DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

PERNYATAAN KEASLIAN ii

ABSTRAK iii

***ABSTRACT*..... iv**

KATA PENGANTAR..... v

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR GAMBAR..... xi

DAFTAR GRAFIK..... xv

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL..... xvii

DAFTAR LAMPIRAN..... xx

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1. Latar Belakang..... 1
1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah..... 4
1.2.1. Identifikasi Masalah..... 5
1.2.2. Rumusan Masalah..... 5
1.3. Maksud dan tujuan Penelitian..... 6
1.3.1. Maksud Penelitian 6

1.3.2. Tujuan Penelitian..... 6
1.4. Kegunaan Penelitian..... 7
1.4.1. Kegunaan Praktis..... 7
1.4.2. Kegunaan Akademis..... 7
1.5. Batasan Masalah..... 7
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian..... 8

BAB II LANDASAN TEORI..... 10

2.1. Aplikasi..... 10
2.2. Pengertian Sistem..... 11
2.3. Pengertian Data..... 12
2.4. Prototype..... 12
2.5. Android..... 12
2.5.1. Sejarah Android..... 13
2.5.2. Versi Android..... 14
2.5.3. Linux Krenel..... 18
2.5.4. Tinjauan Perangkat Lunak pendukung..... 19
2.5.4.1. Java..... 19
2.5.4.2. Sejara Perkembangan Java..... 20
2.5.4.3. Eclips IDE..... 22
2.5.4.4. Software Development kit (SDK)..... 22
2.5.4.5. Java Development kit (JDK) 23
2.5.4.6. ADT 23
2.6. Rambu-rambu Lalu lintas 24
2.6.1. Pengertian Rambu-rambu 24
2.6.2. Jenis Rambu 25
2.6.2.1. Rambu Peringatan 25
2.6.2.2. Rambu Larangan 26
2.6.2.3. Rambu Perintah 27
2.6.2.4. Rambu Petunjuk 28
2.6.2.5. Rambu Tambahan 29

2.6.3. Penempatan Rambu 30
2.6.3.1. Penempatan Rambu Peringatan 30
2.6.3.2. Penempatan Rambu Larangan 31

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN..... 33

3.1. Objek Penelitian..... 33
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan..... 33
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan..... 35
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan..... 36
3.1.4. Deskripsi Tugas..... 37
3.2. Metode Penelitian 38
3.2.1. Desain Penelitian..... 39
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data..... 39
3.2.2.1. Sumber Data Primer..... 39
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder..... 40
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem..... 40
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem..... 40
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....41
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 45
3.3. Pengujian Software..... 48

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 49

4.1. Analisis Sistem..... 49
4.1.1. Analisis Masalah..... 49
4.1.1.1. Use Case Diagram Yang Berjalan 50
4.2. Perancangan Sistem..... 53
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 54
4.2.2. Gambaran Umum Sistem..... 54
4.2.2.1. Use Case Diagram..... 55
4.2.2.2. Activity Diagram..... 58

4.2.2.3. Class Diagram..... 61
4.2.2.4. Sequence Diagram..... 62
4.2.2.5. Component Diagram..... 67
4.2.2.6. Deployment Diagram..... 68
4.2.3. Perancangan Antar Muka..... 68
4.2.3.1. Struktur Menu Utama..... 70
4.2.3.2. Perancangan Menu Mengenal arti rambu-rambu 71
4.2.3.3. Prancangan Pilih Rambu Peringatan 72
4.2.3.4. Perancangan Menu Marka 73
4.2.3.5. Perancangan Menu Ujian Teori 74
4.2.3.6. Perancangan Result 75
4.2.3.7. Perancangan Antar muka About 76

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM..... 77

5.1. Implementasi..... 77
5.1.1. Batasan Implementasi..... 77
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak..... 77
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras..... 79
5.1.4. Implementasi Antar Muka..... 80
5.2. Pengujian..... 85
5.2.1. Rencana Pengujian..... 85
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian..... 86
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian..... 87

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... 88

6.1. Kesimpulan..... 88
6.2. Saran..... 89

DAFTAR PUSTAKA..... 90

LAMPIRAN