

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematikan Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sejarah Toko Obat	5
2.1.1 Visi dan Misi.....	6
2.2 Android	6
2.3 Perangkat Lunak	7
2.3.2 <i>Aplikasi Mobile</i>	7
2.4 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	8

2.4.1 Android Studio	8
2.4.2 Xampp	9
2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
2.5.1 Metode prototype	9
2.6 Pengumpulan Data	11
2.6.1 Observasi	11
2.6.2 Wawancara	11
2.7 Pengujian Black-Box Testing	11
2.8 Sistem Pemodelan.....	12
2.8.1 <i>Unified Modeling Language (Uml)</i>	12
2.8.2 <i>Use Case Diagram</i>	12
2.8.3 <i>Activity Diagram</i>	13
2.8.3 <i>Sequence Diagram</i>	14
2.8.3 <i>Class Diagram</i>	15
2.9 Penelitian Terkait.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	20
3.1.1 <i>Tempat Penelitian</i>	20
3.1.2 <i>Waktu Penelitin</i>	20
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	20
3.3 Metode Pengembangan Prangkat Lunak	21
3.3.1 Listener To Costumer.....	21
3.3.1.1 Wawancara.....	21
3.3.1.2 Studi Literatus	23
3.3.1.3 Observasi.....	23
3.3.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna	24
3.3.1.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	24

3.3.1.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
3.3.2 Build/Revice Mockup	24
3.3.2.1 Desain UML.....	25
3.3.2.1.1 Use Case Diagram.....	25
3.3.2.1.2 Activity Diagram.....	26
3.3.2.1.3 Sequence Diagram	27
3.3.2.1.4 Class Diagram	29
3.3.2.2 Desain Interface Aplikasi.....	29
3.3.3 Customer Test Drives Mockup	33
3.3.3.1 Pengujian Instalasi	33
3.3.3.2 Hasil Pengujian Kinerja	34
3.3.3.3 Pengujian Alpha.....	35
3.3.3.4 Pengujian Sistem Operasi	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 Halaman Splash Screen.....	38
4.1.2 Menu Utama	39
4.1.3 Halaman Menu Detail	40
4.2 Kelebihan Dan Kekurangan Perangkat Lunak	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran.....	42

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

2.1 Metode Prototype.....	10
3.1 Metode Prototype.....	21
3.2 <i>Use Case Diagram</i>	25
3.3 Activity Diagram Halaman Obat Herbal	26
3.4 Activity Diagram Halaman Obat Herbal	27
3.5 Sequence Diagram Tanaman Obat.....	28
3.6 <i>Sequence Diagram Resep Obat</i>	28
3.7 Class Diagram E-information Obat Herbal.....	29
3.8 Desain Tampilan Splash Screen.....	30
3.9 Menu Utama Tanaman Obat.....	30
3.10 Menu Tanaman Obat.....	31
3.11 Menu Resep Obat.....	32
3.12 Detail Resep Obat	32
4.1 Halaman splash screen.....	38
4.2 Halaman menu Utama.....	39
4.3 Halaman Menu Detail.....	40

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Simbol <i>Use Case Diagram</i>	13
2.2 Tabel Simbol <i>Activity Diagram</i>	14
2.3 Tabel Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
2.4 Tabel Simbol <i>Class Diagram</i>	15
3.1 Table Data Obat Herbal	22
3.2 Table Pengujian Instalasi	33
3.3 Hasil pengujian fungsi kinerja <i>loading</i>	34
3.4 Skenario Pengujian <i>Alpha Test</i>	36
3.5 pengujian sistem operasi di bawah minimum.....	37