

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUT.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	5
1. <i>M Commerce</i>	5
2. Teknologi Mobile.....	6
3. Koperasi.....	6
4. Smartphone.....	7
5. Android.....	8
6. <i>MySQL</i>	8

	7. XAMPP	8
	8. Android Studio	9
	9. Aplikasi	10
	10. UML (<i>Uniefied Modeling Language</i>)	10
	11. <i>Extreme Programming</i>	17
	12. <i>Blackbox Testing</i>	19
	B. Penelitian Sebelumnya	19
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	24
	B. Metode Pengumpulan Data	24
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	25
	D. Konsep Penelitian	27
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	30
	1. <i>Planning</i>	30
	2. <i>Design</i>	31
	3. <i>Coding</i>	42
	4. <i>Test</i>	46
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	56
	B. Saran	56
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol - simbol <i>use case diagram</i>	11
Tabel 2.2 Simbol - simbol <i>use case diagram</i> (Lanjutan)	12
Tabel 2.3 Simbol - simbol <i>diagram</i> kelas	13
Tabel 2.4 Simbol - simbol <i>diagram</i> kelas (Lanjutan)	14
Tabel 2.5 Simbol - simbol <i>sequence diagram</i>	15
Tabel 2.6 Simbol - simbol <i>sequence diagram</i> (Lanjutan).....	16
Tabel 2.7 Penelitian sebelumnya	22
Tabel 2.8 Penelitian sebelumnya (Lanjutan).....	23
Tabel 4.1 Tabel Admin	36
Tabel 4.2 Tabel Currency	37
Tabel 4.3 Tabel Kategori	37
Tabel 4.4 Pengujian Admin	46
Tabel 4.5 Pengujian <i>form</i> Login	47
Tabel 4.6 Pengujian Data Barang.....	47
Tabel 4.7 Pengujian Data Penjualan	47
Tabel 4.8 Tabel Kuesioner	51
Tabel 4.9 Tabel Daftar Pernyataan Pengujian.....	51
Tabel 4.10 Hasil Akhir Pengujian	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Versi Android.....	9
Gambar 2.2 Model <i>Extreme Programming</i>	17
Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian	27
Gambar 4.1 <i>Use case diagram</i>	32
Gambar 4.2 <i>Activity diagram (login)</i>	33
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> Pembelian Barang.....	33
Gambar 4.4 Model <i>extreme programming</i>	34
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> Pengolahan Produk.....	34
Gambar 4.6 <i>Activity diagram</i> Pengolahan Pesanan	35
Gambar 4.7 <i>Sequence diagram</i>	36
Gambar 4.8 <i>Class diagram</i>	38
Gambar 4.9 <i>User Interface</i> Aplikasi.....	38
Gambar 4.10 <i>Login</i> Web admin.....	39
Gambar 4.11 <i>Dashboard</i> WebAdmin	39
Gambar 4.12 Tampilan kategori Aplikasi.....	40
Gambar 4.13 Tampilan Profil Aplikasi.....	40
Gambar 4.14 Tampilan Pengolahan Produk	41
Gambar 4.15 Pengolahan Order.....	41
Gambar 4.16 Tabel Admin.....	42
Gambar 4.17 Tabel Currency	42
Gambar 4.18 Tabel Kategori	42
Gambar 4.19 <i>User Interface</i> Aplikasi	43
Gambar 4.20 Tampilan Kategori	43
Gambar 4.21 Tampilan Keranjang belanja	44
Gambar 4.22 Tampilan Login WebAdmin	44
Gambar 4.23 <i>Dashboard</i> WebAdmin	45
Gambar 4.24 <i>Manage Order</i>	45
Gambar 4.25 Kategori.....	45
Gambar 4.26 Teknik Simple Random Sampling	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian

Lampiran 2. Koding Program

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 4. Kuesioner

Lampiran 5. Dokumentasi

