DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

KATA MUTIARA vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 4

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 Akademis 6

1.4.2. Kegunaan Praktis 7

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Waktu dan Lokasi Penelitian 9

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Definisi Kebun Binatang 10

2.2. Definisi Fauna 11

2.3. Definisi Flora 12

2.4. Aplikasi 13

2.4.1. Aplikasi Mobile 14

2.4.2. Pemrograman Mobile 15

2.5. Android 16

2.5.1. Sejarah Android 16

2.5.2. Versi Android 17

2.5.3. Aplication and Widget 21

2.5.4. Software Development Kit (SDK) 21

2.5.5. Java Development Kit 21

2.5.6. Android Development Tools (ADT) 22

2.5.7. Arsitektur Android 22

2.5.8. Kelebihan Android 23

2.6. Perangkat Lunak Pendukung 25

2.6.1. Eclipse 25

2.6.1.1. Sejarah Eclipse 26

2.6.1.2. Arsitektur Eclipse 26

2.6.1.3. Perkembangan Eclipse 27

2.6.2. XML 28

2.6.2.1. Mengenal XML 28

2.6.2.2. Tipe XML 28
2.6.2.3. Keunggulan XML 29
2.6.3. MySQL 29
2.6.3.1. Kelebihan MySQL 30
2.6.4. PHPMyAdmin 31

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 32
3.1.1. Awal Mula Berdirinya Kebun Binatang Bandung 32
3.1.2. Logo, Visi dan Misi Kebun Binatang Bandung 38
3.1.2.1. Logo Kebun Binatang Bandung 38
3.1.2.2. Visi Misi Kebun Binatang Bandung 39
3.1.3. Profil Perusahaan 39
3.1.4. Struktur Organisasi Kebun Binatang Bandung 40
3.1.5. Deskripsi Tugas Pekerjaan 40
3.1.5.1. Dewan Pembina 42
3.1.5.2. Pengawas 42
3.1.5.3. Bagian Umum 43
3.2. Metode Penelitian 46
3.2.1. Desain Penelitian 46
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 46
3.2.2.1. Sumber Data Primer 47
3.2.2.2. Sumber Sekunder 47
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 48
3.2.3.1. Metode Pendekatan 48

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 49
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 50
3.2.4. Pengujian Software 53

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem 55
4.1.1. Analisis Kebutuhan 55
4.1.2. Analisis Fungsional 56
4.2. Perancangan UML 57
4.2.1. Usecase Diagram yang Sedang Berjalan 57
4.2.2. Skenario Usecase 57
4.2.2.1. Skenario Usecase Pembelian Tiket Masuk 58
4.2.2.2. Skenario Usecase Konfirmasi Masuk Kawasan 58
4.2.3. Diagram Activity yang Sedang Berjalan 59
4.3. Perancangan Sistem 61
4.3.1. Tujuan Perancangan Sistem 61
4.3.2. Analisis Prosedur yang Diusulkan. 61
4.3.3. Gambaran Umum Sistem yang diusulkan. 62
4.3.4. Usecase Diagram yang Diusulkan. 62
4.3.5. Skenario Usecase yang Diusulkan. 63
4.3.6. Diagram Aktivitas yang Diusulkan. 68
4.3.7. Perancangan Prosedur. 73
4.3.7.1. Sequence Digram Yang Diusulkan 73
4.3.7.2. Class Diagram 80
4.3.7.3. Component Diagram 81

4.3.7.4. Deployment Diagram 82
4.3.8. Perancangan Antar Muka 82
4.3.8.1. Perancangan Halaman User 82
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1. Implementasi 88
5.1.1. Batasan Implementasi Sistem 88
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 88
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 90
5.1.4. Implementasi Antar Muka 91
5.1.4.1. AntarMuka Aplikasi Frontend 91
5.1.5 Implementasi dan Instalasi Program 92
5.1.6 Penggunaan Program 102
5.1.6.1. Penggunaan Program Aplikasi Frontend 102
5.2. Pengujian 107
5.2.1. Rencana Pengujian 107
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 108
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 110
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 111
6.2. Saran 112
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
SURAT KETERANGAN PENYERAHAN HAK EKSLKUSIF