

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
ABSTRAK	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Algoritma Haversine Formula	5
2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.2.1 Prototype	6
2.3 Komponen Unified Modelling language (UML)	8
2.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.3.2 <i>Activity Diagram</i>	9

2.3.3	<i>Class Diagram</i>	10
2.4	Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	11
2.4.1	Android Studio	11
2.4.2	Java.....	12
2.4.3	Firestore	13
2.5	Smartphone.....	15
2.6	Android.....	15
2.6.1	Versi Android.....	16
2.7	Penelitian Terdahulu.....	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	19
3.1.1	Komunikasi	19
3.1.1.1	Metode Pengumpulan Data	19
3.1.2	Perencanaan Cepat	20
3.1.2.1	Analisa Permasalahan Sistem	20
3.1.2.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
3.1.3	Pemodelan Perancangan Cepat	23
3.3.3.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	23
a	<i>Use Case Diagram</i>	23
b	<i>Activity Diagram</i>	25
c	<i>Class Diagram</i>	26
3.3.3.2	Desain Rancangan Aplikasi.....	28
3.1.4	Evaluasi Prototype	31
3.3.5	Proses Kerja Aplikasi Cagar Budaya Lampung.....	31
3.2	Penerapan Rumus Haversine	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	47
4.1.1	Tampilan Interface Splash Screen	47
4.1.2	Tampilan Interface Home	48
4.1.3	Tampilan Interface Maps	49
4.1.4	Tampilan Interface Menu Terdekat	50
4.1.5	Tampilan Interface Menu Bantuan	51
4.1.6	Tampilan Interface Informasi Cagar Budaya	52
4.1.7	Tampilan Interface Rute di Maps	53
4.2	Pembahasan	54
4.2.1	Hasil Pengujian Fungsi Kinerja Loading	54
4.2.2	Hasil Pengujian Interface	55

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	60
5.2	Saran	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Gambar Diagram Prototype.	7
3.1 Gambar <i>Usecase Diagram</i>	24
3.2 Gambar <i>Activity diagram</i>	26
3.3 Gambar <i>Class diagram</i>	27
3.4 Gambar Rancangan Halaman Splash Screen.	28
3.5 Gambar Rancangan Halaman Utama.	29
3.6 Gambar Rancangan Halaman Maps.	29
3.7 Gambar Rancangan Halaman Terdekat.	30
3.8 Gambar Rancangan Informasi Cagar Budaya.	30
3.9 Gambar Rancangan Halaman Bantuan	31
4.1 Gambar Tampilan Interface Splash Screen.	47
4.2 Gambar Tampilan Interface Home.	48
4.3 Gambar Tampilan Interface Maps.	49
4.4 Gambar Tampilan Interface Menu Terdekat.	50
4.5 Gambar Tampilan Interface Menu Bantuan.	51
4.6 Gambar Tampilan Interface Informasi Cagar Budaya.	52
4.7 Gambar Tampilan Interface Rute di Maps.	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Tabel Simbol <i>Use Case Diagram</i>	8
2.2 Tabel Simbol <i>Activity Diagram</i>	9
2.3 Tabel Simbol <i>Class Diagram</i>	10
2.4 Tabel Versi Android.....	16
2.5 Tabel Penelitian Terdahulu.....	17
3.1 Tabel Deskripsi Aktor	24
3.2 Tabel Skenario Use Case Diagram Aplikasi	25
3.3 Tabel Skenario Activity Diagram User	26
3.4 Tabel Keterangan Class Diagram Aplikasi Cagar Budaya Lampung	27
3.5 Tabel Hasil Perhitungan Manual	43
4.1 Tabel Spesifikasi device Pengujian	54
4.2 Tabel Hasil Pengujian Kinerja Loading	54
4.3 Tabel Hasil Pengujian Interface.....	55