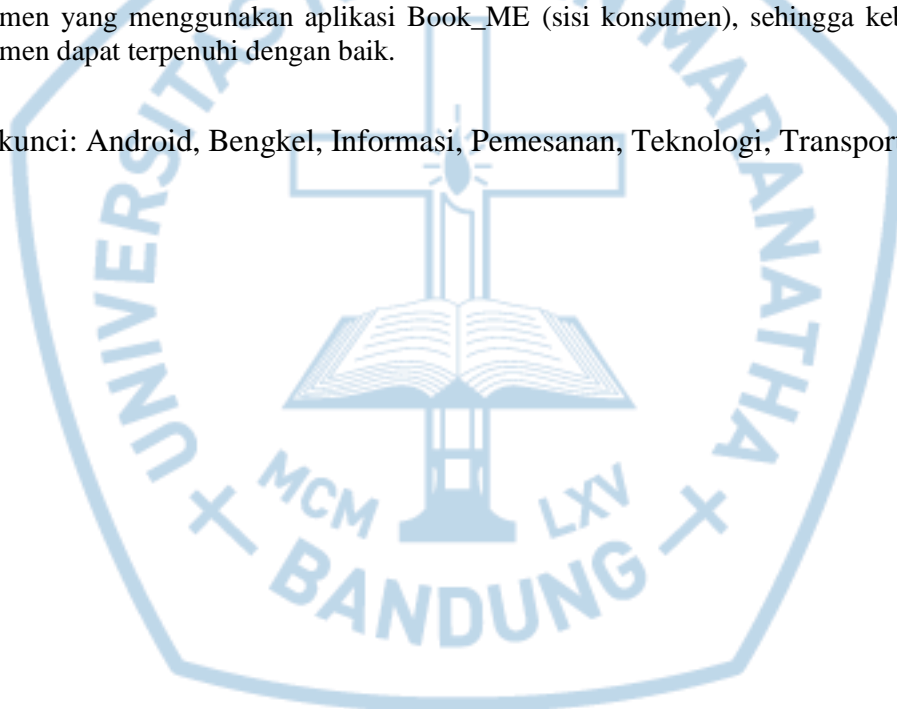


ABSTRAK

Teknologi sudah sangat berkembang di era modern ini dan mempengaruhi berbagai bidang serta aspek kehidupan manusia. Teknologi memegang peranan penting salah satunya dalam bidang transportasi. Kini hampir sebagian besar manusia membutuhkan dan memiliki kendaraan untuk melakukan berbagai aktivitas, namun tidak sedikit juga manusia yang tidak paham bahkan lalai dalam memahami cara kerja kendaraannya dan juga perawatannya. Untuk menjawab kebutuhan akan jasa bengkel yang bersifat darurat, maka dibuatlah sebuah aplikasi berbasis Android yang dapat memberikan informasi bengkel terdekat, melakukan pemesanan jasa bengkel, dan menerima pesanan jasa tersebut. Aplikasi Book_ME_Admin (sisi bengkel) dapat digunakan oleh admin dan montir yang ada pada suatu bengkel, selain itu terdapat berbagai fitur yang dapat menunjang kegiatan penerimaan jasa perbaikan kendaraan bermotor. Sumber data yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini berasal dari buku teori dan juga informasi digital sebagai referensi dalam penyusunan karya ilmiah ini. Hasil penelitian diperoleh adalah setiap fitur yang ada pada aplikasi Book_ME_Admin dapat berjalan baik sehingga pihak bengkel baik admin maupun montir dapat mengelola dan menerima pesanan jasa perbaikan kendaraan dari konsumen yang menggunakan aplikasi Book_ME (sisi konsumen), sehingga kebutuhan konsumen dapat terpenuhi dengan baik.

Kata kunci: Android, Bengkel, Informasi, Pemesanan, Teknologi, Transportasi



ABSTRACT

The technology is already highly developed in this modern era and affect various areas and aspects of human life. The technology holds an important role in the field of transportation. Nowadays most people need and have the vehicle to perform various activities, but also not a few people who do not understand even negligent in understanding the workings of their vehicle and also its treatment. In order to answer the needs for workshop emergency services, then writer made an Android-based applications that can provide information to the nearest repair shop, make a booking of workshop services, and received the order of the service. Book_ME_Admin application (workshop side) can be used by the admin and mechanics in the workshop, in addition there are various features that can be support the activities of acceptance of motorcycles repair services. The source of the data used in the making of this application comes from the book, the theory, and also digital information as a reference in the preparation of this papers. The results obtained are every feature available in the Book_ME_Admin application can run well so that the workshop team both admin and mechanic can manage and receive orders for vehicle repair services from consumers who use the Book_ME application (consumer side), so the needs of consumers can be met well.

Keywords: Android, Booking , Information, Technology, Transportation, Workshop

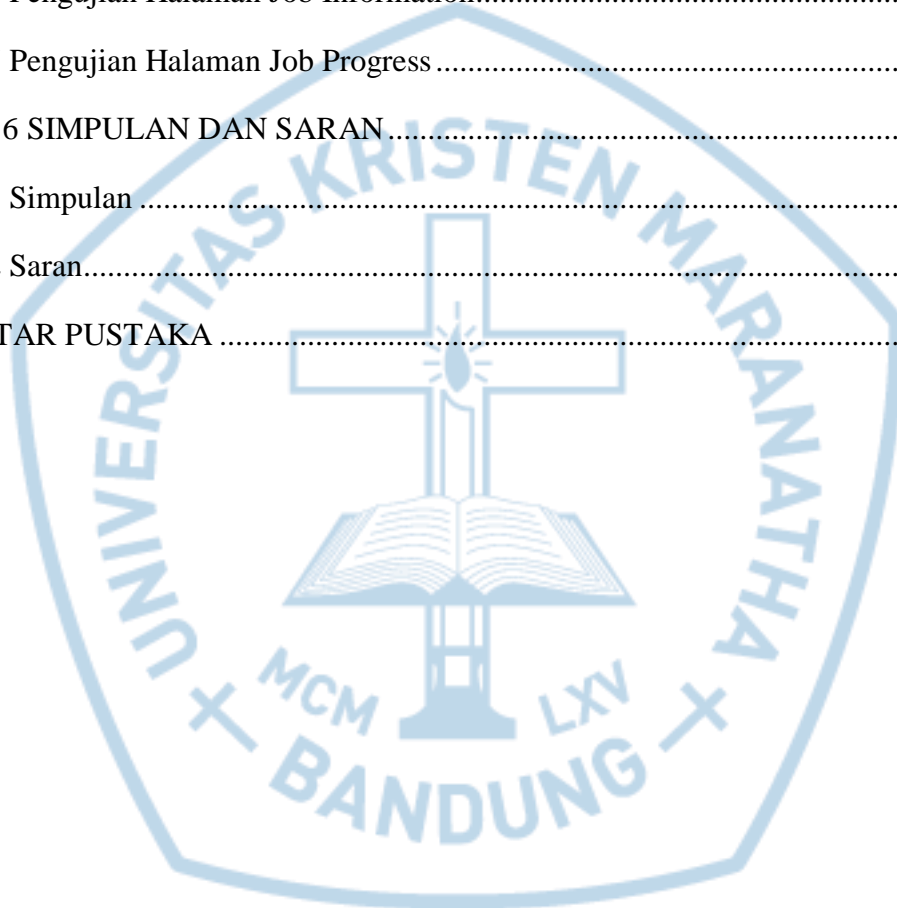


DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Sumber Data.....	4
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2 KAJIAN TEORI	6
2.1 Internet	6
2.2 Layanan Web (Web Service)	6
2.3 Sistem Operasi	7
2.3.1 Sistem Operasi Android.....	8
2.4 Global Positioning System.....	9

2.5 Pemesanan.....	10
2.6 Jasa	10
2.7 Bengkel	10
2.8 Aplikasi Mobile.....	11
2.8.1 Aplikasi Mobile sejenis Book_ME_Admin	11
2.9 JSON (JavaScript Object Notation)	12
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	14
3.1 Deskripsi Aplikasi.....	14
3.2 Halaman Splash Screen.....	15
3.3 Halaman Sign In.....	16
3.4 Halaman Sign Up	18
3.5 Halaman Pencarian Pesanan	19
3.6 Halaman Menu	21
3.7 Halaman Menu History	21
3.8 Halaman Detail Menu Information	23
3.9 Diagram Hubungan Antar Entitas.....	24
3.10 Arsitektur Jaringan Aplikasi Book_ME_Admin.....	25
BAB 4 IMPLEMENTASI.....	27
4.1 Implementasi Halaman Splash Screen.....	27
4.2 Implementasi Halaman Cek Login.....	28
4.3 Implementasi Halaman Login Admin	30
4.4 Implementasi Halaman Pendaftaran Montir	31
4.5 Implementasi Halaman Login Montir	33
4.6 Implementasi Halaman Menu Awal.....	34
4.7 Implementasi Halaman Job Information	37
4.8 Implementasi Halaman Job Progress	38

BAB 5 PENGUJIAN.....	41
5.1 Pengujian Halaman Login Admin.....	41
5.2 Pengujian Halaman Login Montir.....	42
5.3 Pengujian Halaman Pendaftaran Montir	44
5.4 Pengujian Halaman Splash Screen.....	46
5.5 Pengujian Halaman Menu Awal	47
5.6 Pengujian Halaman Job Information.....	49
5.7 Pengujian Halaman Job Progress	51
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	53
6.1 Simpulan.....	53
6.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Web Service pada aplikasi Android	7
Gambar 2.2 Aplikasi Obeng (Online Bengkel).....	12
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	15
Gambar 3.2 Halaman Splash Screen.....	16
Gambar 3.3 Halaman Sign In.....	17
Gambar 3.4 Diagram Aktivitas Proses Log In	18
Gambar 3.5 Halaman Sign Up	18
Gambar 3.6 Diagram Aktivitas Proses Sign Up.....	19
Gambar 3.7 Halaman Menu Peta	20
Gambar 3.8 Halaman Menu Awal	21
Gambar 3.9 Halaman Menu History	22
Gambar 3.10 Diagram Aktivitas Menu History	22
Gambar 3.11 Halaman Informasi Pesanan.....	23
Gambar 3.12 Diagram Aktivitas Proses Konfirmasi Pesanan	24
Gambar 3.13 Diagram Hubungan Antar Entitas	25
Gambar 3.14 Arsitektur Jaringan Aplikasi Book_ME_Admin.....	26
Gambar 4.1 Halaman Splash Screen.....	27
Gambar 4.2 PSEUDOCODE SPLASH SCREEN	28
Gambar 4.3 Halaman Cek Login	29
Gambar 4.4 PSEUDOCODE CEK LOGIN	29
Gambar 4.5 Halaman Login Admin.....	30
Gambar 4.6 PSEUDOCODE LOGIN ADMIN	30
Gambar 4.7 Halaman Pendaftaran Montir	32
Gambar 4.8 PSEUDOCODE PENDAFTARAN MONTIR	32
Gambar 4.9 Halaman Login Montir.....	33
Gambar 4.10 PSEUDOCODE LOGIN MONTIR	34
Gambar 4.11 Halaman Menu Awal	35
Gambar 4.12 Halaman Menu Awal (Pop Up).....	35
Gambar 4.13 PSEUDOCODE MENU AWAL.....	36
Gambar 4.14 Halaman Job Information.....	37

Gambar 4.15 PSEUDOCODE JOB INFORMATION	38
Gambar 4.16 Halaman Job Progress	39
Gambar 4.17 PSEUDOCODE JOB PROGRESS	39

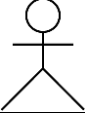









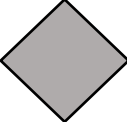


DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Tabel Pengujian Login Admin.....	41
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Login Montir.....	43
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Pendaftaran Montir.....	45
Tabel 5.4 Tabel Pengujian Halaman Splash Screen.....	47
Tabel 5.5 Tabel Pengujian Halaman Menu Awal.....	48
Tabel 5.6 Tabel Pengujian Halaman Job Information.....	50
Tabel 5.7 Tabel Pengujian Halaman Job Progress.....	51



DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
Use Case		Aktor	Orang yang terlibat dalam penggunaan aplikasi
Use Case		Use Case	Nama atau jenis aktivitas yang bisa dilakukan oleh aktor dalam aplikasi
Use Case		Asosiasi	Notasi penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
Diagram Aktivitas		<i>Initial Node</i>	Notasi saat memulai sebuah aktifitas dalam sistem
Diagram Aktivitas		<i>Final Node</i>	Notasi saat mengakhiri sebuah aktifitas dalam sistem
Diagram Aktivitas		<i>Action</i>	Notasi aktivitas yang dilakukan oleh sistem
Diagram Aktivitas		<i>Decision</i>	Notasi saat terjadi pengambilan keputusan dari sebuah proses oleh sistem
Diagram Aktivitas		<i>Arrow Line</i>	Notasi penghubung antar aktivitas dalam sistem
ERD		Entitas	Data entitas untuk menyusun sebuah <i>database</i>
ERD		Atribut	Atribut yang ada dalam sebuah entitas
ERD		Relasi	Relasi yang menghubungkan sebuah entitas dengan entitas yang lain

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
ERD	↓	<i>Arrow Line</i>	Garis yang menentukan kardinalitas sebuah entitas
ERD	—	<i>Atribut Line</i>	Garis untuk menghubungkan atribut dengan entitas

Referensi:

Notasi / Lambang Use Case dari [1]

Notasi / Lambang Diagram Aktivitas dari [2]

Notasi / Lambang ERD dari [3]



DAFTAR SINGKATAN

ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
GPS	<i>Global Positioning System</i>
Internet	<i>Interconnected Networking</i>
IDE	<i>Integrated Development Environments</i>
JSON	<i>JavaScript Object Notation</i>

