DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

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

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

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

DAFTAR TABEL ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 . Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1 Maksud Penelitian 4

1.3.2 Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Kegunaan Praktis 5

1.4.2 Kegunaan Akademis 5

1.5 Batasan Masalah 6

1.6 Waktu Pembuatan 7

1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI 9

2.1 Pengertian Aplikasi..... 9

2.2 Pengertian Peta/Map..... 9

2.3 Pengertian Aplikasi Mobile 10

2.4 Pengertian Informasi..... 12

2.4.1 Ciri-ciri Informasi 13

2.4.2 Fungsi Informasi 13

2.5 Geographic Information System..... 13

2.6 Metode Pendekatan Sistem..... 17

2.6.1 Pengertian OOAD 17

2.6.2 Konsep Dasar OOAD..... 18

2.6.2.1 Objek (Object) 18

2.6.2.2 Kelas (Class)..... 19

2.6.2.3 Black Box 19

2.6.2.4 Asosiasi dan Agregasi 20

2.6.3 Pengertian Objek..... 20

2.6.4 Karakteristik Objek..... 21

2.7.4.1 Kelas Objek 21

2.6.5 Metodologi Berorientasi Objek..... 21

2.7.5.1 Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek 22

2.7 Teknik Pemodelan OOAD..... 23

2.8 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 24

2.8.1 UML (Unified Modeling Languages) 24

2.8.1.1 Bagian-bagian dari UML..... 25

2.8.2 Tools yang Mendukung UML 30
2.9.2.1 Rational Rose 30
2.9 Java 31
2.9.1 Tentang Java 31
2.9.1.1 J2EE (Java2 Enterprised Edition) 32
2.9.1.2 J2SE (Java2 Second Edition) 32
2.9.1.3 J2ME (Java2 Micro Edition) 33
2.9.1.3.1 Pengertian J2ME 33
2.9.1.3.2 CLDC 34
2.9.1.3.3 CDC 34
2.9.1.3.4 MIDP 35
2.9.1.3.5 KVM 35
2.9.1.3.6 CVM 35
2.9.1.3.7 MIDlet 35
2.9.1.3.8 JAD 36
2.9.1.3.9 OTA 36
2.9.2 Keuntungan Memakai Java 36
2.10 Perangkat Lunak yang Digunakan 40
2.10.1 Wireless Tool Kit (WTK) 40
2.10.2 Netbeans 7.0.1 41

BAB III ANALISIS SISTEM 43

3.1 Analisis Masalah 43

3.2 Penyelesaian Masalah 45

3.2.1 Tujuan Sistem 45

3.2.2 Metode Pendekatan Sistem dan pengembangan sistem 45

3.2.2.1 Metode Pendekatan Sistem 46

3.2.2.2 Metode Pengembangan Sistem 47

3.2.3 Identifikasi Sistem 51

3.2.4 Batasan Sistem 51

3.2.5 Kebutuhan Fungsionalitas Sistem 52

3.2.6 Masukan dan Keluaran Sistem 52

BAB IV DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM 53

4.1 Tahap-tahap Pembuatan Program 53

4.1.1 Survey dan Pengumpulan Data 53

4.1.2 Analisis dan Perancangan 54

4.1.3 Implementasi 54

4.1.4 Ujicoba dan Integrasi Software 55

4.2 Analisis dan Perancangan Aplikasi 55

4.2.1 Use Case Diagram 55

4.2.2 Activity Diagram 56

4.2.2.1 Activity Diagram dari Use Case Melihat Map 56

4.2.2.2 Activity Diagram dari Use Case Melihat Fasilitas Umum . 57

4.2.2.3 Activity Diagram dari Use Case Mencari Tempat 57

4.2.3 Sequence Diagram 58
4.2.3.1 Sequence Diagram dari Use Case Melihat Map 58
4.2.3.2 Sequence Diagram dari Use Case Melihat Fasilitas Umum 59
4.2.3.3 Sequence Diagram dari Use Case Mencari Tempat 60
4.2.4 Class Diagram 60
4.2.5 Flow Diagram 61
4.2.6 Desain Layout 63
4.2.6.1 Splash Screen 63
4.2.6.2 Menu Utama 63
4.2.6.3 Menu Liat Map Bandung 64
4.2.6.4 Menu Fasilitas Umum 65
4.2.6.5 Menu Cari Tempat 66
4.2.6.6 Menu Bantuan 67
4.2.6.7 Menu Tentang 67

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 68

5.1 Implementasi 68
5.1.1 Persiapan Teknis 68
5.1.1.1 Perangkat Lunak yang Mendukung 68
5.1.2 Proses Instalasi 69
5.1.3 Tampilan Aplikasi Mobile Peta Bandung Offline 69
5.1.3.1 Tampilan Awal Aplikasi Mobile Peta Bandung Offline 69

5.1.3.2 Tampilan Splash Screen Aplikasi Mobile Peta Bandung Offline 70
5.1.3.3 Tampilan Menu Utama Aplikasi Mobile Peta Bandung Offline 71
5.1.3.4 Tampilan Menu Liat Map Bandung 73
5.1.3.5 Tampilan Menu Fasilitas Umum 74
5.1.3.6 Tampilan Menu Pencarian Lokasi 77
5.1.3.7 Tampilan Menu Tentang 79
5.1.3.8 Tampilan Menu Bantuan 79
5.2 Pengujian 80
5.2.1 Rencana Pengujian 80
5.2.2 Spesifikasi Device 81
5.2.3 Hasil Pengujian 82
5.2.4 Kesimpulan Hasil Pengujian 84

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan 85
6.2 Saran 86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN