

ABSTRAKSI	i
ABSTRACT	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel	vii
BAB I PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang.....	1-2
1.2 Rumusan Masalah	1-2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	1-2
1.4 Batasan Masalah	1-2
1.5 Metodologi Penelitian	1-2
1.6 Sistematika Penulisan.....	1-4
BAB II LANDASAN TEORI	2-1
2.1 Usaha Laundry.....	2-1
2.2 Android.....	2-1
2.3 Aplikasi Antar Jemput.....	2-2
2.4 Use Case Diagram	2-2
2.5 Activity Diagram	2-2
2.6 Sequence Diagram.....	2-3
2.7 Java	2-4
2.8 XML	2-4
2.9 SDK.....	2-5
2.10 JSON.....	2-5
2.11 Algoritma Haversine	2-7
2.12 Firebase.....	2-8
2.12.1 Layanan Pada Firebase.....	2-9
2.12.1.1 Analytics.....	2-10
2.12.1.2 Develop	2-10
2.12.1.3 Grow	2-10
2.12.1.4 AdMob.....	2-11
2.12.2 Kelebihan dan Kekurangan Firebase	2-11
2.12.2.1 Kelebihan Firebase	2-11
2.12.2.2 Kekurangan Firebase	2-12
2.13 Android Studio	2-12
2.13.1 Kelebihan Android Studio.....	2-12
2.13.1.1 Instant Run	2-12
2.13.1.2 Auto Completion	2-13
2.13.1.3 Sistem Build yang Flexible	2-13
2.13.1.4 Mampu Membuat Aplikasi Untuk Semua Perangkat Android	2-13
2.13.1.5 Layout Editor Lebih Powerful.....	2-13
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	3-1
3.1 Analisis Masalah	3-1
3.2 Analisa Sistem	3-1
3.3 Analisa Pengguna	3-1

3.4 Analisa Kebutuhan Konten.....	3-2
3.5 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	3-2
3.5.1 Use Case Diagram dan Activity Diagram.....	3-2
3.5.2 Deskripsi Use Case	3-3
3.5.2.1 Deskripsi Use Case Registrasi.....	3-3
3.5.2.2 Deskripsi Use Case Login	3-4
3.5.2.3 Deskripsi Use Case Pemesanan.....	3-5
3.5.2.4 Deskripsi Use Case Mengambil dan Konfirmasi Pesanan	3-7
3.5.2.5 Deskripsi Use Case Memproses Pesanan.....	3-9
3.5.2.6 Deskripsi Use Case Mengantar Pesanan	3-9
3.5.3 Sequence Diagram	3-12
3.5.3.1 Sequence Diagram Registrasi.....	3-12
3.5.3.2 Sequence Diagram Halaman Login.....	3-13
3.5.3.3 Sequence Diagram Pelanggan	3-14
3.5.3.4 Sequence Diagram Driver	3-14
3.5.3.5 Sequence Diagram Owner.....	3-15
BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....	4-1
4.1 Perancangan Algoritma	4-1
4.1.1 Algoritma Haversine	4-1
4.2 Perancangan Database	4-2
4.2.1 Tabel User	4-2
4.2.2 Tabel Jobs	4-3
4.3 Perancangan Struktur Menu	4-3
4.4 Perancangan Antar Muka	4-4
4.4.1 Perancangan Antar Muka Halaman Login.....	4-4
4.4.2 Perancangan Antar Muka Halaman Utama.....	4-5
4.4.3 Perancangan Antar Muka Pemesanan.....	4-5
4.4.4 Perancangan Antar Muka Driver	4-6
4.4.5 Perancangan Antar Muka Pengiriman	4-6
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	5-1
5.1 Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	5-1
5.1.1 Perangkat Keras	5-1
5.1.2 Perangkat Lunak.....	5-1
5.2 implementasi Algoritma Haversine Untuk Menghitung Jarak.....	5-1
5.3 Implementasi Algoritma Timer	5-2
5.4 Implementasi Perancangan Antar Muka	5-4
5.4.1 Aplikasi Pelanggan.....	5-4
5.4.1.1 Menu Login	5-4
5.4.1.2 Menu Home.....	5-5
5.4.1.3 Menu Melakukan Pemesanan.....	5-5
5.4.1.4 Menu History Pesanan.....	5-6
5.4.1.5 Menu Detail Pesanan.....	5-6
5.4.1.6 Menu Edit Profile	5-7
5.4.2 Aplikasi Driver.....	5-7