

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Batasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4. Tujuan .....</b>	<b>2</b>
<b>1.5. Manfaat .....</b>	<b>2</b>
<b>1.6. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>2</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>4</b>
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
<b>2.1. Pengertian Sistem.....</b>	<b>4</b>
<b>2.1.1. Analisis Sistem.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2. Lost and Found .....</b>	<b>5</b>
<b>2.3. Metode Crowdsourcing.....</b>	<b>5</b>
<b>2.4. Metode Prototype .....</b>	<b>5</b>
<b>2.5. Android .....</b>	<b>7</b>
<b>2.5.1. Android Studio .....</b>	<b>7</b>
<b>2.6. Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman .....</b>	<b>8</b>
<b>2.6.1. Java Script .....</b>	<b>8</b>
<b>2.6.2. PHP.....</b>	<b>8</b>
<b>2.6.3. MySQL.....</b>	<b>9</b>
<b>2.6.4. XAMPP.....</b>	<b>9</b>
<b>2.6.5. SQLite .....</b>	<b>10</b>
<b>2.7. Global Positioning System (GPS) .....</b>	<b>10</b>

2.8.	<b>UML (<i>Unified Modeling Language</i>)</b> .....	11
2.8.1.	<i>Class Diagram</i> .....	12
2.8.2.	<i>Use Case Diagram</i> .....	13
2.8.3.	<i>Activity Diagram</i> .....	14
<b>BAB III</b> .....		15
<b>METODE PENELITIAN</b> .....		15
3.1.	<b>Objek Penelitian</b> .....	15
3.2.	<b>Metode Pengumpulan Data</b> .....	15
3.2.1.	<b>Wawancara</b> .....	15
3.2.2.	<b>Observasi</b> .....	15
3.2.3.	<b>Studi Literatur</b> .....	16
3.3.	<b>Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan</b> .....	17
3.3.1.	<b>Proses Pada Saat Pencarian Barang</b> .....	17
3.3.2.	<b>Proses Pada Saat Penemuan Barang</b> .....	18
3.4.	<b>Proses Sistem Berjalan Aplikasi</b> .....	18
3.5.	<b>Struktur Proses Aplikasi</b> .....	20
3.6.	<b>Metode Pengembangan Sistem</b> .....	21
3.6.1.	<b>Metode <i>Crowdsourcing</i></b> .....	21
3.6.2.	<b>Metode <i>Prototype</i></b> .....	21
3.6.3.	<b>Pengumpulan Kebutuhan</b> .....	22
3.6.4.	<b>Perancangan</b> .....	22
3.6.5.	<b><i>Coding</i> (Koding)</b> .....	23
3.6.6.	<b><i>Testing</i> (Pengujian)</b> .....	23
3.7.	<b>Analisis Masalah</b> .....	23
3.8.	<b>Masalah Yang Dihadapi</b> .....	24
3.9.	<b>Solusi Yang Akan Dibangun</b> .....	24
3.10.	<b>Rencana Solusi Pemecahan Masalah</b> .....	25
<b>BAB IV</b> .....		26
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		26
4.1.	<b>Analisis Kebutuhan</b> .....	26
4.1.1.	<b>Analisis Kebutuhan Fungsional</b> .....	26
4.1.2.	<b>Analisis Kebutuhan Non – Fungsional</b> .....	26
4.2.	<b><i>Design</i> (Desain)</b> .....	27
4.3.	<b><i>Interface</i> (Tampilan)</b> .....	35
4.4.	<b><i>Blackbox Testing</i> (Pengujian)</b> .....	41

<b>BAB V .....</b>	<b>44</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>44</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>44</b>
<b>5.2. Saran.....</b>	<b>44</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>
<b>Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup.....</b>	<b>47</b>