DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan 4

1.3.1. Maksud 4

1.3.2. Tujuan 4

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 5

1.5. Batasan Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi Mobile 7

2.1.1. Pengertian Aplikasi 7

2.1.2. Pengertian Mobile 8

2.1.3. Pengertian Aplikasi Mobile 9

2.2. Karakteristik Perangkat Mobile 9

2.3. Transportasi 14

2.4. Angkutan Kota (Angkot) 15

2.4.1. Definisi Angkutan Kota 15

2.4.2. Tujuan dan Peran Angkutan Kota 16

2.5. Java 16

2.5.1. Sejarah Perkembangan Java 17

2.5.2. Kelebihan Java 19

2.5.3. Kekurangan Java 20

2.5.4. Contoh Program Java 21

2.5.5. Tahap Kompilasi Java 22

2.5.6. Integrated Development Environtment 22

2.5.7. Edisi Java 23

2.5.8. Gambaran J2ME 24

2.6. UML (Unified ModelingLanguage) 26

2.6.1. Pengertian UML 27

2.6.2. Sejarah UML 28

2.6.3. Bangunan Dasar UML 29
2.6.4. Tools Pendukung UML 38

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 40
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 40
3.1.2. Dasar Hukum 41
3.1.3. Tugas Pokok dan Fugsi Dinas Perhubungan Kota Bandung 42
3.1.3.1.Tugas Pokok 42
3.1.3.2.Fungsi 42
3.1.4. Visi dan Misi Dinas Perhubungan Kota Bandung 43
3.1.5. Struktur Organisasi 43
3.1.6. Deskripsi Tugas Dinas Perhubungan Kota Bandung 44
3.1.7. Kegiatan Pembangunan 55
3.1.8. Penghargaan yang Diperoleh DISHUB Kota Bandung 56
3.2. Metode Penelitian 56
3.2.1. Desain Penelitian 56
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 57
3.2.2.1.Sumber Data Primer (Observasi dan Wawancara) 57
3.2.2.2.Sumber Data Sekunder (Dokumentasi) 58
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 58
3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem 58
3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem 58

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 60
3.2.4. Pengujian Software 62
3.2.4.1. Pengujian Black Box 63

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan 65
4.1.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 65
4.1.1.1. Use Case Dagram 65
4.1.1.2. Skenario Use Case 66
4.1.2. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 67
4.2. Perancangan Sistem 68
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 68
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 69
4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 69
4.2.3.1. Use Case Diagram yang Diusulkan 69
4.2.3.2. Skenario Use Case yang Diusulkan 70
4.2.3.3. Activity Diagram 72
4.2.3.4. Sequence Diagram 73
4.2.3.5. Class Diagram 76
4.2.3.6. Deployment Diagram 77
4.2.4. Perancangan Antarmuka 78
4.2.4.1. Perancangan Input 79
4.2.4.2. Perancangan Output 80

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 82

5.1.1. Batasan Implementasi 82

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 82

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 83

5.1.4. Implementasi Antarmuka 83

5.2. Pengujian 86

5.2.1. Rencana Pengujian 86

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 87

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Implementasi 89

6.2. Saran 89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN