

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR ORISINALITAS.....	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
DAFTAR ISTILAH	XIV
Bab 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.4. Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5. Batasan dan Asumsi Tugas Akhir	4
1.6. Sistematika Laporan	4
Bab 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Literatur	6
2.2. Pemilihan Metode / Kerangka Kerja	13
2.2.1. E-commerce	13
2.2.2. Metode Extreme programming	13
2.2.3. Aplikasi	16
2.2.4. Android	16
2.2.5. Pemrograman	16
2.2.6. Pengelolaan Basis Data	18
2.2.7. Pengujian Sistem.....	23
Bab 3 METODE PENYELESAIAN MASALAH.....	25
3.1. Sistematika Penyelesaian masalah	25

Bab 4 PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS HASIL	28
4.1. <i>Gather/Adjust Scenario</i>	28
4.2. <i>Write Test Plans</i>	30
4.3. <i>Assign Programming Pairs</i>	30
4.4. <i>Code</i>	31
4.4.1. <i>Documentation</i>	82
4.5. <i>Acceptance Testing</i>	84
4.6. <i>Interim or Full Release</i>	94
4.7. <i>Final Delivery</i>	94
4.8. <i>Analisis Hasil</i>	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1. <i>Kesimpulan</i>	97
5.2. <i>Saran</i>	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	102