

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Studi Kepustakaan	5
1.6.2 Studi Lapangan	5
1.6.2.1 Observasi	5
1.6.2.2 Wawancara	6
1.6.3 Studi Pembangunan Sistem	6
1.6.3.1 Tahap Perencanaan	6
1.6.3.2 Tahap Analisis	6
1.6.3.3 Tahap Perancangan	6
1.6.3.4 Tahap Pengkodean	7
1.6.3.5 Tahap Uji Coba & Penerapan	7

1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Landsan Teori	9
2.1.1	<i>Location Based Service</i>	9
2.1.1.1	<i>Global Positioning System (GPS)</i>	13
2.1.1.2	<i>Google Maps API</i>	13
2.1.2	<i>Advertising</i>	14
2.1.3	<i>Intermet</i>	15
2.1.3.1	Pengertian <i>Internet</i>	15
2.1.3.2	<i>WWW (World Wide Web)</i>	15
2.1.4	Perangkat Bergerak (<i>Mobile Device</i>)	16
2.1.4.1	Karakteristik Perangkat <i>Mobile</i>	16
2.1.4.2	Kelebihan <i>Mobile</i>	18
2.1.4.3	Kelemahan <i>Mobile</i>	19
2.1.5	Monitoring Pekerjaan	19
2.1.6	Laporan	20
2.1.7	Pemanfaatan	20
2.1.8	Aplikasi	21
2.1.9	Sistem Informasi	21
2.1.9.1	Karakteristik Sistem	22
2.1.9.2	Komponen Dasar Sistem	23
2.1.10	Perancangan	24
2.2	Macam-Macam Diagram <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	24
2.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	25
2.2.2	<i>Class Diagram</i>	27
2.2.3	<i>Activity Diagram</i>	29
2.2.4	<i>Squence Diagram</i>	30

2.2.5 Langkah-langkah penggunaan <i>UML</i>	33
2.2.6 Metodologi Pengembangan Sistem – Pemodelan <i>Prototyping</i>	35
2.2.7 Analisis Sistem	36
2.2.7.1 Analisis <i>SWOT</i>	37
2.2.7.2 Matrix <i>SWOT</i>	38
2.2.8 Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	39
2.2.8.1 <i>XAMPP</i>	39
2.2.8.2 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	40
2.2.8.3 <i>MySQL (Structured Query Language)</i>	40
2.2.8.4 <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	41
2.2.8.5 <i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	41
2.2.8.6 <i>Java</i>	42
2.2.8.7 <i>Object Oriented Programming (OOP)</i>	42
2.2.8.8 Arsitektur <i>Android</i>	43
2.2.8.9 <i>Android Lifecycle</i>	44
2.2.8.10 Komponen Aplikasi <i>Android</i>	45
2.2.8.11 Distribusi <i>Android</i>	47
2.2.8.12 <i>Android Studio</i>	48
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	49
3.1 Gambaran Umum Perusahaan	49
3.1.1 Produk & Service	50
3.1.2 Visi Perusahaan	50
3.1.3 Misi Perusahaan	50
3.2 Proses Bisnis Pelayanan Jasa <i>Advertising</i> pada CV. INP	50
3.3 Metode Penelitian	55
3.4 Penjelasan <i>SWOT</i>	60

3.5	Definisi Kebutuhan Sistem	62
3.6	Rencana Sistem Usulan Berdasarkan Analisis Kebutuhan Sistem	65
BAB IV HASIL PERANCANAN SISTEM USULAN		67
4.1	Metode Perancangan	67
4.1.1	Perancangan <i>Prototype</i>	67
4.1.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	67
4.1.1.2	<i>Class Diagram</i>	69
4.1.1.3	<i>Activity Diagram</i>	73
4.1.1.4	<i>Squence Diagram</i>	79
4.1.1.5	Pengujian Sistem	84
4.1.1.5.1	<i>Design Interface – Sistem Admin (Web)</i>	84
4.1.1.5.2	<i>Design Interface – Sistem Karyawan Lapangan (Mobile)</i>	104
4.2	Metode Pengujian Sistem	108
4.3	Evaluasi	108
4.4	Tabel Evaluasi Sistem	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		111
5.1	Kesimpulan	111
5.2	Saran	111
DAFTAR PUSTAKA		112

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup	L1
Lampiran Foto Penelitian	L2