

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Tulisan	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi Geografis SIG	6
2.1.1 Subsistem-Subsistem GIS	7
2.1.2 Komponen-Komponen SIG	8
2.2 Aplikasi	9
2.2.1 Klasifikasi Aplikasi	9
2.3 Aplikasi Mobile	10
2.4 Internet	10
2.5 Java	11
2.5.1 Android	11
2.5.2 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	13
2.5.3 ADT (<i>Android Development Tools</i>)	13
2.5.4 <i>Arsitektur Android</i>	14
2.5.5 Versi-Versi Android Yang Di Rilis <i>Google Inc</i>	16
2.6. Location Based Service (LBS)	17
2.6.1 Komponen LBS	17
2.7 Bahasa Pemrograman	19
2.7.1 Php (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	19
2.8 Mysql	20
2.9 Google Map Api	21
2.9.1 Urutan Dalam Pembuatan Program <i>Google Maps Api</i>	21
2.9.2 Jenis Pilihan Pada <i>Google Maps Api</i> Yang Di Sediakan Oleh Google	22

2.10 Web Server	22
2.11 Data Base	23
2.12 Eclipse IDE (<i>Integrated Development Environment</i>)	23
2.13 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	24
2.13.1 Ruang Lingkup UML.....	24
2.14 Diagram UML	25
2.14.1 <i>Use Case</i> Diagram	26
2.14.2 <i>Activity</i> Diagram	27
2.15. Penelitian Terdahulu	28
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	31
3.2 Pengembangan Sistem	32
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	32
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Analisis Sistem	34
4.1.1 Analisis Masalah	34
4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	35
4.1.3 Analisis Proses	35
4.1.4 Kelemahan System Berjalan	36
4.1.5 Usulan System Baru.....	36
4.1.6 Analisis Kebutuhan Sistem	36
4.1.7 Kebutuhan Fungsional	38
4.1. 8 Kebutuhan Non Fungsional	38
4.1. 9 Penyelesai Masalah	38
4.2 Perancangan Sistem	41
4.2.1 Perancangan Aktifitas Sistem	41
4.2.2 <i>Use Case</i> Diagram	45
4.2.3 <i>Sequence</i> Diagram.....	45
4.2.4 <i>Class</i> Diagram.....	47
4.2.5 Rancangan Layar.....	48
4.3 Implementasi.....	53
4.3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	54
4.3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	54
4.3.3 Implementasi <i>Interface</i> Sistem	54
4.4 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi	57
4.5 Pengujian.....	58
4.5.1 Pengujian Blackbox.....	58
4.5.2 Pengujian Kualitas Software.....	61

BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR GAMBAR

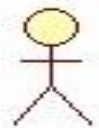




	Halaman
Gambar 2.1 Subsistem-Subsistem SIG	7
Gambar 2.2 LBS Tentang simpang teknologi.....	17
Gambar 2.3 Komponen tentang teknologi	19
Gambar 2.4 Contoh Use Case Diagram	26
Gambar 2.5 <i>Activity Diagram</i> Tanpa <i>Swimlane</i>	27
Gambar 4.1 Activity Diagram Masyarakat Mencari Wisata Kuliner	35
Gambar 4.2 Activity Diagram System Usulan.....	37
Gambar 4.3 Activity Diagram User Membuka Halaman Utama.....	41
Gambar 4.4 Activity Diagram User Melihat Daftar Wisata Kuliner	42
Gambar 4.5 Activity Diagram User Melihat Informasi Wisata Kuliner.....	43
Gambar 4.6 Activity Diagram User Melihat Peta.....	44
Gambar 4.7 Use Case Aplikasi Lokasi Kuliner Pangkalpinang	45
Gambar 4.8 Sequence Diagram Cafe	46
Gambar 4.9 Sequence Diagram Resto	46
Gambar 4.10 Sequence Diagram Warkop.....	47
Gambar 4.11 Class Diagram	47
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Utama.....	48
Gambar 4.13 Rancangan Form Daftar Lokasi Kuliner	49
Gambar 4.14 Rancangan Form Informasi Wisata Kuliner Cafe	49
Gambar 4.15 Rancangan Form Informasi Wisata Kuliner Resto	50
Gambar 4.16 Rancangan Form Informasi Wisata Kuliner Warkop.....	50
Gambar 4.17 Rancangan Form Lokasi Cafe	51
Gambar 4.18 Rancangan Form Lokasi Resto	51
Gambar 4.19 Rancangan Form Lokasi Warkop	52
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu About	52
Gambar 4.21 Tampilan Form Menu Utama.....	54
Gambar 4.22 Tampilan Pilihan Kuliner	55
Gambar 4.23 Tampilan Form Detail Lokasi Warkop	55
Gambar 4.24 Tampilan Form Detail Lokasi Resto	56
Gambar 4.25 Tampilan Form Detail Lokasi Cafe.....	56
Gambar 4.26 Tampilan Form Pilih Maps	57

DAFTAR TABEL



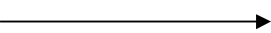
	Halaman
Tabel 4.1 Use Case Diagram Menu Utama.....	39
Tabel 4.2 Use Case Diagram Menu Lokasi	39
Tabel 4.3 Use Case Diagram Menu Cafe.....	40
Tabel 4.4 Use Case Diagram Daftar Lokasi Restoran	40
Tabel 4.5 Use Case Diagram Daftar Lokasi Warkopi.....	40
Tabel 4.6 Use Case Diagram Peta Lokasi Kuliner.....	41
Tabel 4.7 Pengujian Menu Utama.....	58
Tabel 4.8 Pengujian Daftar Lokasi Kuliner	59
Tabel 4.9 Pengujian Button cafe	59
Tabel 4.10 Pengujian Button Resto.....	59
Tabel 4.11 Pengujian Button Warkop.....	60
Tabel 4.12 Pengujian Menu About	60
Tabel 4.13 Pengujian Menu Exit.....	60
Tabel 4.14 Pengujian HASil Rekap Kuisisioner	61

DAFTAR SIMBOL

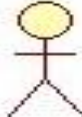
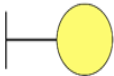


1. Diagram *activity*

Simbol	Keterangan
	<i>user</i> : Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Association</i> : Menggambarkan hubungan antara actor dengan <i>use case</i>
	<i>Start Point</i> : Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada system
	<i>End Point</i> : Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang dilakukan pada sistem
	<i>Entitas</i> : Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan suatu himpunan entitas.

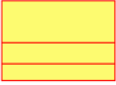

2. Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>User</i> : Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Menunjukkan proses yang terjadi pada system
	<i>Undirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara aktor dengan dan use

3. Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>user</i> : Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Boundary</i> : Menambahkan kelsa batasan pada diagram
	<i>Messege to self</i> : Pesan ke objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
	<i>Flow line</i> : Pesan objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam diagram <i>sequence</i>

4. Class Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1		<i>Class</i> : Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram <i>sequence</i>)
		<i>Horizontal synchronizations</i> : Menambah sinkronisasi horizontal pada diagram