

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Ruang Lingkup Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Aplikasi.....	4
2.2 Aplikasi Mobile	4
2.3 Hewan Ternak.....	5
2.4 Internet.....	5
2.5 Android	5
2.6 Java	6
2.7 Prototype.....	6

2.8 Unified Modeling Language (UML)	7
2.8.1 Use Case Diagram	7
2.8.2 Sequence Diagram.....	10
2.8.3 Activity Diagram	11
2.9 Haversine Formula	12
2.10 GPS	13
2.11 Google Maps API	15
2.12 Firebase.....	16
2.13 Location Based Service (LBS)	17
2.14 Teknik Data Mining.....	17
2.15 Penelitian Terkait.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Sekema Penelitian.....	18
3.1.1 Metode Pengumpulan Data	19
3.1.2 Analisis Pengguna	19
3.1.3 Analisis Interaksi.....	19
3.1.4 Analisis Komponen Multimedia	19
3.1.5 Analisis Konten/Materi	19
3.1.6 Kesimpulan dan Saran.....	20
3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	20
1.1.1 Pengumpulan Kebutuhan	20
1.1.1.1 Analisa Sitem Yang Berjalan.....	20
1.1.1.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras	21
1.1.1.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	22
1.1.2 Perancangan.....	22
1.1.2.1 Arsitektur Sistem	22
1.1.2.2 Alur Sistem	23
1.1.2.3 Perancangan sistem.....	26
a Use Case Diagram.....	26
b Aktiviti Diagram	28
c Squence Diagram	34
1.1.2.4 Desain Database.....	42
1.1.2.5 Desain Antar Muka Aplikasi	42
1.1.3 Pengkodean sistem	45

1.1.4 Pengujian Sistem	45
Waktu Penelitian	46
BAB 2 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
Hasil Antar Muka Program	45
2.1.1 Halaman Menu Utama Pembeli	45
2.1.1.1 Tampilan Awal (Splashscreen).....	46
2.1.1.2 Tampilan Menu Utama Aplikasi.....	47
2.1.1.3 Tampilan Menu login.....	47
2.1.1.4 Tampilan Menu Lokasi Semua Ternak.....	49
2.1.1.5 Tampilan Menu Search Hewan.....	51
2.1.2 Halaman Menu Utama Pemilik	51
2.1.2.1 Tampilan Menu Utama Pemilik.....	52
2.1.2.2 Tampilan Menu Tambahkan Data Ternak	53
2.1.2.3 Tampilan Menu Pesan	54
2.1.2.4 Tampilan Menu Informasi	54
2.1.2.5 Tampilan kritik dan saran	55
2.1.3 Halaman Menu Utama Admin	55
2.1.3.1 Tampilan Menu Utama Admin	57
2.1.3.2 Tampilan Menu Tambahkan Data Ternak	57
2.1.3.3 Tampilan Menu Data Penjualan	58
2.1.3.4 Tampilan Menu Data Pengguna	59
2.1.3.5 Tampilan Menu Kritik Dan Saran	59
2.1.3.6 Tampilan Menu Keluar	60
Implementasi Rumus Haversine	60
2.1.4 Pengujian rumus haversine.....	70
Pembahasan	72
Pengujian	72
2.1.5 Pengujian Perangkat Lunak	73
BAB 3 KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
Kesimpulan.....	78
Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 sekema penelitian	18
Gambar 3.2 Arsitektur Sistem.....	23
Gambar 3.3 Alur Pembelian.....	24
Gambar 3.4 alur penjualan	25
Gambar 3.5 Alur Administrator	26
Gambar 3.6 use case diagram penjualan hewan ternak.....	27
Gambar 3.7 Activity Diagram Pembeli	28
Gambar 3.8 Activity Penjualan Hewan Ternak	31
Gambar 3.9 aktiviti admin aplikasi penjualan hewan ternak	33
Gambar 3.10 squence diagram lokasi semua ternak	34
Gambar 3.11 squence diagram search hewan	35
Gambar 3.12 squence diagram bantuan	35
Gambar 3.13 squence diagram tentang aplikasi.....	36
Gambar 3.14 login pemilik	36
Gambar 3.15 squence diagram tambah data hewan ternak	37
Gambar 3.16 squence diagram pesan.....	37
Gambar 3.17 sqence diagram informasi.....	38
Gambar 3.18 squence diagram keluar dari akun	38
Gambar 3.19 squence diagram login admin.....	39
Gambar 3.20 squence diagram tambah hewan ternak.....	39
Gambar 3.21 squence diagram data pnjualan hewan ternak	40
Gambar 3.22 squence diagram data pengguna.....	40
Gambar 3.23 squence diagram data aduan.....	41
Gambar 3.24 squence diagram keluar dari akun admin.....	41
Gambar 3.25 Rancangan Tampilan Login	42
Gambar 3.26 tampilan utama pembeli	43
Gambar 3.27 Tampilan Menu Lokasi Semua Ternak	43
Gambar 3.28 Tampilan Menu Cari Hewan Ternak.....	44
Gambar 3.29 Tampilan Halaman Utama Pemilik	44

Gambar 3.30 Tampilan Halaman Utama Admin	45
Gambar 4.1 tampilan awal plashscreen.....	46
Gambar 4.2 Tampilan Utama Pembeli.....	47
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Login.....	47
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Daftar.....	48
Gambar 4.5 Tampilan Login Admin.....	48
Gambar 4.6 Tampilan lokasi semua ternak.....	49
Gambar 4.7 Tampilan Penjual Hewan Ternak	49
Gambar 4.8 Tampilan Menu Chat.....	50
Gambar 4.9 Tampilan Menu Aduan.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Menu Search Hewan	51
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama Pemilik	53
Gambar 4.12 Tampilan Menu Tambahkan Data Ternak	53
Gambar 4.13 Tampilan Menu Pesan.....	54
Gambar 4.14 Tampilan Menu Informasi.....	54
Gambar 4.15 Tampilan Menu Kritik Dan Saran.....	55
Gambar 4.16 Tampilan Menu Informasi.....	57
Gambar 4.17 Tampilan Menu Tambahkan Data Ternak	58
Gambar 4. 18 tampilan menu data penjualan ternak.....	58
Gambar 4. 19 menu data pengguna.....	59
Gambar 4. 20 menu data pengguna.....	59
Gambar 4. 21 tampilan tombol keluar.....	60
Gambar 4. 22 pengujian login pemilik nginputkan data yang benar	73
Gambar 4. 23 pengujian login pemilik nginputkan data yang salah	74
Gambar 4. 24 pengujian login pemilik nginputkan data yang benar	74
Gambar 4. 25 pengujian pencarian semua lokasi hewan ternak	75
Gambar 4. 26 pengujian tidak menginputkan semua data penjualan.....	76
Gambar 4. 27 pengujian menginputkan semua data penjualan.....	76
Gambar 4. 28 pengujian merubah data penjualan hewan ternak	77
Gambar 4. 29 pengujian penghapusan data penjualan pada menu pemilik	77
Gambar 4. 30 pengujian penghapusan data penjualan pada menu admin.....	78
Gambar 4. 31 pengujian penghapusan data akun pengguna pada menu admin....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 simbol use case diagram	10
Tabel 2.2 Simbol squence diagram	10
Tabel 2. 3 simbol activity diagram	12
Tabel 2.4 Penelitian Terkait	18
Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Smartphone.....	21
Tabel 3.2 Tabel Spesifikasi Laptop.....	21
Tabel 3.3 waktu penelitian	46
Tabel 4.1 Tabel Hasil Perhitungan Manual Haversine	70
Tabel 4.2 Hasil perhitungan <i>Haversine Formula</i> dengan <i>Google Maps Api</i>	71