

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Aplikasi	8
2.2.2 <i>E-Commerce</i>	10
2.2.3 Android	12
2.2.4 Algoritma Genetika	16
2.2.4.1 Pemetaan dari Proses Alamiah ke Proses Komputasi	17
2.2.4.2 Struktur Dasar Algoritma Genetika	18
2.2.4.3 Seleksi dalam Algoritma Genetika	20
2.2.4.3.1 Seleksi Peringkat	20

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem	68
4.1.1 Persiapan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	68
4.1.2 Persiapan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	69
4.1.3 Implementasi <i>Database</i>	69
4.2 Pengujian Sistem	74
4.2.1 Pengujian Halaman <i>User</i>	74
4.3 Pengujian Hasil Analisis dan Pembahasan	84

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	86
-----------------------------	----

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	15
Gambar 2.2 Struktur Umum Algoritma Genetika	18
Gambar 2.3 Grafik Fungsi Distribusi Linier	20
Gambar 2.4 Grafik Fungsi Distribusi Eksponensial.....	21
Gambar 2.5 Ilustrasi Penyilangan Metode Berbasis Posisi	22
Gambar 2.6 Ilustrasi Metode Mutasi Berbasis Posisi	22
Gambar 2.7 Prototype	23
Gambar 2.8 Simbol Aktor	24
Gambar 2.9 Simbol <i>Case</i>	25
Gambar 2.10 Contoh <i>Case-Actor</i>	25
Gambar 2.11 Contoh <i>Include</i>	26
Gambar 2.12 Struktur Data	31
Gambar 3.1 Arsitektur Sistem.....	40
Gambar 3.2 Arsitektur Aplikasi	41
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	42
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> User Mengakses Aplikasi	45
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> User Membeli Produk.....	46
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> User Pencarian Produk	47
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> User Registrasi.....	48
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> User Login	49
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> User Logout	50
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	51
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	52
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian Produk	53
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Pencarian.....	54
Gambar 3.14 <i>Class Diagram</i> User	55
Gambar 3.15 <i>Conceptual Data Model</i>	56
Gambar 3.16 <i>Physical Data Model</i>	56
Gambar 3.17 Perancangan Halaman <i>Splash Screen</i>	61
Gambar 3.18 Perancangan Tampilan Utama.....	61

Gambar 3.19 Perancangan Halaman Kategori	62
Gambar 3.20 Perancangan Halaman Produk.....	62
Gambar 3.21 Perancangan Halaman Detail Produk.....	63
Gambar 3.22 Perancangan Halaman Beli Produk.....	63
Gambar 3.23 Perancangan Halaman Beli Produk2	64
Gambar 3.24 Perancangan Halaman Keranjang Belanja	64
Gambar 3.25 Perancangan Tampilan Menu	65
Gambar 3.26 Perancangan Tampilan <i>Sign Up</i>	65
Gambar 3.27 Perancangan Tampilan <i>Login</i>	66
Gambar 3.28 Perancangan Tampilan Pencarian.....	66
Gambar 4.1 <i>Field</i> Pada Tabel alamat_users	70
Gambar 4.2 <i>Field</i> Pada Tabel kategori	70
Gambar 4.3 <i>Field</i> Pada Tabel produk	71
Gambar 4.4 <i>Field</i> pada Tabel users	72
Gambar 4.5 <i>Field</i> Pada Tabel kota	73
Gambar 4.6 <i>Field</i> Pada Tabel orders	74
Gambar 4.7 Tampilan <i>Hotlist</i>	75
Gambar 4.8 Tampilan Kategori.....	76
Gambar 4.9 Tampilan <i>List</i> Produk	76
Gambar 4.10 Tampilan Hasil Pencarian	77
Gambar 4.11 Tampilan <i>Product Single</i>	79
Gambar 4.12 Tampilan Form Beli	80
Gambar 4.13 Tampilan <i>Login</i>	80
Gambar 4.14 Tampilan Registrasi	81
Gambar 4.15 Tampilan Menu Navigasi	81
Gambar 4.16 Tampilan Data Pribadi	82
Gambar 4.17 Tampilan Hubungi Kami	82
Gambar 4.18 Tampilan Bantuan	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>State of The Art</i>	8
Tabel 2.2 Pemetaan Proses Alamiah ke Proses Komputasi.....	18
Tabel 2.3 Simbol Diagram Aktifitas.....	26
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	27
Tabel 2.5 Simbol Diagram Kelas	29
Tabel 3.1 Karakteristik Pengguna	35
Tabel 3.2 Konversi Huruf ke Numerik	35
Tabel 3.3 Populasi Awal Secara Acak	36
Tabel 3.4 Hasil Nilai Fitness Generasi Pertama.....	37
Tabel 3.5 Seleksi <i>Ranking</i> Generasi Pertama	37
Tabel 3.6 Crossover Generasi Ke Dua	37
Tabel 3.7 Mutasi Generasi Ke Dua	37
Tabel 3.8 Pembentukan Dari Hasil Crossover Dan Mutasi Di Generasi Ke Dua	38
Tabel 3.9 Pengurutan Berdasarkan Ranking Di Generasi Ke Dua.....	38
Tabel 3.10 Crossover Generasi Ke Tiga.....	38
Tabel 3.11 Mutasi Generasi Ke Tiga	38
Tabel 3.12 Pembentukan Dari Hasil Crossover Dan Mutasi Di Generasi Ke Tiga.....	39
Tabel 3.13 Pengurutan Berdasarkan Ranking Di Generasi Ke Tiga	39
Tabel 3.14 Crossover Generasi Ke Empat.....	39
Tabel 3.15 Pembentukan dari hasil cross over generasi ke empat	39
Tabel 3.16 Skenario <i>Use Case</i> Registrasi.....	42
Tabel 3.17 Skenario <i>Use Case</i> Login	43
Tabel 3.18 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Produk.....	43
Tabel 3.19 Skenario <i>Use Case</i> Membeli Produk.....	44
Tabel 3.20 Skenario <i>Use Case</i> Pencarian.....	44
Tabel 3.21 Skenario <i>Use Case</i> Logout	45
Tabel 3.22 Tabel alamat_users	57
Tabel 3.23 Tabel Kategori	58
Tabel 3.24 Tabel Produk.....	58
Tabel 3.25 Tabel Users	59

Tabel 3.26 Tabel Kota.....	59
Tabel 3.27 Tabel Orders	60
Tabel 3.28 Tabel Jasa Kurir.....	60
Tabel 4.1 Sintak SQL Tabel alamat_users	69
Tabel 4.2 Sintak SQL Tabel kategori.....	70
Tabel 4.3 Sintak SQL Tabel produk	71
Tabel 4.4 Sintak SQL Tabel users.....	72
Tabel 4.5 Sintak SQL Tabel kota.....	73
Tabel 4.6 Sintak SQL Tabel orders.....	73
Tabel 4.7 Pengujian Fungsi Perangkat Lunak	83

