

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
INTISARI.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
RIWAYAT HIDUP.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.3.1. Tempat Penelitian.....	3
1.3.2. Waktu Penelitian	3
1.3.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 <i>E-Commerce</i>	6
2.1.2 <i>Furniture</i>	8
2.1.3 Android	8
2.1.4 Java Development Kit.....	11
2.1.5 <i>Android Software Development Kit</i>	11
2.1.4 Android Studio	12
2.1.5 Kotlin	12
2.1.6 PostgresSQL.....	13
2.2 Metode Sequential Search	13

2.3	Metode <i>Waterfall</i>	14
2.4	<i>Blackbox Testing</i>	16
2.5	Penelitian Terdahulu.....	16
BAB III	18
3.1	Alur Penelitian.....	18
3.2	Pengumpulan Data	18
3.3	Alat dan Bahan	19
3.4	Analisa Kebutuhan	20
3.5	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	20
3.6	Metode Sequential Search	21
3.7	Pemodelan (<i>Modelling</i>)	22
3.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	22
3.7.2	<i>Activity Diagram</i>	22
3.7.4	<i>Entry Relationship Diagram (ERD)</i>	27
3.7.5	<i>Sequence Diagram</i>	28
3.7.6	<i>Desain Interface</i>	31
3.8	Pengujian Metode.....	38
BAB IV	39
4.1	Hasil Penelitian.....	39
4.1.1	Halaman <i>Register</i>	39
4.1.2	Halaman <i>Login</i>	40
4.1.3	Halaman <i>Reset Password</i>	40
4.1.4	Halaman Beranda	42
4.1.5	Halaman Riwayat	45
4.1.7	Halaman Akun	47
4.1.8	Halaman Laporan	48
4.2	Pengujian Aplikasi	49
4.3	Hasil Pengujian <i>Interface</i>	49
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	58
4.4.1	Kelebihan	58
4.4.2	Kekurangan.....	58
BAB V	59
5.1	Kesimpulan.....	59

5.2	Saran.....	59
	DAFTAR PUSTAKA	60
	LAMPIRAN.....	62