

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISTILAH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xxi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Batasan Masalah.....	I-3
1.4 Maksud dan Tujuan	I-3
1.5 Metodologi Pembangun Aplikasi.....	I-3
1.6 Sistematika Penulisan	I-5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Android.	II-1
2.1.1 Pengertian Android.....	II-1
2.2 <i>Location Based Service</i>	II-2
2.2.1 Pengertian <i>Location Based Service</i>	II-2
2.2.2 Unsur Utama <i>Location Based Service</i>	II-3
2.2.3 Komponen <i>Location Based Service</i>	II-3
2.3 Metode pada <i>Location Based Service</i>	II-5
2.3.1 Metode <i>Basic Positioning</i>	II-5
2.3.2 Metode <i>Enhanced Positioning</i>	II-6

2.3.3 Metode <i>Advanced Positioning</i>	II-7
2.4 GPS	II-8
2.5 <i>Google Maps</i>	II-9
2.6 JAVA	II-10
2.6.1 Pengertian JAVA	II-10
2.6.2 <i>Java Virtual Machine</i>	II-11
2.6.3 Sistem Operasi JAVA	II-11
2.6.4 Dasar Pemrograman	II-12
2.6.5 JDK (<i>Java Development Kit</i>)	II-13
2.6.6 SDK (<i>Software Development Kit</i>)	II-13
2.6.7 AVD (<i>Android Virtual Device</i>)	II-14
2.6.8 Eclipse	II-15
2.7 Konsep Dasar <i>Database</i>	II-16
2.7.1 Pengertian <i>Database</i>	II-16
2.8 Metode Pengembangan Aplikasi <i>Prototyping</i>	II-17
2.9 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	II-20
2.9.1 <i>Use Case Diagram</i>	II-21
2.9.2 <i>Class Diagram</i>	II-21
2.9.3 <i>State Diagram</i>	II-22
2.9.4 <i>Activity Diagram</i>	II-22
2.9.5 <i>Sequence Diagram</i>	II-22
2.9.6 <i>Collaboratioan Diagram</i>	II-23
2.9.7 <i>Component Diagram</i>	II-24
2.9.8 <i>Deployment Diagram</i>	II-24
2.10 MySQL	II-24
2.11 Teknik Pengujian Sistem	II-25
2.11.1 <i>Whitebox</i>	II-25
2.11.2 <i>Blackbox</i>	II-26

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1 Deskripsi Sistem Yang ada	III-1
3.2 Identifikasi Masalah	III-1

3.3 Identifikasi Penyebab Masalah.....	III-2
3.4 Hasil Analisis	III-2
3.5 Identifikasi Kebutuhan	III-2
3.6 <i>Haversine Formula</i>	III-3
3.6.1 Pengertian <i>Haversine Formula</i>	III-3
3.6.2 Contoh Perhitungan <i>Haversine Formula</i>	III-5
3.7 <i>Use Case Diagram</i>	III-6
3.8 Skenario <i>Use Case</i>	III-7
3.8.1 Skenario Menampilkan Daftar Panti	III-7
3.8.2 Skenario Melihat Peta Lokasi	III-9
3.8.3 Skenario Menampilkan About	III-10

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Deskripsi Sistem Yang Akan Dikembangkan.....	IV-1
4.2 Pengguna Sistem	IV-1
4.3 Perancangan Arsitektur Antarmuka.....	IV-1
4.3.1 Struktur Menu.....	IV-1
4.3.2 Penjelasan Struktur Menu	IV-2
4.4 Perancangan dalam <i>Activity Diagram</i>	IV-3
4.4.1 <i>Activity Diagram</i> menampilkan Daftar Panti	IV-3
4.4.2 <i>Activity Diagram</i> melihat Peta Lokasi	IV-4
4.4.3 <i>Activity Diagram</i> menampilkan About	IV-5
4.5 Class Diagram	IV-6
4.5.1 Alur Data Class Diagram	IV-6
4.6 Sequence Diagram	IV-9
4.6.1 <i>Sequence Diagram</i> menampilkan Daftar Panti	IV-9
4.6.2 <i>Sequence Diagram</i> melihat Peta Lokasi	IV-10
4.6.3 <i>Sequence Diagram</i> menampilkan About	IV-12
4.7 Perancangan Antarmuka	IV-13
4.7.1 Perancangan Antarmuka Menu Utama	IV-13
4.7.2 Perancangan Antarmuka Menu Daftar Panti	IV-14
4.7.3 Perancangan Antarmuka Menu Lokasi Panti	IV-14

4.7.4 Perancangan Antarmuka Menu About	IV-15
4.7.5 Perancangan Antarmuka Mencari Rute	IV-15

BAB V IMPLEMENTASI

5.1 Lingkungan Implementasi.....	V-1
5.1.1 Lingkungan Implementasi <i>Programmer</i>	V-1
5.1.1.1 Lingkungan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	V-1
5.1.1.2 Lingkungan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	V-2
5.1.2 Lingkungan Implementasi <i>Client</i>	V-2
5.1.2.1 Lingkungan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	V-2
5.2 Implementasi Antarmuka.....	V-3
5.2.1 Tampilan Menu Utama	V-3
5.2.2 Tampilan Menu Daftar Panti.....	V-4
5.2.3 Tampilan Menu Lokasi Panti	V-5
5.2.4 Tampilan Menu About	V-5
5.2.5 Tampilan Mencari Rute.....	V-6
5.3 Pengujian (<i>Testing</i>).....	V-7
5.3.1 Hasil Pengujian Proses Aplikasi.....	V-7

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Saran	VI-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN