

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.6 Pembatasan Masalah	2
1.7 Sistematika Penulisan	3
1.8 Jadwal Pengerjaan Proyek	4

BAB II: LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi	5
2.2 Pengertian Android	5
2.3 Software yang Digunakan	5
2.3.1 Java	5
2.3.2 Android Studio	6
2.3.3 Database MS SQL	7
2.3.4 PHP	7

2.3.5 GPS (Global Positioning Sistem)	8
2.3.6 Google Maps API	8
2.3.7 HTML	9
2.4 Identifikasi Kerusakan Mobil	10
BAB III: PERANCANGAN	
3.1 Blok Diagram Sistem	11
3.2 Software	12
3.3 Hardware	13
3.4 Cara Kerja Aplikasi	14
3.4.1 Proses Pengambilan dan Pengiriman Data Identifikasi Kerusakan	17
3.5 Perancangan Sistem Server	18
3.5.1 Spesifikasi Server	18
3.5.2 Database Server	19
3.5.3 File Web Server	20
3.6 Layout Aplikasi Identifikasi Kerusakan Mobil berbasis Android dilengkapi dengan lokasi Bengkel	21
3.7 Cara Pengujian	22
BAB IV: PENGUJIAN DAN ANALISA HASIL PERANCANGAN	
4.1 Pengujian Aplikasi Pada Handphone Samsung Galaxy J2	25
4.2 Analisa Hasil Perancangan	37
4.2.1 Analisis Pengguna	37
BAB V: PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Blok Diagram Sistem Terintegrasi	11
Gambar 3.2 Flow Chart Aplikasi Identifikasi Kerusakan Mobil	15
Gambar 3.3 Flow Chart Login Activity	15
Gambar 3.4 Flow Chart Register Activity.....	16
Gambar 3.5 Flow Chart Forgot Password Activity	16
Gambar 3.6 Flow Chart Kamus Activity	17
Gambar 3.7 Flow Chart Identify Activity	18
Gambar 3.8 Database Server	19
Gambar 3.9 Tampilan Depan Aplikasi	21
Gambar 3.10 Tampilan Main Activity	22
Gambar 3.11 Tampilan Identifikasi Kerusakan Mobil	22
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Identifikasi Kerusakan mobil berbasis Android dilengkapi dengan lokasi bengkel	26
Gambar 4.2 Tampilan Login Pengguna Aplikasi IMC	26
Gambar 4.3 Tampilan Register	27
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama	27
Gambar 4.5 Tampilan Identify	28
Gambar 4.6 Tampilan Database Identify	28
Gambar 4.7 Tampilan Pertanyaan pada Mesin Mobil	29
Gambar 4.8 Tampilan Pertanyaan pada Body Mobil	29
Gambar 4.9 Tampilan Pertanyaan pada Sistem Gerak	30
Gambar 4.10 Tampilan Pertanyaan pada Kelistrikan	30
Gambar 4.11 Tampilan Pertanyaan pada Mesin Mobil	31
Gambar 4.12 Tampilan Pertanyaan Mesin Mobil yang terdapat Solusi dan SOP	31
Gambar 4.13 Tampilan Pertanyaan Mesin Mobil yang terdapat Solusi dan lanjutan SOP	32
Gambar 4.14 Tampilan Pertanyaan Mesin Mobil yang terdapat Solusi dan lanjutan SOP	32
Gambar 4.15 Tampilan Pertanyaan Mesin Mobil yang terdapat	

Solusi dan lanjutan SOP	33
Gambar 4.16 Tampilan Database Solusi dan SOP	33
Gambar 4.17 Tampilan Mapping	34
Gambar 4.18 Tampilan Mapping ketika Memilih Bengkel Terdekat	34
Gambar 4.19 Tampilan Mapping Menuju Bengkel setelah Menekan Direction	35
Gambar 4.20 Tampilan Library	35
Gambar 4.21 Tampilan Profile	36
Gambar 4.22 Jawaban Kuesioner Soal 1	37
Gambar 4.23 Jawaban Kuesioner Soal 2	38
Gambar 4.24 Jawaban Kuesioner Soal 3	39
Gambar 4.25 Jawaban Kuesioner Soal 4	39
Gambar 4.26 Jawaban Kuesioner Soal 5	40
Gambar 4.27 Jawaban Kuesioner Soal 6	41
Gambar 4.28 Saran Responden	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal pengerjaan Proyek Akhir	4
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop	13
Tabel 3.2 Spesifikasi Server	18
Tabel 3.3 Database User	19
Tabel 3.4 Database Identify	20
Tabel 4.1 Jawaban Kuesioner Soal 1	38
Tabel 4.2 Jawaban Kuesioner Soal 2	38
Tabel 4.3 Jawaban Kuesioner Soal 3	39
Tabel 4.4 Jawaban Kuesioner Soal 4	40
Tabel 4.5 Jawaban Kuesioner Soal 5	40
Tabel 4.6 Jawaban Kuesioner Soal 6	41

DAFTAR ISTILAH

Platform	:Kombinasi antara sebuah arsitektur perangkat keras dengan sebuah kerja perangkat lunak, khusus perangkat lunak aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan fitur perangkat keras.
Layout	:Pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga berbentuk susunan artistik.
Emulator	:Sebuah teknologi yang memungkinkan suatu program yang dibuat dapat dijalankan untuk lingkungan sistem atau platform tertentu.
Java	:Bahasa Pemrograman yang bisa dijalankan diberbagai komputer termasuk telepon genggam
PHP	: Bahasa scripting web HTML-embedded.
Android	:Sistem operasi untuk perangkat seluler yang terdapat pada piranti bergerakberbasis Linux dengan sistem platform terbuka (Open Source).
GPS	:Global Positioning System adalah sistem navigasi yang berbasiskan satelit yang saling berhubungan yang berada di orbitnya.
HTML	:Bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web.

DAFTAR SINGKATAN

DBMS	: Database Management System
SQL	: Structured Query Language
API	: Application Programming Interface
PHP	: Hypertext PreProcessor
HTML	: Hypertext Markup Language
OS	: Operating System
GPS	: Global Positioning System
LBS	: Location Based Service
POI	: Point Of Interest
GPL	: General Public License
GUI	: Graphic User Interface