

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR SIMBOL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB 1</b> <b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1          Latar Belakang Masalah .....	1
1.2          Identifikasi Masalah .....	2
1.3          Maksud dan Tujuan .....	2
1.3.1        Maksud .....	2
1.3.2        Tujuan .....	2
1.4          Batasan Masalah .....	2
1.5          Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1        Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2        Metode Pembangunan Perangkat Lunak .....	4
1.6          Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB 2</b> <b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1          Golf .....	9
2.1.2        Teknik Bermain Golf .....	10
2.1.3        Alat-alat Dalam Permainan Golf .....	11
2.1.4        Skor dalam golf .....	14
2.2          Android .....	14
2.2.1        Arsitektur Android .....	15
2.2.2        Android Activity Lifecycle .....	17
2.2.3        Fitur .....	19

2.2.4	Prinsip Desain .....	20
2.3	JSON .....	21
2.4	API .....	23
2.5	<i>OOAD (Object Oriented Analysis Design)</i> .....	24
2.5.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	24
2.6	<i>Gyroscope</i> .....	28
2.7	<i>Rangefinder</i> .....	29
2.9	Global Positioning System (GPS).....	29
2.9.1	Definisi Global Positioning System (GPS).....	29
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	33
3.1	Analisis Sistem.....	33
3.2	Analisis Masalah .....	33
3.2.1	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	33
3.2.2	Proses Pencarian Lapangan Manual.....	34
3.2.3	Analisis Rekomendasi Lapangan .....	35
3.3	Analisis Google Maps API Untuk Mendapatkan Jarak .....	41
3.4.1	Analisis Arsitektur Sistem .....	42
3.5	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	43
3.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	44
3.6.1	Analisis Perangkat Keras .....	44
3.6.2	Analisis Perangkat Lunak .....	45
3.7	Analisis Pengguna.....	45
3.8	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	47
3.8.1	Analisi Kebutuhan Fungsional Platform Mobile .....	47
3.9	Diagram Use Case.....	47
3.9.1	Deskripsi Aktor .....	48
3.9.2	Deskripsi <i>Use Case</i> .....	49
3.9.3	Skenario <i>Use Case</i> .....	50
3.10	<i>Diagram Activity</i> .....	56
3.11	Class Diagram .....	67
3.12	<i>Sequece Diagram</i> .....	68

3.13	Skema Relasi.....	71
3.14	Struktur Tabel.....	71
3.15	Perancangan Sistem .....	73
3.16	Perancangan Antar Muka.....	73
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	81
4.1	Implementasi Sistem .....	81
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	81
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	82
4.1.3	Implementasi Data .....	82
4.1.4	Implementasi Class .....	84
4.1.5	Implementasi Antar Muka.....	85
4.2	Pengujian Sistem.....	86
4.2.1	Rencana Pengujian Alpha .....	86
4.2.2	Skenario Pengujian.....	87
4.2.3	Hasil Pengujian Sistem .....	88
4.3	Pengujian Beta .....	93
4.3.1	Skenario Pengujian Beta .....	93
4.3.2	Perhitungan Hasil Kuesioner .....	95
4.4	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	100
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
5.1	Kesimpulan .....	101
5.2	Saran.....	101
	DAFTAR PUSTAKA .....	103