

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Batasan Masalah.....	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.6.1. Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Talent Solution API.....	7
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1. Aplikasi.....	10
2.2.2. Android	10
2.2.3. Global Positioning System (GPS)	12
2.2.4.1 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	14
2.2.4.2. ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	14
2.2.4.3. Arsitektur Android	15

2.2.4.4.	Versi Android.....	16
2.2.5.	Android Studio.....	17
2.2.5.1.	Struktur Proyek	17
2.2.5.2.	<i>Versi Android Studio</i>	18
2.2.6.	XML (<i>Extensible Markup Language</i>).....	19
2.2.6.1.	Pengenalan XML.....	19
2.2.6.2.	Tipe XML.....	20
2.2.7.	PHP	20
2.2.8.	Web Service	21
2.2.8.1.	<i>Arsitektur Web Service</i>	22
2.2.9.	JSON (<i>JavaScript Object Notation</i>)	23
2.2.10.	Java	25
2.2.11.	API (<i>Application Programming Interface</i>)	26
2.2.12.	Firebase	27
2.2.14.	UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	28
2.2.14.1.	Use Case Diagram.....	28
2.2.14.2.	Activity Diagram.....	29
2.2.14.3.	Class Diagram	30
2.2.14.4.	Sequence Diagram.....	31
2.2.15.	Google Maps.....	32
2.2.16.	Skala Likert.....	33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1.	Analisis Sistem	35
3.1.1.	Analisis Masalah	35
3.1.2.	Contoh Kasus	35
3.1.3.	Analisis Aplikasi Sejenis.....	37

3.1.4.	Analisis Teknologi	37
3.1.3.1.	GPS.....	38
3.1.3.2.	<i>Talent Solution</i> API.....	39
3.1.5.	Analisis Data	40
3.1.5.1.	Analisis Rekomendasi Lowongan Kerja.....	40
3.1.6.	Analisis Arsitektur Sistem.....	41
3.2.	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	42
3.2.1.	Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional	42
3.2.2.	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional	42
3.3.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	43
3.3.1.	Analisis Perangkat Lunak.....	43
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	44
3.3.3.	Analisis Kebutuhan Pengguna	44
3.4.	Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.4.1.	Use Case Diagram.....	44
3.4.2.	Skenario Use Case	46
3.4.3.	Activity Diagram	55
3.4.4.	Class Diagram	65
3.4.5.	Sequence Diagram	66
3.5.	Perancangan Sistem	70
3.5.1.	Perancangan Struktur Menu.....	70
3.5.2.	Perancangan Antarmuka.	71
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		75
4.1.	Implementasi Sistem.....	75
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras.....	75
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak.....	76
4.1.3.	Implementasi Data	76
4.1.4.	Implementasi Antarmuka	96

4.2.	Pengujian Sistem.....	98
4.2.1.	Rancangan Pengujian	98
4.2.2.	Hasil Pengujian	100
4.2.2.1.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	101
4.2.2.2.	Hasil Pengujian <i>Beta</i>	104
4.2.2.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	107
4.2.2.4.	Kesimpulan pengujian <i>Beta</i>	108
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		109
5.1.	Kesimpulan	109
5.2.	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA		111