

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Studi	3
1.4 Ruang Lingkup Studi.....	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	5
2.1.1 Pengertian Aplikasi	5
2.1.2 Pengertian <i>Mobile</i>	5
2.1.3 Android	6
2.1.3.1 Sejarah Android	6
2.1.3.2 Arsitektur Android	7
2.1.4 Eclipse	8

2.2 Biaya.....	9
2.2.1 Definisi Biaya.....	9
2.2.2 Biaya Produksi	9
2.2.3 Perilaku Biaya (<i>Cost Behavior</i>).....	10
2.3 Sistem <i>Activity Based Costing</i>	11
2.3.1 Definisi Sistem <i>Activity Based Costing</i>	11
2.3.2 Manfaat dan Keterbatasan Sistem <i>Activity Based Costing</i>	12
2.4 Klasifikasi Tingkat Aktivitas	12
2.5 Teori Penghitungan Biaya Produksi	14
2.6 <i>Agile Development</i>	15
2.6.1 <i>Extreme Programming</i>	15
2.6.2 Prinsip Dasar <i>Extreme Programming</i>	16
2.6.3 Kunci Utama XP	17
2.6.4 Aktivitas <i>Extreme Programming</i>	19
2.6.5 Kelebihan <i>Extreme Programming</i>	21
2.7 <i>Fashion</i>	22
2.7.1 Pengertian <i>Fashion</i>	22
2.7.2 Jenis-jenis <i>Fashion</i>	23
2.8 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.2 Tahapan Penelitian	29
3.3 Kerangka Pemikiran	30
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.5 Metode Analisis Data	32
3.5.1 Proses Bisnis	32
3.5.2 Analisis SWOT	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Aplikasi	36
4.1.1 Proses Bisnis Aplikasi	36
4.1.2 Fitur Aplikasi.....	36
4.2 Desain Aplikasi	37
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	37
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	38
4.2.2.1 Penghitungan Biaya	38
4.2.2.2 Informasi	39
4.2.2.3 Rekaman	40
4.2.2.4 Tentang	41
4.2.3 <i>Class Diagram</i>	41
4.2.4 <i>Component Diagram</i>	42
4.2.5 <i>Sequence Diagram</i>	43
4.2.5.1 Penghitungan Biaya	43
4.2.5.2 Informasi	44
4.2.5.3 Rekaman	45
4.2.5.4 Tentang	46
4.2.6 <i>Package Diagram</i>	47
4.2.7 <i>Deployment Diagram</i>	48
4.2.8 <i>State Chart Diagram</i>	49
4.3 Testing	50
4.3.1 Rancangan Aplikasi.....	50
4.3.1.1 Menu Utama.....	50
4.3.1.2 Menu Hitung	51
4.3.1.3 Menu Informasi	52
4.3.1.4 Menu Rekaman	53
4.3.1.5 Menu Tentang	53

4.3.2 Implementasi Aplikasi.....	54
4.3.2.1 <i>Splash Screen</i>	54
4.3.2.2 Menu Utama.....	55
4.3.2.3 Menu Hitung	56
4.3.2.4 Menu Informasi	58
4.3.2.5 Menu Rekaman	61
4.3.2.6 Menu Tentang	61
4.3.3 Hasil Implementasi.....	62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN