Bangun	7
2.2 Sistem Informasi	8
2.2.1 Pengertian Sistem	8
2.2.2 Pengertian Informasi	8
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi	9
2.3 Aplikasi	9
2.4 Asisten Rumah Tangga	9
2.4.1 Jenis Asisten Rumah Tangga	10
2.5 Android	11

2.5.1	Fitur-Fitur Android	11
2.6	Metode Analisis Masalah	13
2.6.1	Diagram Fishbone	13
2.7	Metode <i>Prototype</i>	14
2.7.1	Kelebihan Metode <i>Prototype</i>	15
2.8	Metode Perancangan Sistem	16
2.8.1	<i>Unified Modeling Language</i>	16
2.8.2	<i>Macam-Macam UML</i>	16
2.8.2.1	Use Case Diagram	16
2.8.2.2	Activity Diagram	16
2.8.2.3	Class Diagram.....	17
2.9	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	17
2.9.1	Android Studio	17
2.9.2	Java.....	18
2.9.3	MySQL.....	19
2.10	Pengujian Perangkat Lunak	19
2.10.1	<i>Black-box Testing</i>	20
BAB 3 GAMBARAN UMUM DAN METODE		21
3.1	Rencana Penelitian	21
3.2	Objek Penelitian	21
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.3.1	Observasi.....	21
3.3.2	Wawancara	22
3.3.3	Studi Pustaka	23
3.4	Metode Penelitian	25
3.4.1	Analisis Diagram Fishbone.....	25
3.4.2	Metode <i>Prototype</i>	26
3.4.2.1	Mendengarkan Pelanggan.....	26
3.4.2.2	Membangun dan Memperbaiki Mock-up.....	26
3.4.2.3	Pelanggan Melihat dan Menguji Mock-up	27
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Analisis Masalah.....	29
4.2	Mendengarkan Pelanggan.....	29
4.2.1	Hasil Wawancara	29
4.2.2	Hasil Observasi.....	30
4.2.2.1	Proses Bisnis Berjalan.....	30

4.2.2.2	Proses Bisnis Usulan	32
4.3	Membangun dan Memperbaiki <i>Mock-up</i>	33
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	33
4.3.1.1	Use Case Diagram Admin	33
4.3.1.2	Use Case Diagram Klien	34
4.3.1.3	Use Case Diagram Asisten Rumah Tangga	36
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	36
4.3.2.1	Activity Diagram Register	36
4.3.2.2	Activity Diagram Login	37
4.3.2.3	Activity Diagram Menverifikasi Akun	38
4.3.2.4	Activity Diagram Mengelola Akun	39
4.3.2.5	Activity Diagram Mengelola Penawaran	39
4.3.2.6	Activity Diagram Berkomunikasi	40
4.3.2.7	Activity Diagram Pencarian ART	41
4.3.2.8	Activity diagram Memberikan Penawaran	41
4.3.2.9	Activity Diagram Memberikan Ulasan	42
4.3.3	<i>Class Diagram</i>	43
4.3.4	<i>High-Fidelity Prototype</i>	44
4.3.5	Implementasi	45
4.4	Pelanggan Melihat dan Menguji <i>Mock-up</i>	62
4.4.1	<i>Blackbox Testing</i>	62
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir	5
Gambar 2. Kerangka Diagram Fishbone	14
Gambar 3. Metode Prototype.....	15
Gambar 4. Kerangka Berfikir	29
Gambar 5. Proses Bisnis Berjalan	31
Gambar 6. Proses Bisnis Usulan.....	32
Gambar 7. Use Case Admin.	34
Gambar 8. Use Case Klien.	35
Gambar 9. Use Case ART	36
Gambar 10. Activity Register	37
Gambar 11. Activity Login.....	37
Gambar 12. Activity Mengverifikasi Akun.....	38
Gambar 13. Activity Mengelola Akun	39
Gambar 14. Activity Mengelola Penawaran.....	40
Gambar 15. Activity Berkomunikasi.....	40
Gambar 16. Activity Pencarian Jasa.....	41
Gambar 17. Activity Penawaran Jasa	42
Gambar 18. Activity Memberikan Ulasan.....	43
Gambar 19. Class Diagram.....	43
Gambar 20. High-Fidelity Mockup	44
Gambar 21. Tampilan Awal	45
Gambar 22. Tampilan Halaman Daftar	46
Gambar 23. Tampilan Halaman Login.....	46
Gambar 24. Tampilan Halaman Utama.....	47
Gambar 25. Tampilan Halaman List Pencarian Jasa.....	48
Gambar 26. Tampilan Halaman Profil ART	49
Gambar 27. Tampilan Halaman Form Penawaran	50
Gambar 28. Tampilan Halaman Daftar	51
Gambar 29. Tampilan Halaman Awal ART via Web	52
Gambar 30. Tampilan Halaman Utama ART.....	52




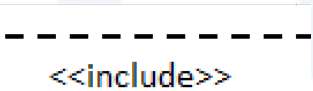
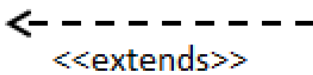

Gambar 31. Tampilan Halaman Jasa ART	53
Gambar 32. Tampilan Halaman Pesanan ART	54
Gambar 33. Tampilan Halaman Ulasan	54
Gambar 34. Tampilan Halaman Profil ART via website	55
Gambar 35. Tampilan Halaman Awal Admin via Web	56
Gambar 36. Tampilan Halaman Utama.....	57
Gambar 37. Tampilan Halaman Kota.....	58
Gambar 38. Tampilan Halaman Kecamatan.....	58
Gambar 39. Tampilan Halaman Kategori Jasa.....	59
Gambar 40. Tampilan Halaman Kelola Jasa	60
Gambar 41. Tampilan Halaman Kelola Pesanan.....	61
Gambar 40. Tampilan Halaman ulasan	62

DAFTAR TABEL





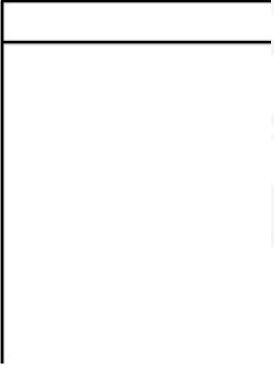

Tabel 1. Fitur-fitur Android.....	11
Tabel 2. Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3. Blackbox Testing Kliien.....	63
Tabel 4. Blackbox Testing ART.....	65

DAFTAR SIMBOL

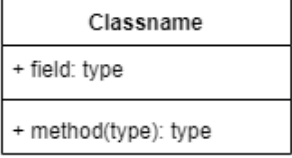
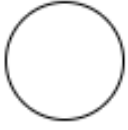

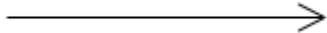
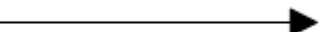


a. Simbol Use Case Diagram

Gambar	Keterangan
	<p><i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor.</p>
	<p><i>Actor</i> atau Aktor adalah orang atau sistem lain yang lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.</p>
	<p>Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i>, yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.</p>
	<p><i>Include</i> atau relasi use case tambahan ke sebuah use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau syarat dijalankan sebuah use case ini.</p>
	<p><i>Extend</i> merupakan relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa use case tambahan itu.</p>
	<p><i>Boundary</i> untuk menspesifikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.</p>

b. Simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	<p><i>Start Point</i>, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.</p>
	<p><i>End Point</i>, akhir aktivitas.</p>
	<p><i>Activities</i>, menggambar kan suatu proses / kegiatan bisnis.</p>
	<p><i>Decision Points</i>, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>.</p>
	<p><i>Swimlane</i>, pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa</p>
	<p>Garis penghubung yang digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya</p>

c. Simbol Class Diagram

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Kelas pada struktur sistem.</p>
	<p>Inteface sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.</p>
	<p>Asosiasi adalah relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.</p>
	<p>Asosiasi berarah adalah relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.</p>
	<p>Generalisasi adalah relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).</p>
	<p>Kebergantungan adalah relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.</p>
	<p>Agregasi adalah relasi antar kelas dengan makna semua- bagian (whole part).</p>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup	73
Lampiran 2. Hasil Wawancara Klien	74
Lampiran 3. Hasil Wawancara Klien	75
Lampiran 4. Hasil Wawancara Klien	76
Lampiran 5. Hasil Wawancara Klien	77
Lampiran 6. Hasil Wawancara Klien	78
Lampiran 7. Hasil Wawancara Klien	79
Lampiran 8. Hasil Wawancara Klien	80
Lampiran 9. Hasil Wawancara Asisten Rumah Tangga.....	81
Lampiran 10. Hasil Wawancara Asisten Rumah Tangga.....	82
Lampiran 11. Hasil Wawancara Asisten Rumah Tangga.....	83
Lampiran 12. Hasil Wawancara Asisten Rumah Tangga.....	84
Lampiran 13. Hasil Wawancara Asisten Rumah Tangga.....	85
Lampiran 14. Hasil Wawancara Asisten Rumah Tangga.....	86
Lampiran 15. Hasil Wawancara Asisten Rumah Tangga.....	87