

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Android	7

2.	<i>Website</i>	7
3.	Android Studio.....	9
4.	<i>Quick Response Code (QR Code)</i>	10
5.	Aplikasi.....	12
6.	<i>Database</i>	13
7.	Pemodelan.....	14
8.	Xampp	24
B.	Penelitian Sebelumnya.....	25
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat Waktu Dan Penelitian	28
B.	Metode Pengumpulan Data	28
C.	Alat dan Bahan Penelitian.....	29
D.	Konsep Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A.	Analisa Kebutuhan.....	36
B.	Analisa Desain.....	38
C.	Pengodean	53
D.	Pengujian.....	55
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan.....	61
B.	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol- simbol <i>Use Case</i>	16
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case</i> (Lanjutan)	17
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case</i> (Lanjutan)	18
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	20
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	22
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Squence Diagram</i>	23
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Squence Diagram</i> (Lanjutan)	24
Tabel 2.5 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	27
Tabel 3.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	29
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	30
Tabel 4.1 Pengujian Fitur <i>Login</i>	55
Tabel 4.2 Pengujian Fitur Lantai	56
Tabel 4.3 Pengujian Fitur Ruangan	56
Tabel 4.4 Pengujian Fitur Kategori.....	57
Tabel 4.5 Pengujian Fitur Barang.....	57
Tabel 4.6 Pengujian Fitur Pengguna.....	58
Tabel 4.7 Pengujian Fitur <i>Login</i>	59
Tabel 4.8 Pengujian Fitur Scan Barang	60
Tabel 4.9 Pengujian Fitur Edit Detail Barang	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh QR Code	11
Gambar 2.2 Anatomi <i>QR-Code</i>	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	31
Gambar 3.2 Tahapan Model <i>Waterfall</i>	33
Gambar 4.1 <i>Use case diagram</i> aplikasi <i>mobile</i> dan <i>web</i>	39
Gambar 4.2 Activity diagram aplikasi <i>mobile</i> dan <i>web</i>	41
Gambar 4.3 <i>Sequence Diagram Login</i>	42
Gambar 4.4 <i>Sequence Diagram Input Lantai</i>	43
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram Input Ruangan</i>	43
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram Input Kategori</i>	44
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram Input Barang</i>	44
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram Scan QR-code Barang</i>	45
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram Input User</i>	45
Gambar 4.10 <i>Class Diagram</i>	46
Gambar 4.11 Tampilan <i>Website Login</i>	47
Gambar 4.12 Tampilan <i>Website Dashboard</i> atau <i>Home</i>	47
Gambar 4.13 Tampilan <i>Website Data Lantai</i>	48
Gambar 4.14 Tampilan <i>Website Data Ruangan</i>	48
Gambar 4.15 Tampilan <i>Website Data Kategori</i>	49
Gambar 4.16 Tampilan <i>Website Data Barang</i>	49
Gambar 4.17 Tampilan <i>Website Data User</i>	50
Gambar 4.18 Tampilan <i>Mobile Lockscreen</i>	50
Gambar 4.19 Tampilan <i>Mobile Login</i>	51
Gambar 4.20 Tampilan <i>Mobile Menu</i>	51
Gambar 4.21 Tampilan <i>Mobile Scan</i>	52
Gambar 4.22 Tampilan <i>Mobile List Barang</i>	52
Gambar 4.23 Tampilan <i>Mobile Details Barang</i>	53
Gambar 4.24 <i>Source code scan</i>	53
Gambar 4.25 <i>Source code list</i>	54

Gambar 4.26 Source code list (Lanjutan) 54
Gambar 4.27 *Source code list* (Lanjutan) 54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Hasil Kuesioner

Lampiran 5. Denah Lokasi

Lampiran 6. Dokumentasi

Lampiran 7. *Source Code*

