

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Identifikasi Masalah	7
1.5.2 Pengumpulan Data	7
1.5.3 Analisis dan Perancangan Sistem	8
1.5.4 Implementasi dan Pengujian	11
1.5.5 Kesimpulan dan Saran	12
1.6 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	12
1.7 Sistematika Penulisan	13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Tinjauan Umum Instansi	15

2.1.1	Profil Kepolisian Resor (PORLES) Lebak	15
2.1.2	Tujuan Jangka Menengah Polres Lebak	15
2.1.3	Logo Polres Lebak	15
2.1.4	Visi dan Misi Polres Lebak	16
2.1.5	Struktur Organisasi Polres Lebak	17
2.1.6	Tugas Pokok Satuan Organisasi.....	17
2.2	Landasan Teori	23
2.2.1	Aplikasi Mobile.....	23
2.2.2	Kriminalitas.....	24
2.2.3	Mendeteksi	25
2.2.4	Sistem.....	25
2.2.5	Android	27
2.2.6	Android SDK (System Development Kit)	33
2.2.7	Android Studio Editor	33
2.2.8	GPS	35
2.2.9	Location Based-Service (LBS)	38
2.2.10	Google Maps API.....	38
2.2.11	Google Maps Directions API.....	39
2.2.12	Geofencing	39
2.2.13	PHP	40
2.2.14	Java.....	41
2.2.15	Object Oriented Programming (OOP)	43
2.2.16	Web API (Application Programming Interface)	44
2.2.17	Firebase Cloud Messaging	46
2.2.18	MySQL.....	48

2.2.19	UML	53
2.2.20	Pengujian Alpha	58
2.2.21	Pengujian Beta	58
2.2.22	Skala Likert	58
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	61
3.1	Analisis Sistem	61
3.1.1	Analisis Masalah	61
3.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	62
3.1.3	Analisis Arsitektur Sistem	64
3.1.4	Analisis Mendeteksi Lokasi Rawan	66
3.1.5	Analisis Rekomendasi Rute	67
3.1.6	Analisis Contoh Kasus	69
3.1.7	Analisis Teknologi yang Digunakan.....	73
3.1.8	Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	80
3.1.9	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	80
3.1.10	Analisis Kebutuhan Fungsional	86
3.2	Perancangan Sistem	126
3.2.1	Skema Relasi.....	127
3.2.2	Struktur Tabel.....	127
3.2.3	Perancangan Struktur Menu	131
3.2.4	Perancangan Antarmuka	132
3.2.5	Perancangan Pesan	145
3.2.6	Jaringan Semantik	150
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	151
4.1	Implementasi Sistem.....	151

4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	151
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	152
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	153
4.1.4	Implementasi Antarmuka	155
4.1.5	Implementasi Teknologi.....	158
4.2	Pengujian Sistem.....	168
4.2.1	Pengujian Alpha	168
4.2.2	Pegujian Beta	181
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	193
5.1	Kesimpulan	193
5.2	Saran	193
	DAFTAR PUSTAKA	195