DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Pengertian Aplikasi 9
2.2 Pengertian Masjid 9
2.3 Pengertian Rumah Makan 10
2.4 Pencarian 10
2.5 Android 13
2.6 Sejarah Android 13
2.7 Versi Android 14
2.8 GPS (Global Positioning System) 17
2.9 Google Map API 17
2.10 Android SDK (Software Development Kit) 18

2.11 Android Development Tool (ADT) 19
2.12 Definisi XML 20
2.13 Pengenalan XML 20
2.14 Tipe XML 20
2.15 Keunggulan XML 20
2.16 SQLite 21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 23
3.1 Analisis Sistem 23
3.2 Analisis Masalah 23
3.3 Analisis Aplikasi Sejenis 24
3.4 Analisis Arsitektur Sistem 28
3.5 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun 29
3.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 30
3.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 31
3.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 31
3.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 31
3.8 Use Case Diagram 32
3.8.1 Identifikasi Aktor 32
3.8.2 Identifikasi Use Case 33
3.9 Skenario Use Case 34
3.9.1 Skenario Use Case Pemilihan Masjid 34
3.9.2 Skenario Use Case Pemilihan Warung 35
3.9.3 Skenario Use Case Cari Lokasi Masjid 35
3.9.4 Skenario Use Case Cari Lokasi Warung 36
3.9.5 Skenario Use Case Membaca Tentang 37
3.9.6 Skenario Use Case Membagikan 38
3.10 Activity Diagram 39
3.10.1 Activity Diagram Pemilihan Masjid 39
3.10.2 Activity Diagram Pemilihan Warung 40
3.10.3 Activity Diagram Pencarian Lokasi Masjid 41
3.10.4 Activity Diagram Pencarian Lokasi Warung 42

3.10.5 Activity Diagram Membaca Tentang 43
3.10.6 Activity Diagram Membagikan 44
3.11 Class Diagram 44
3.12 Sequence Diagram 46
3.12.1 Sequence Diagram Pemilihan Masjid 46
3.12.2 Sequence Diagram Pemilihan Warung 47
3.12.3 Sequence Diagram Pencarian Lokasi Masjid 47
3.12.4 Sequence Diagram Pencarian Lokasi Warung 48
3.12.5 Sequence Diagram Membaca Tentang 48
3.13 Perancangan Sistem 49
3.13.1 Perancangan Tampilan Utama 49
3.13.2 Perancangan Tampilan Menu Masjid 50
3.13.3 Perancangan Tampilan Menu Warung 51
3.13.4 Perancangan Tampilan Detail Masjid 51
3.13.5 Perancangan Tampilan Detail Warung 53
3.13.6 Perancangan Tampilan Menu Tentang 54
3.13.7 Perancangan Tampilan Menu Share 55
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 57
4.1 Implementasi Sistem 57
4.2 Implementasi Perangkat Keras 57
4.3 Implementasi Perangkat Lunak 58
4.4 Implementasi Basis Data 58
4.5 Implementasi Antarmuka 59
4.5.1 Implementasi Antarmuka Menu Masjis 60
4.5.2 Implementasi Antarmuka Menu Warung 61
4.5.3 Implementasi Antarmuka Menu Tentang 62
4.5.4 Implementasi Antarmuka Menu Share 63
4.5 Pengujian 63
4.5.1 Pengujian Black Box 63
4.5.2 Skenario Pengujian Black Box 64
4.5.3 Hasil Pengujian 65

4.5.4 Pengujian Beta 66
4.5.4.1 Wawancara 67
4.5.4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 68
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 69
5.1 Kesimpulan 69
5.2 Saran 69
DAFTAR PUSTAKA 70