DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **iii**

KATA PENGANTAR.....**v**

DAFTAR ISI..... **viii**

DAFTAR GAMBAR..... **xiv**

DAFTAR TABEL .....**xv**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.2.1. Identifikasi Masalah 5

1.2.2. Rumusan Masalah 6

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 7

1.3.1. Maksud Penelitian 7

1.3.2. Tujuan Penelitian 7

1.4. Kegunaan Penelitian 8

1.4.1. Kegunaan Praktis 8

1.4.2. Kegunaan Akademis 8

1.5. Batasan Masalah 9

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 10

1.6.1 Lokasi Penelitian 10

1.6.2. Waktu Penelitian 10

1.7. Sistematika Penulisan 12

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi 13

2.2. Android 14

2.2.1. Sejarah Android 14

2.2.2. Perkembangan Android 17

2.2.3. Antarmuka (*Interface*) Android 26

2.2.4. Bahasa Pemograman Yang Digunakan Android 28

2.3. Aplikasi Berbasis Android 30

2.3.1. Komponen Aplikasi Android 30

2.3.2. *Integrated Development Environment* (IDE) 32

2.3.3. *Android Development Tools* (ADT)..... 33

2.3.4. *Android Software Development Kit* (SDK)..... 34

2.4. Aplikasi Dengan Pemetaan Google Maps API dan GPS 35

2.4.1. Pengertian Pemetaan 35

2.4.2. Google Maps API 36

2.4.3. *Global Positioning* (GPS) 37

2.4.3.1. Akurasi Alat Navigasi GPS.....39

2.4.3.2. Antena Alat Navigasi 40

2.5. Perangkat Lunak Pendukung 42

2.5.1. Eclipse *Software*..... 42

2.5.1.1. Sejarah Perkembangan Eclipse 43

2.5.1.2. Versi Eclipse 44
2.5.2. Java 46
2.5.2.1. Sejarah Perkembangan Java 47
2.5.2.1. Versi Java 48
2.5.3. XML 49
2.5.3.1. Definisi XML 49
2.5.3.2. Tipe XML 50
2.5.4. Dreamweaver 50
2.5.4.1. Definisi Dreamweaver 50
2.5.4.2. Versi Dreamweaver 51
2.5.5. PHP (*Hypertext Prepocessor*) 52
2.5.6. JSON (*JavaScript Object Notation*)..... 52
2.5.7. Mozilla Firefox 53
2.5.8. XAMPP..... 55
2.5.8.1. Definisi XAMPP.....55
2.5.8.2. Sejarah Perkembangan XAMPP 56
2.5.8.3. Komponen XAMPP 57
2.5.9. SQL (*Structured Query Language*)..... 58

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 59
3.1.1. Sejarah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung..... 59
3.1.2. Visi Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung..... 61
3.1.3. Struktur Organisasi 63

3.1.4. Deskripsi Tigas 61
3.1.3. Struktur Organisasi 63
3.1.4. Deskripsi Tugas 63
3.2. Metode Penelitian.....65
3.2.1. Desain Penelitian 65
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 66
3.2.2.1. Sumber Data Primer 66
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 66
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 67
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 67
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 68
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 73
3.2.4. Pengujian Perangkat Lunak 75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem 78
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 79
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 80
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 80
4.1.3.1. *Use Case Diagram* 81
4.1.3.1. *Use Case Diagram* 81
4.1.3.2. *Activity Diagram* 86
4.1.3.2.1. *Activity Diagram* Objek Wisata 86
4.1.3.2.2. *Activity Diagram Kuliner* 87

4.1.3.2.3. *Activity Diagram Rekomendasi* 88
4.1.3.3. *Class Diagram* 90
4.1.3.4. *Sequence Diagram* 94
4.1.3.2.1. *Sequence Diagram* Halaman Objek Wisata 94
4.1.3.2.2. *Sequence Diagram* Halaman Kuliner 95
4.1.3.2.3. *Sequence Diagram* Halaman Rekomendasi 96
4.1.3.2.1. *Sequence Diagram* Halaman Profile 96
4.1.3.2.1. *Activity Diagram* Objek Wisata 86
4.1.3.2.1. *Activity Diagram* Objek Wisata 86
4.1.3.5. *Component Diagram* 97
4.1.3.6. *Deployment Diagram* 97
4.2. Perancangan Antar Muka 98
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 103
4.4. Implementasi 104
4.4.1. Implementasi Perangkat Lunak..... 105
4.4.2. Implementasi Perangkat Keras..... 105
4.4.3. Implementasi Basis Data (Sintak SQL) 106
4.4.4. Implementasi Antar Muka 107
4.4.4.1. Antar Muka Aplikasi *Frontend* 108
4.4.5. Implementasi Instalasi Program 119
4.5. Pengujian 121
4.5.1. Rencana Pengujian 122
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian..... 122

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 127

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 128

5.2. Saran 129

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN