

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Tahap pengumpulan data	4
1.5.2 Tahap pengembangan sistem.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Rancang Bangun	9
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2.3 Ensiklopedia.....	10
2.4 Tanaman Obat Tradisional.....	10
2.4.1 Sejarah Tanaman Obat	10
2.4.2 Keunggulan Tanaman Obat	12
2.4.3 Kelemahan Tanaman Obat.....	13

2.5	<i>Android</i>	14
2.5.1	Sejarah Pengembangan Android	14
2.5.2	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	15
2.5.3	ADT (<i>Android Development Tools</i>)	16
2.5.4	Arsitektur Android.....	16
2.6	Bahasa Pemrograman.....	20
2.6.1	Java	20
2.6.1.1	Sejarah Singkat Java.....	20
2.6.1.2	Keunggulan Java	21
2.6.1.3	Kekurangan Java	22
2.6.2	PHP	23
2.6.2.1	Pengertian PHP.....	23
2.6.2.2	Metode Kerja PHP.....	24
2.7	Basis Data	25
2.7.1	MySQL	26
2.8	Eclipse SDK.....	28
2.9	<i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	29
2.10	RUP (<i>Rational Unified process</i>)	30
2.10.1	Definisi <i>Rational Unified Process</i>	30
2.10.2	Disiplin dalam <i>Rational Unified Process</i>	31
2.10.3	Fase-fase dalam <i>Rational Unified Process</i>	33
2.10.3.1	<i>Inception</i>	34
2.10.3.2	<i>Elaboration</i>	34
2.10.3.3	<i>Construction</i>	34
2.10.3.4	<i>Transition</i>	34
2.11	UML (<i>Unified Modeling language</i>)	34
2.11.1	Artificat UML	36
2.11.2	Digram UML	37
2.11.2.1	<i>Use case Diagram</i>	37
2.11.2.2	<i>Class Diagram</i>	39

2.11.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	40
2.11.2.4 <i>Activity Diagram</i>	41
2.12 Teori Pengujian Sistem	42

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis	43
3.1.1 Analisis Sistem.....	43
3.1.2 Analisis Masalah	43
3.1.3 Analisis Kebutuhan Data	44
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	44
3.1.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras	44
3.1.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.1.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pengguna	46
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.1.6 Arsitektur Sistem.....	47
3.1.7 Pemodelan Sistem	48
3.1.7.1 <i>Usecase Diagram</i>	48
3.1.7.2 <i>Class Diagram</i>	60
3.1.7.3 <i>Activity Diagram</i>	61
3.1.7.4 <i>Sequence Diagram</i>	69
3.2 Perancangan Sistem	78
3.2.1 Perancangan <i>Database</i>	79
3.2.2 Perancangan <i>User Interface</i>	82
3.2.2.1 Perancangan <i>Front-end Application</i>	82
3.2.2.2 Perancangan <i>Back-end Application</i>	90

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem	95
4.1.1 Proses Pemasangan	95
4.1.2 Implementasi <i>Database</i>	95
4.1.3 Implementasi Antarmuka (<i>Interface</i>)	97

4.1.3.1 Implementasi Antarmuka <i>Front-end Application</i>	97
4.1.3.2 Implementasi Antarmuka <i>Back-end Application</i>	107
4.1 Pengujian Sistem.....	108
4.1.2 Rencana Pengujian	109
4.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian.....	109
4.1.4 Kesimpulan Hasil Pengujian	111

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

