

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Masalah.....	4
1.6 Tujuan Penelitian	4
1.7 Manfaat Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Dasar	7
2.1.1 Definisi Pengembangan Aplikasi.....	7
2.1.2 Pengertian Analisis dan Desain Sistem	9
2.1.3 Definisi Pendaftaran	11
2.1.3.1 Pengertian Pendaftaran Produk.....	11
2.1.3.2 Tujuan Pendaftaran Produk	11
2.1.4 Definisi Produk.....	12
2.1.4.1 Pengertian Produk.....	12
2.1.4.2 Pengertian Kualitas Produk	15
2.1.5 Elisitasi.....	16
2.1.6 Metode Penelitian	17
2.1.7 Aplikasi <i>Mobile</i>	18

2.1.8	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	20
2.1.9	Metode Pengembangan Sistem	21
2.1.9.1	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	22
2.1.9.10	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	27
2.2	Tijauan Studi	41
2.2.1	<i>Rapid Application Development</i>	42
2.2.2	<i>Mobile Hybird Application</i>	42
BAB III METODE PENELITIAN		45
3.1	Lokasi dan Objek Penelitian.....	45
3.1.1	Lokasi Penelitian	45
3.1.2	Objek Penelitian	45
3.2	Metode Penelitian.....	48
3.3	Metode Pengumpulan Data	49
3.3.1	Wawancara	49
3.3.2	Observasi	51
3.4	Analisa Sistem Berjalan	51
3.4.1	Umum.....	51
3.4.2	Proses Bisnis Sistem Berjalan	52
3.4.3	Evaluasi Sistem Berjalan.....	52
3.5	Analisa Kebutuhan Sistem	53
3.5.1	Teknik Kebutuhan Elisitasi	53
3.5.2	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras	57
3.5.3	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		59
4.1	Analisa Kebutuhan Sistem	59
4.2	Perancangan Diagram Sistem Usulan	59
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	59
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	70
4.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	76
4.2.4	<i>Class Diagram</i>	80
4.3	Perancangan Antarmuka Pengguna.....	81
4.4	Perancangan Implementasi Pengguna	84
4.4.1	Pengkodean Program.....	84
4.4.2	Perancangan Pengujian.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Kesimpulan.....	87

5.2	Saran	87
	DAFTAR PUSTAKA.....	89
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	92

