

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENYERTAAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem	4
2.2. Informasi	4
2.3. Sistem Informasi	5
2.4. Basis Data	5
2.5. Pengertian Analisis dan Desain Berorientasi Objek (OOAD).....	5
2.5.1. Konsep Dasar OOAD.....	6
2.6. Definisi <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	8
2.7. Android	13
2.8. Android SDK.....	13
2.9. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	13
2.10. Java	13

2.11. <i>MySQL</i>	14
2.12. GIS (<i>Geographic Information System</i>)	14
2.13. Virtual Reality	15

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data.....	16
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	16
3.2.1. OOA (<i>Object Oriented Analysis</i>)	17
3.2.2. OOD (<i>Object Oriented Design</i>)	18
3.3. Perangkat Pendukung Penelitian	19
3.3.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	19
3.3.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	19
3.4. Desain Sistem	20
3.4.1. Desain Sistem Yang Sedang Berjalan	20
3.4.2. Desain Sistem Yang Diusulkan.....	22
3.5. Kamus Data	27
3.6. Rancangan <i>Output</i> dan <i>Input</i>	31
3.6.1. Rancangan <i>Output</i>	31
3.6.1.1. Rancangan <i>Output</i> Lokasi.....	31
3.6.1.2. Rancangan <i>Output</i> Virtual Reality	31
3.6.2. Rancangan <i>Input</i>	32
3.6.2.1. Rancangan <i>Input</i> Login	32
3.6.2.2. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Register	32
3.6.2.3. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Aplikasi Beranda.....	32
3.6.2.4. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Tempat Fitness	33
3.6.2.5. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Daftar Member.....	33
3.6.2.6. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Menu Kategori	33
3.6.2.7. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Menu Latihan.....	34
3.6.2.8. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Pusat Bantuan	34
3.6.2.9. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Tentang Aplikasi.....	34
3.6.2.10. Rancangan <i>Input</i> Tampilan <i>Login</i> Admin.....	35
3.6.2.11. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Halaman Admin.....	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	36
4.2. Implementasi.....	36
4.2.1. Tampilan Awal Aplikasi	36
4.2.2 Tampilan Register	37

4.2.3. Tampilan <i>Login</i>	37
4.2.4. Tampilan Beranda Aplikasi.....	38
4.2.5. Tampilan Tempat Fitness	38
4.2.6. Tampilan Daftar Member	39
4.2.7. Tampilan Notifikasi Menghubungi Kontak Yang Tersedia	39
4.2.8. Tampilan Menu Kategori	40
4.2.9. Tampilan Lokasi Tempat Fitness	40
4.2.10. Tampilan Virtual Reality.....	41
4.2.11. Tampilan Menu Latihan.....	41
4.2.12. Tampilan <i>Login</i> Admin.....	42
4.2.13. Tampilan Status Member.....	42
4.2.14. Tampilan Menu Bantuan.....	43
4.2.15. Tampilan Menu Tentang.....	43
4.3. Kelayakan Sistem.....	44

BAB V KESIMPILAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	45
5.2. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian.....	45
5.2.1. Kelebihan Penelitian.....	45
5.2.2. Kekurangan Penelitian.....	45
5.3. Saran.....	46

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

2.1. Tabel Simbol <i>Usecase</i> Diagram	9
2.2. Tabel Simbol <i>Activity</i> Diagram	10
2.3. Tabel Simbol <i>Class</i> Diagram.....	11
2.4. Tabel Simbol <i>Sequence</i> Diagram.....	12
3.1. Tabel Pendefinisian Aktor Tempat Fitness di Bandar Lampung.....	21
3.2. Tabel Pendefinisian <i>Usecase</i> Tempat Fitness di Bandar Lampung.	21
3.3. Tabel Pendefinisian Aktor Aplikasi SIG Tempat Fitness.....	23
3.4. Tabel Pendefinisian <i>Usecase</i> Sistem yang Diusulkan	23
3.5. Tabel Kamus Data <i>User</i>	27
3.6. Tabel Kamus Data Tempat Gym Termahal.....	28
3.7. Tabel Kamus Data Tempat Gym Termurah.....	29
3.8. Tabel Kamus Data Member.....	30
3.9. Tabel Kamus Data Member Olympus.....	30
4.1. Tabel Kelayakan Sistem.....	44

DAFTAR GAMBAR

3.1. <i>Usecase</i> Diagram Sistem yang Sedang Berjalan	20
3.2. <i>Usecase</i> Diagram Sistem yang Diusulkan	22
3.3. <i>Activity</i> Diagram Sistem yang Diusulkan	24
3.4. <i>Sequence</i> Diagram Sistem yang Diusulkan.....	25
3.5. <i>Class</i> Diagram Sistem yang Diusulkan.....	26
3.6. Rancangan <i>Output</i> Lokasi	31
3.7. Rancangan <i>Output</i> Virtual Reality	31
3.8. Rancangan <i>Input Login</i>	32
3.9. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Register	32
3.10. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Aplikasi Beranda	32
3.11. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Tempat Fitness.....	33
3.12. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Daftar Member	33
3.13. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Menu Kategori.....	33
3.14. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Menu Latihan.....	34
3.15. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Pusat Bantuan	34
3.16. Rancangan <i>Input</i> Tentang Aplikasi.....	34
3.17. Rancangan <i>Input</i> Tampilan <i>Login Admin</i>	35
3.18. Rancangan <i>Input</i> Tampilan Halaman Admin.....	35
4.1. Tampilan Awal Aplikasi.....	36
4.2. Tampilan Halaman Register.....	37
4.3. Tampilan Halaman <i>Login</i>	37
4.4. Tampilan Beranda Aplikasi.....	38
4.5. Tampilan Tempat Fitness.....	38
4.6. Tampilan Halaman Daftar Member.....	39
4.7. Tampilan Notifikasi Menghubungi Kontak yang Tersedia.....	39
4.8. Tampilan Halaman Kategori.....	40
4.9. Tampilan Lokasi Tempat Fitness.....	40
4.10. Tampilan Virtual Reality.....	41
4.11. Tampilan Halaman Latihan.....	41
4.12. Tampilan <i>Login Admin</i>	42
4.13. Tampilan Halaman Status Member.....	42
4.14. Tampilan Halaman Menu Bantuan.....	43
4.15. Tampilan Halaman Menu Tentang.....	43