

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Arsitektur Android .....  | 7  |
| Gambar 2. 2 Algoritma Floyd-Warshall Untuk Mencari Lintasan Terpendek ..... | 10 |
| Gambar 3. 1 Gambaran Umum Sistem .....                                      | 12 |
| Gambar 3. 2 Perancangan Wilayah Kota Bandung.....                           | 14 |
| Gambar 3. 3 Perancangan Basis Data menggunakan SQLite .....                 | 16 |
| Gambar 3. 4 Perancangan Metode SAW .....                                    | 16 |
| Gambar 3. 5 Perancangan Algoritma Floyd-Warshall.....                       | 17 |
| Gambar 3. 6 <i>Use Case Diagram</i> .....                                   | 19 |
| Gambar 3. 7 <i>Sequence Diagram</i> Memulai Aplikasi .....                  | 19 |
| Gambar 3. 8 <i>Sequence Diagram</i> Navigasi .....                          | 20 |
| Gambar 3. 9 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data <i>Hydrant</i> .....        | 20 |
| Gambar 3. 10 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data <i>Hydrant</i> .....         | 21 |
| Gambar 3. 11 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data <i>Hydrant</i> .....        | 21 |
| Gambar 3. 12 <i>Sequence Diagram</i> Kemacetan .....                        | 22 |
| Gambar 3. 13 <i>Sequence Diagram</i> Re-Route .....                         | 22 |
| Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> .....                                  | 23 |
| Gambar 3. 15 <i>Class Diagram</i> .....                                     | 24 |
| Gambar 4. 1 Peta Jalan Pengujian .....                                      | 28 |
| Gambar 4. 2 Matriks Nilai Akhir Preferensi oleh Aplikasi .....              | 33 |
| Gambar 4. 3 Matriks Final Distance oleh Aplikasi .....                      | 37 |
| Gambar 4. 4 Matriks Final Path oleh Aplikasi .....                          | 37 |
| Gambar 4. 5 Rute 1 Hasil Keluaran Aplikasi.....                             | 38 |
| Gambar 4. 6 Rute 1 Re-Route Hasil Keluaran Aplikasi .....                   | 38 |
| Gambar 4. 7 Rute 1 Berdasarkan Pemahaman Supir Pemadam Kebakaran .....      | 38 |
| Gambar 4. 8 Rute 2 Hasil Keluaran Aplikasi.....                             | 39 |
| Gambar 4. 9 Rute 3 Hasil Keluaran Aplikasi.....                             | 40 |
| Gambar 4. 10 Rute 3 Berdasarkan Pemahaman Supir Pemadam Kebakaran .....     | 40 |
| Gambar 4. 11 Grafik terhadap kebutuhan Aplikasi .....                       | 44 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 12 Grafik terhadap Tampilan Aplikasi (User Experience).....                    | 44 |
| Gambar 4. 13 Grafik terhadap Tingkat Kegunaan Aplikasi .....                             | 45 |
| Gambar 4. 14 Diagram Hasil Pengolahan Kuisisioner .....                                  | 46 |
| Gambar 4. 15 Hasil Pencarian Rute Oleh Algoritma Floyd-Warshall.....                     | 47 |
| Gambar 4. 16 Hasil Pencarian Rute Oleh Algoritma Ant Colony System .....                 | 48 |
| Gambar 4. 17 Hasil Pencarian Rute Berdasarkan Pemahaman Supir Pemadam Kebakaran<br>..... | 48 |
| Gambar 4. 18 Hasil Re-Route terhadap Hasil Pencarian Rute Floyd-Warshall.....            | 48 |