

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
PRASYARAT GELAR	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENETAPAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Algoritma Dijkstra.....	5
2.2. Sistem Informasi Geografis(SIG).....	6
2.3. Android.....	6
2.4. Aplikasi Pemrograman Yang Digunakan.....	6
2.4.1. Google Maps API(Application programming Interface).....	6
2.4.2. Android Studio.....	8
2.5. Model Prototype.....	9
2.6. <i>Black-Box Testing</i>	10
2.7. Unified Modeling Language (UML).....	10
2.7.1 <i>Use case Diagram</i>	11
2.7.2 <i>Activity Diagram</i>	12
2.8. Penelitian Terdahulu.....	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	16
3.1.1. Pengumpulan Kebutuhan.....	16
3.1.2 Perancangan.....	18
3.1.3 Desain UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	19
3.1.3.1 Use Case Diagram.....	19
3.1.3.2 Activity Diagram.....	20
3.1.4. Sequence Diagram.....	21
3.1.4.1 Diagram Sequence Galeri.....	22
3.1.4.2 Diagram Sequence Maps.....	22
3.1.4.3 Diagram Sequence Tentang.....	24
3.1.5 Class Diagram.....	25
3.1.6. Design Interface.....	26
3.1.7. Evaluasi Prototype.....	29
3.1.8. Pembentukan Prototype.....	29
3.2. Proses Kerja Aplikasi.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Algortima <i>Dijkstra</i> Pada Aplikasi <i>Pemancingan</i> Lampung...36	36
4.1.2 Implementasi	37
4.1.3 Implementasi Pada Menu Utama.....	41
4.1.4 Pengujian Pada Menu Navigasi.....	42
4.1.5 Pengujian Pada Sebaran Peta <i>Pemancingan</i>	
Bandar Lampung.....	43
4.1.6 Pengujian Pada Galeri	45
4.2 Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi.....	47

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan49

5.2 Saran49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN