DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

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 4

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1 Maksud Penelitian 5

1.3.2 Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Kegunaan Praktis 6

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Waktu Pembuatan 9

BAB II LANDASAN TEORI 10

2.1 Pengertian Mobile 11

2.2 Pengertian Technologi 11

2.3 Pengertian Peta Map 13

2.4 Pengertian Informasi 13

2.4.1 Ciri-ciri Informasi 14

2.4.2 Fungsi Informasi 15

2.5 Geographic Information System 16

2.6 Pengertian Clothing 19

2.7 Pengertian Distro 19

2.8 Metode Pendekatan Sistem 20

2.8.1 Pengertian OOAD 20

2.8.2 Konsep Dasar OOAD 21

2.8.2.1 Objek (Object) 21

2.8.2.2 Kelas (Class) 22

2.8.2.3 Black Box 22

2.8.2.4 Asosiasi dan Agregasi 23

2.8.3 Pengertian Objek 24

2.8.4 Karakteristik Objek 24

2.8.4.1 Kelas Objek 24

2.8.5 Metodologi Berorientasi Objek 25

2.7.5.1 Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek 25

2.9 Teknik Pemodelan OOAD 26
2.10 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 27
2.10.1 UML (Unified Modeling Languages) 27
2.10.2 Notasi-Notasi dari UML 27
2.10.3 Objek Desain 29
2.10.4 Bagian-bagian UML 30
2.10.5 Tujuan Penggunaan UML 36
2.10.6 Tools yang mendukung UML 37
2.11 Pengertian J2ME 38
2.12 Pengertian Netbeans 41

BAB III ANALISIS SISTEM 42
3.1 Analisis Masalah 43
3.2 Penyelesaian Masalah 45
3.2.1 Tujuan Sistem 45
3.3 Metodologi yang digunakan 45
3.3.1 Desain Penelitian 46
3.3.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 46
3.3.2.1 Sumber Data Primer 47
3.3.2.1 Sumber Data Sekunder 47
3.3.3 Metode Pendekatan Sistem dan pengembangan sistem 47
3.2.2.1 Metode Pendekatan Sistem 47
3.2.2.2 Metode Pengembangan Sistem 49
3.3.3.3 Alat Bantu Analisis 51

3.3.4 Pengujian Software 52
3.3.4.1 Black Box 52
3.3.5 Identifikasi Sistem 53
3.2.6 Batasan Sistem 54
3.2.7 Kebutuhan Fungsionalitas Sistem 54
3.2.8 Masukan dan Keluaran Sistem 54

BAB IV DESAIN DAN PERANCANGAN APLIKASI 55

4.1 Perancangan Aplikasi 56
4.1.1 Use Case Diagram 56
4.1.2 Activity Diagram 57
4.1.2.1 Activity Diagram dari Use Case Melihat Map 58
4.1.2.2 Activity Diagram dari Use Case Pencarian Tempat 59
4.1.2.3 Activity Diagram dari Use Case Distance 60
4.1.2.4 Activity Diagram dari Use Case Story 61
4.1.2.5 Activity Diagram dari Use Case Help 62
4.1.3 Sequence Diagram 62
4.1.3.1 Sequence Diagram dari Use Case Melihat Map 63
4.1.3.2 Sequence Diagram dari Use Case Pencarian Tempat 64
4.1.3.3 Sequence Diagram dari Use Case Distance 65
4.1.3.4 Sequence Diagram dari Use Case Story 66
4.1.3.5 Sequence Diagram dari Use Case Help 67
4.1.4 Class Diagram 68

4.1.5 Flow Diagram 69
4.1.6 Desain Layout 66
4.1.6.1 Splash Screen..... 70
4.1.6.2 Menu Utama 70
4.1.6.3 Menu Liat Map Distro Bandung..... 71
4.1.6.4 Menu Pencarian Tempat..... 72
4.1.6.5 Menu Story 73
4.1.6.6 Menu Distance..... 74
4.1.6.7 Menu Help 74

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... 75
5.1 Implementasi 74
5.1.1 Persiapan Teknis 74
5.1.1.1 Perangkat Lunak yang Mendukung..... 74
5.1.2 Proses Instalasi..... 75
5.1.3 Tampilan Aplikasi Mobile Map Distro Bandung 75
5.1.3.1 Tampilan Awal Aplikasi Mobile Map Distro Bandung 76
5.1.3.2 Tampilan Splash Screen Aplikasi Mobile Map Distro Bandung 76
5.1.3.3 Tampilan Menu Utama Aplikasi Mobile Map Distro Bandung 78
5.1.3.4 Tampilan Menu Map Distro Bandung..... 79
5.1.3.5 Tampilan Menu Search..... 81

5.1.3.6 Tampilan Menu Distance 82
5.1.3.7 Tampilan Menu Story 84
5.1.3.8 Tampilan Menu Help 85
5.2 Pengujian 87
5.2.1 Rencana Pengujian 87
5.2.2 Spesifikasi Device 88
5.2.3 Hasil Pengujian 88
5.2.4 Kesimpulan Hasil Pengujian 90

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 91
6.1 Kesimpulan 91
6.2 Saran 92

DATAR PUSTAKA

LAMPIRAN