DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRAC*T .....ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR SIMBOL xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah.....4

1.2.2 Rumusan Masalah.....5

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....5

1.3.1 Maksud Penelitian.....5

1.3.2 Tujuan Penelitian 6

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1 Kegunaan Praktis 6

1.4.2 Kegunaan Akademis 6
1.5 Batasan Masalah 7
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7
1.6.1 Lokasi 8
1.6.2 Waktu.....8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi 9
2.2 Sarana dan Prasarana 11
2.2.1 Sarana Transportasi 11
2.3 *Handphone* 14
2.4 Java 14
2.5 Android.....15
2.5.1 Karakterisitik Android 17
2.5.2 Arsitektur Android.....18
2.5.3 Perkembangan Android 22
2.5.4 Kelebihan Android.....25
2.5.5 Kekurangan Android.....27
2.6 Eclipse 27
2.6.1 Arsitektur Eclipse 28
2.6.2 Android SDK 29
2.6.3. ADT plugin for Eclipse.....30

2.7 SQLite 31
2.8 *Extensible Markup Language* (XML) 32
2.8.2 Fungsi dan Tujuan XML.....32
2.9. *Unfied Modeling Language* (UML) 33
2.9.1 *UseCase* Diagram 34
2.9.2 *Class* Diagram.....34
2.9.3 *Activity* Diagram 34
2.9.4 *Sequence* Diagram 35
2.9.5 *Component* Diagram.....35

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 37
3.1.1 Sejarah Singkat Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bandung.....37
3.1.2 Visi dan Misi 39
3.1.3 Struktur Organisasi 40
3.1.4 Deskripsi Tugas 40
3.2 Metode Penelitian 48
3.2.1 Desain Penelitian 49
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....49
3.2.2.1 Sumber Data Primer 49
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 50
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....51

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 51
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 52
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....58
3.2.4 Pengujian Software.....59

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan.....61
4.1.1 Pemodelan Sistem yang Berjalan 62
4.1.2 Aktor 62
4.1.3 Diagram *Use Case* 63
4.1.4 Skenario *Use Case*.....63
4.1.5 Actifity Diagram.....64
4.1.6 Evaluasi Sistem yang Berjalan 65
4.2 Perancangan Sistem 76
4.2.1 Tujuan Perancangan 76
4.2.2 Gambaran Sistem Yang Diusulkan 67
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 68
4.2.4 Pemodelan Sistem Yang Diusulkan.....68
4.2.4.1 Diagram *Use Case* yang diusulkan.....69
4.2.4.2 Skenario *Use Case* yang diusulkan.....70
4.2.4.3 Diagram Aktifitas yang diusulkan 70
4.2.4.3.1 *Activity Diagram* Menu Cari rute 71

4.2.4.3.2 *Activity Diagram* Menu Daftar Rute.....72
4.2.4.3.3 *Activity Diagram* Menu Tentang Saya.....73
4.2.4.3.4 *Activity Diagram* Menu Bantuan 74
4.2.4.4 *Sequence* Diagram.....74
4.2.4.4.1 *Sequence Diagram* Menu Cari Rute 75
4.2.4.4.2 *Sequence Diagram* Menu Daftar Rute.....76
4.2.4.4.3 Sequence Diagram Menu Bantuan 77
4.2.4.4.4 Sequence Diagram Menu Tentnag Saya.....78
4.2.4.5 *Class* Diagram.....78
4.2.4.6 *Component* Diagram 79
4.2.5 Perancangan Antar Muka.....80
4.2.5.1 Perancangan *Loading Screen*.....82
4.2.5.2 Perancangan Menu Utama 83
4.2.5.3 Perancangan Menu Cari rute.....84
4.2.5.4 Perancangan Menu Daftar Rute 85

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 87
5.1.1 Batasan Implementasi 87
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras 88
5.1.3 Implementasi Perangkat Lunak 89
5.1.4 Implementasi Antar Muka 90

5.1.4.1 Implementasi *Loading Screen* 91
5.1.4.2 Implementasi Menu Utama 92
5.1.4.3 Implementasi Menu Cari Rute 93
5.1.4.4 Implementasi Menu Daftar Rute 94
5.1.4.5 Implementasi Menu List Rute 95
5.1.4.6 Implementasi Menu Tentang Saya 96
5.1.4.7 Implementasi Menu Bantuan 97
5.1.5 Implementasi Instalasi Program 98
5.1.5.1 Implementasi Instalasi Emulator 98
5.1.5.2 Implementasi Insatalasi Aplikasi 100
5.1.6 Penggunaan Aplikasi 103
5.2 Pengujian 105
5.2.1 Rencana Pengujian 105
5.2.2 Kasus dan Hasil Uji 106
5.2.2.1 Kelas Uji Aplikasi 107
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 108
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan 109
6.2 Saran 110
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN