

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI.....	i
ABSTRACT	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
Lembar Pengesahan Sidang	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Definisi	xi
BAB 1. PENDAHULUAN	1-1
1.1. Latar Belakang.....	1-1
1.2. Rumusan Permasalahan	1-2
1.3. Tujuan & Manfaat Penelitian	1-2
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	1-2
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	1-2
1.4. Metodologi Penelitian.....	1-3
1.5. Metodologi Pengembangan Sistem	1-3
1.4.1 Analisa kebutuhan perangkat lunak	1-4
1.4.2 Perancangan (Design)	1-4
1.4.3 Pembuatan code program	1-4
1.4.4 Pengujian (Testing).....	1-4
1.4.5 Pemeliharaan (Maintenance).....	1-4
1.6. Ruang Lingkup & Batasan Penelitian	1-5
1.7. Sistematika Penulisan Laporan.....	1-5
1.7.1 Pendahuluan	1-5
1.7.2 Landasan Teori.....	1-5
1.7.3 Analisis Sistem.....	1-5
1.7.4 Perancangan Sistem.....	1-5
1.7.5 Implementasi Dan Testing	1-5
1.7.6 Penutup.....	1-6
BAB 2. LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1. Android.....	2-1
2.2. Android Studio	2-1
2.3. Java Development Kit (JDK)	2-2
2.4. Firebase Realtime Database.....	2-2

2.5.	Reseller & Dropshipper	2-3
2.6.	E-Commerce	2-4
2.7.	Aplikasi.....	2-4
2.8.	Balsamiq	2-4
2.9.	Metode Pengujian BlackBox	2-5
BAB 3.	ANALISA SISTEM DAN PERANCANGAN	3-1
3.1.	Analisa Sistem.....	3-1
3.1.1	Analisa Masalah	3-1
3.1.2	Analisa Kebutuhan Fungsional	3-1
3.1.3	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	3-2
3.1.4	Gambaran Umum Aplikasi.....	3-3
3.2.	Perancangan Sistem.....	3-4
3.2.1	Use Case Diagram.....	3-4
3.2.2	Activity Diagram	3-5
A.	Activity Diagram Register User dan Admin	3-5
B.	Activity Diagram Login User dan Admin.....	3-6
C.	Activity Diagram Transaksi User	3-7
D.	Activity Diagram Upload Produk Admin	3-8
E.	Activity Diagram Validasi Admin	3-10
3.2.3	Sequence Diagram	3-10
A.	Sequence Diagram Login User dan Admin	3-11
B.	Sequence Diagram Register User dan Admin.....	3-11
C.	Sequence Diagram Transaksi User	3-12
D.	Sequence Diagram Upload Produk	3-13
E.	Sequence Diagram Validasi Pembayaran	3-13
3.2.4	Entity Relationship Diagram.....	3-13
3.2.5	Firestore Realtime Database	3-14
3.2.6	Algoritma Antrian.....	3-15
3.2.7	User Interface	3-16
A.	Splash Screen.....	3-17
B.	Halaman Login	3-17
C.	Halaman register	3-18
D.	Halaman Utama	3-19
E.	Navigation Drawer (Menu Utama)	3-20
F.	Halaman Katalog Produk	3-21
G.	Halaman Detail Produk.....	3-22

H.	Halaman Keranjang Belanja.....	3-23
I.	Halaman Pembayaran.....	3-24
J.	Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	3-25
BAB 4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	4-1
4.1.	Implementasi.....	4-1
4.1.1	Splash Screen.....	4-1
4.1.2	Halaman Register.....	4-1
4.1.3	Halaman Login.....	4-2
4.1.4	Halaman Utama.....	4-3
4.1.5	Navigation Drawer (Menu Utama).....	4-3
4.1.6	Halaman Kategori Utama.....	4-4
4.1.7	Halaman Katalog Produk.....	4-5
4.1.8	Halaman Detail Produk.....	4-6
4.1.9	Halaman Keranjang Belanja.....	4-7
4.1.10	Halaman Pembayaran.....	4-8
4.1.11	Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	4-9
4.1.12	Halaman Upload Produk.....	4-10
4.1.11	Halaman Validasi Pembayaran.....	4-11
4.2.	Pengujian.....	4-12
4.3.	Hasil Pengujian.....	4-16
BAB 5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	5-1
5.1.	Kesimpulan.....	5-1
5.2.	Saran.....	5-1
DAFTAR PUSTAKA.....		5-2
LAMPIRAN.....		6-1