

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 Kata Pengantar	 vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan.....	3
1.4. Metode Penelitian.....	3
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data	3
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi.....	4
1.5. Ruang Lingkup.....	7
 BAB II LANDASAN TEORI	 8
2.1. Tinjauan Jurnal.....	8
2.2. Konsep Dasar Pemograman	9
2.2.1. Android.....	9
2.2.2. Java	10
2.2.3. <i>Software Development Kit (SDK)</i>	11
2.2.4. <i>Java Development Kit (JDK)</i>	11
2.2.5. Android Studio	11
2.2.6. Adobe Illustrator.....	14
2.3. Metode Algoritma	14
2.4. Pengujian Aplikasi	15
2.4.1. <i>Whitebox</i>	15
2.4.2. <i>Blackbox</i>	16
2.5. Peralatan Pendukung.....	17
2.5.1. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	17
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI	 18
3.1. Analisa Kebutuhan Aplikasi	18
3.1.1 Identifikasi Masalah	18
3.1.2 Analisa Kebutuhan Aplikasi	19
3.2. Desain	21

3.2.1. Rancangan Algoritma.....	21
3.2.2. <i>Software Architecture</i>	25
3.2.3. <i>User Interface</i>	44
3.3. <i>Testing</i>	55
3.3.1. <i>Testing Interface Aplikasi</i>	55
3.4. Implementasi	57
3.4.1. Implementasi Rancangan pada <i>User Interface</i> ...	57
3.5. <i>Support</i>	70
3.5.1. <i>Hardware dan Software</i> Pada Smartphone	70
3.5.2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Pada Komputer	71
3.5.3. Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Pada Komputer.....	71
BAB IV PENUTUP	72
4.1. Kesimpulan.....	72
4.2. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

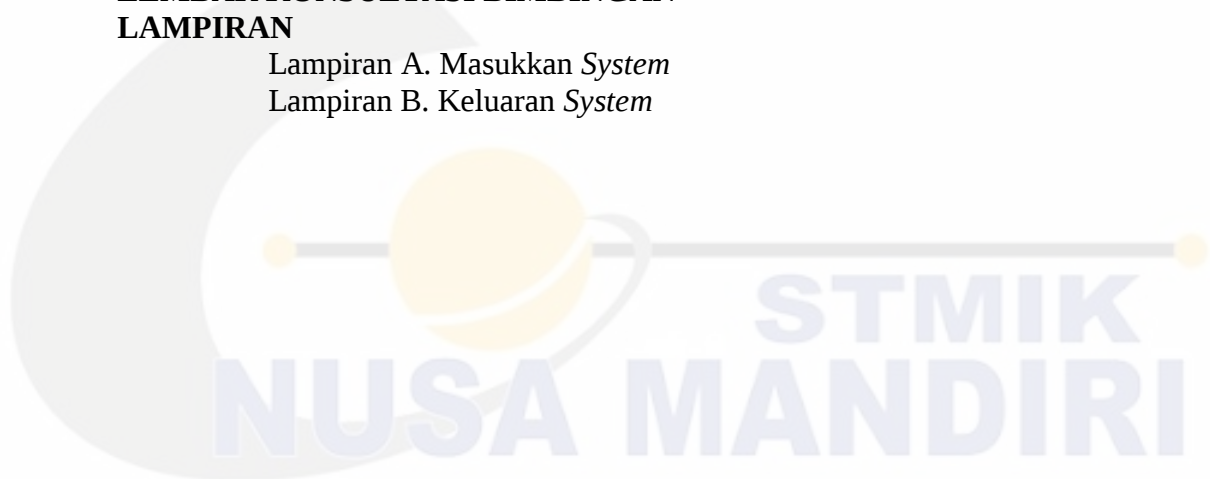
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

LAMPIRAN

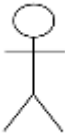
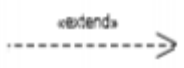
Lampiran A. Masukkan System

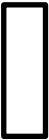
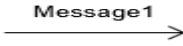
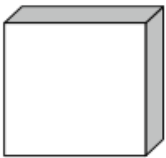
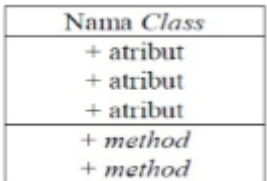
Lampiran B. Keluaran System



DAFTAR SIMBOL

a. Simbol UML

Simbol	Keterangan
	Actor Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
	Use Case Abstraksi dari interaksi antara sistem dan <i>actor</i> .
	Include Keterhubungan secara <i>include</i> antar <i>use case</i> menunjukkan bahwa <i>use case</i> asal secara eksplisit memasukkan perilaku dari <i>use case</i> lain yang ditunjuk oleh <i>use case</i> tersebut.
	Extend Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang di tambahkan.
	Start Point Awal Proses
	End Point Akhir Proses

	State Keadaan Sementara.
	Decision Percabangan.
	SwimLane Sebuah cara untuk mengelompokkan activity berdasarkan <i>actor</i>
	A focus of control & A life Line Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah <i>message</i>.
	A message Menggambarkan pengiriman pesan.
	Node Menggambarkan sumber daya yang digunakan pada saat suatu sistem perangkat lunak dijalankan. Sumber daya yang dimaksud dapat berupa; <i>printer</i>, <i>desktop client</i>, <i>database server</i>, serta bisnis proses <i>server</i>.
	Class <i>Class</i> adalah blok-blok pembangun pada pemrograman beorientasi objek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i>. Bagian tengah mendefenisikan <i>property</i> atau atribut <i>class</i>. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah <i>class</i>.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I.1 Model Prototype.....	5
Gambar II.1 Tampilan antarmuka android studio	13
Gambar II.2 Metode algoritma sekuensial	15
Gambar III.1 Desain penelitian	18
Gambar III.2 Inisialisasi Halaman Splashscreen.....	21
Gambar III.3 Inisialisasi Halaman Beranda	22
Gambar III.4 Inisialisasi Halaman Rambu Lalu Lintas Peringatan.....	23
Gambar III.5 Inisialisasi Halaman Kuis Rambu Lalu Lintas Peringatan	24
Gambar III.6 Inisialisasi halaman hasil kuis rambu lalu lintas peringatan.....	25
Gambar III.7 Use Case Diagram	27
Gambar III.8 Activity Diagram Tentang Aplikasi	28
Gambar III.9 Activity Diagram Keluar Aplikasi.....	29
Gambar III.10 Activity Diagram Rambu Peringatan	30
Gambar III.11 Activity Diagram Rambu Larangan	31
Gambar III.12 Activity Diagram Rambu Perintah	32
Gambar III.13 Activity Diagram Rambu Petunjuk	33
Gambar III.14 Activity Diagram Rambu Tambahan.....	34
Gambar III.15 Activity Diagram Rute Jalan	35
Gambar III.16 Activity Diagram Pelanggaran	36
Gambar III.17 Activity Diagram Buat SIM	37
Gambar III.18 Sequence Diagram Tentang Aplikasi	38
Gambar III.19 Sequence Diagram Rambu Peringatan	39
Gambar III.20 Sequence Diagram Rambu Larangan	39
Gambar III.21 Sequence Diagram Rambu Perintah.....	40
Gambar III.22 Sequence Diagram Rambu Petunjuk	40
Gambar III.23 Sequence Diagram Rambu Tambahan	41
Gambar III.24 Sequence Diagram Rute Jalan	41
Gambar III.25 Sequence Diagram Pelanggaran	42
Gambar III.26 Sequence Diagram Buat SIM	42
Gambar III.27 Class Diagram Aplikasi	43
Gambar III.28 Deployment Diagram Aplikasi	44
Gambar III.29 Rancangan Tampilan Splash Screen.....	45
Gambar III.30 Rancangan Tampilan Menu Utama	45
Gambar III.31 Rancangan Tampilan Menu Rambu Peringatan	46
Gambar III.32 Rancangan Tampilan Menu Kuis Rambu Peringatan.....	46
Gambar III.33 Rancangan Tampilan Menu Rambu Larangan	47
Gambar III.34 Rancangan Tampilan Menu Kuis Rambu Larangan.....	47
Gambar III.35 Rancangan Tampilan Menu Rambu Perintah.....	48
Gambar III.36 Rancangan Tampilan Menu Kuis Rambu Perintah	48
Gambar III.37 Rancangan Tampilan Menu Rambu Petunjuk.....	49

Gambar III.38 Rancangan Tampilan Menu Kuis Rambu Petunjuk	49
Gambar III.39 Rancangan Tampilan Menu Rambu Tambahan	50
Gambar III.40 Rancangan Tampilan Menu Kuis Rambu Tambahan.....	50
Gambar III.41 Rancangan Tampilan Menu Rambu Rute jalan.....	51
Gambar III.42 Rancangan Tampilan Menu Kuis Rambu Rute Jalan.....	51
Gambar III.43 Rancangan Tampilan Menu SIM.....	52
Gambar III.44 Rancangan Tampilan Menu Pelanggaran	52
Gambar III.45 Rancangan Tampilan Menu Buat SIM	53
Gambar III.46 Rancangan Tampilan Menu Peta Lokasi SIM	53
Gambar III.47 Rancangan Tampilan Menu Hasil Kuis.....	54
Gambar III.48 Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi	54
Gambar III.49 Implementasi Tampilan Splash Screen.....	57
Gambar III.50 Implementasi Tampilan Menu Utama	58
Gambar III.51 Implementasi Tampilan Menu Rambu Peringatan	58
Gambar III.52 Implementasi Tampilan Menu Kuis Rambu Peringatan.....	59
Gambar III.53 Implementasi Tampilan Menu Rambu Larangan	60
Gambar III.54 Implementasi Tampilan Menu Kuis Rambu Larangan.....	60
Gambar III.55 Implementasi Tampilan Menu Rambu Perintah.....	61
Gambar III.56 Implementasi Tampilan Menu Kuis Rambu Perintah	62
Gambar III.57 Implementasi Tampilan Menu Rambu Petunjuk.....	62
Gambar III.58 Implementasi Tampilan Menu Kuis Rambu Petunjuk	63
Gambar III.59 Implementasi Tampilan Menu Rambu Tambahan	64
Gambar III.60 Implementasi Tampilan Menu Kuis Rambu Tambahan.....	64
Gambar III.61 Implementasi Tampilan Menu Rute Jalan.....	65
Gambar III.62 Implementasi Tampilan Menu Kuis Rute Jalan	66
Gambar III.63 Implementasi Tampilan Menu SIM.....	66
Gambar III.64 Implementasi Tampilan Menu Pelanggaran	67
Gambar III.65 Implementasi Tampilan Menu Buat SIM	68
Gambar III.66 Implementasi Tampilan Peta Lokasi Pembuatan SIM	68
Gambar III.67 Implementasi Tampilan Menu Hasil Kuis.....	69
Gambar III.68 Implementasi Tampilan Menu Tentang Aplikasi	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1 Versi Android Dari Masa Ke Masa	10
Tabel III.1 Hardware Laptop dan Smartphone yang digunakan	20
Tabel III.2 Software yang digunakan	20
Tabel III.3 Tabel Pengujian Dasar Aplikasi	56

