

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR ISTILAH .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Metodologi Pengumpulan Data .....	4
1.6 Metodologi Pembangunan Perangkat Lunak .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Emergency Situation .....	8
2.2 Android .....	9
2.2.1 Sejarah .....	9
2.2.2 Arsitektur Android .....	13
2.3 Bahasa Pemrograman Java .....	14

2.3.1	Teknologi Java .....	15
2.3.2	Eclipse .....	16
2.4	<i>Object Oriented Programming</i> (OOP) .....	16
2.5	SQLite .....	19
2.6	<i>Unified Modeling Language</i> (UML) .....	21
2.7	GPS .....	22
2.7.1	Arsitektur GPS .....	23
2.7.2	Cara penentuan lokasi pada GPS .....	24
2.7.3	Akurasi GPS .....	24
2.7.4	Sumber Kesalahan Pada GPS .....	24
2.8	Google Maps .....	25
2.9	Algoritma A* .....	26
2.10	<i>Unit Testing</i> .....	28
2.10.1	<i>Black Box Testing</i> .....	28
2.10.2	<i>White Box Testing</i> .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>29</b>
3.1	Analisis Sistem .....	29
3.2	Spesifikasi Perangkat Lunak .....	31
3.3	Spesifikasi Perangkat Keras .....	31
3.4	Perancangan Sistem .....	32
3.4.1	Flow Chart .....	32
3.4.2	Use Case Diagram .....	34

3.4.2.1	Identifikasi Aktor .....	34
3.4.2.2	Identifikasi Use Case .....	34
3.4.3	Activity Diagram .....	35
3.4.3.1	Activity Pencarian Rute Terdekat .....	36
3.4.3.2	Activity diagram Algoritma A* .....	38
3.4.3.3	Activity Diagram Mencari Posisi .....	40
3.4.3.4	Activity Diagram Mencari Lokasi .....	41
3.4.3.5	Activity Diagram Melihat Semua Lokasi .....	42
3.4.3.6	Activity Diagram <i>Quick action</i> .....	43
3.4.3.7	Activity Diagram <i>Feedback</i> .....	44
3.4.4	Class Diagram .....	45
3.5	Perancangan Penyimpanan Data .....	46
3.6	Perancangan Antarmuka .....	47
3.6.1	Perancangan Antarmuka Home .....	48
3.6.2	Perancangan Antarmuka Menu .....	48
3.6.3	Perancangan Antarmuka <i>Search Object</i> .....	49
3.6.4	Perancangan Antarmuka <i>Detail Object</i> .....	49
3.6.5	Perancangan Antarmuka <i>Feedback</i> .....	50
3.6.6	Perancangan Antarmuka FAQ .....	51
3.6.7	Perancangan Antarmuka <i>About</i> .....	52
BAB IV	IMPLEMENTASI.....	54
4.1	Implementasi .....	54

4.1.1	Implementasi Basis Data .....	54
4.1.1.1	Tabel Location .....	54
4.1.1.2	Tabel LocationType .....	55
4.1.1.3	Tabel Graph .....	55
4.1.2	Implementasi Antar Muka .....	55
4.1.2.1	<i>Splash Screen</i> .....	55
4.1.2.2	Menu Utama .....	56
4.1.2.3	Menu <i>Home</i> .....	57
4.1.2.4	Menu <i>Search Object</i> .....	61
4.1.2.5	Menu <i>Show All Object</i> .....	63
4.1.2.6	Menu <i>Feedback</i> .....	64
4.1.2.7	Menu FAQ .....	65
4.1.2.8	Menu <i>About</i> .....	65
4.2	Pengujian .....	66
4.2.1	Rencana Pengujian .....	66
4.2.2	Kasus Pengujian .....	67
4.2.2.1	Cari Posisi <i>User</i> .....	67
4.2.2.2	Pilih Kategori .....	67
4.2.2.3	Tampilkan Pencarian Data .....	68
4.2.2.4	Pilih <i>Phone</i> .....	68
4.2.2.5	Pilih <i>Web</i> .....	69
4.2.2.6	Pilih <i>Mail</i> .....	69

4.2.2.7	Pilih Menu <i>Show All Object</i> .....	69
4.2.2.8	Pilih Send <i>Mail</i> .....	70
4.2.3	Kesimpulan Pengujian .....	70
BAB V	PENUTUP.....	74
5.1	Kesimpulan .....	74
5.2	Saran .....	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

