

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku Proyek Akhir yang berjudul “Aplikasi Permainan Kebudayaan Dan Tempat-Tempat Terkenal Di Indonesia Berbasis Android, Google Maps, Dan GPS”.

Dalam penulisan proyek akhir ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu, khususnya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan nasehat, doa dan dorongan semangat dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
2. Bapak irawan Thamrin dan Bapak Gunawan yang dengan sabar membimbing dan mengajari penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
3. Seluruh teman Manajemen Informatika 2014 khususnya kepada teman-teman PIS 11-10 dan SDV 10-01. terima kasih atas semua kerjasama dan semangat yang diberikan untuk menyelesaikan proyek akhir ini.
4. Dosen-Dosen Politeknik Telkom yang telah banyak memberikan masukan serta dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan aplikasi ini. Serta semua pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proyek akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik membangun demi penyempurnaan dan perbaikan proyek akhir ini dimasa yang akan datang.

Bandung, 29 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kebudayaan	6
2.2 Android	6
2.3 GPS (Global Positioning System).....	6
2.4 Java	6
2.5 Eclipse	7
2.6 SQLITE	7
2.7 Unifed Modelling Language	7
2.8 Diagram Aktivitas.....	7
2.9 Use Case.....	9
2.10 Class Diagram.....	10
2.11 Entity Relationship Diagram	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	12
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	12

3.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	12
3.2	Diagram Aktivitas	12
3.2.1	Diagram Aktivitas Bermain Berdasarkan Map	13
3.2.2	Diagram Aktivitas Bermain Berdasarkan VS Map	14
3.2.3	Diagram Aktivitas Bermain Berdasarkan Random	15
3.2.4	Diagram Aktivitas Bermain Berdasarkan Around	16
3.2.5	Diagram Aktivitas Gallery	17
3.2.6	Diagram Aktivitas Reset Data	18
3.3	Diagram Kelas	18
3.4	<i>Sequence Diagram</i>	19
3.4.1	<i>Sequence Diagram</i> Bermain Kategori Explore	19
3.4.2	<i>Sequence Diagram</i> Bermain Kategori VS Map	20
3.4.3	<i>Sequence Diagram</i> Bermain Kategori Random	21
3.4.4	<i>Sequence Diagram</i> Bermain Kategori Around	22
3.4.5	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Informasi	23
3.4.6	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Nilai Tertinggi	24
3.4.7	<i>Sequence Diagram</i> Reset Data	25
3.5	Perancangan Basis Data	25
3.5.1	Entity Diagram	26
3.5.2	Entity Relationship Diagram	27
3.5.3	Struktur Tabel	27
3.6	<i>Prototyping</i> Aplikasi	29
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	34
4.1	Implementasi	34
4.1.1	Tampilan Pertama Pada Aplikasi	34
4.1.2	Tampilan Menu Utama Aplikasi	35
4.1.3	Tampilan <i>Sub-Menu</i> PLAY	35
4.1.4	Tampilan Permainan Kategori EXPLORE	36
4.1.5	Tampilan Permainan Kategori VS MAP	42
4.1.6	Tampilan Permainan Kategori RANDOM	44
4.1.7	Tampilan Permainan Kategori GPS	46
4.1.8	Tampilan Highscore	47

4.1.9	Tampilan Gallery	48
4.1.10	Tampilan Reset Data	49
4.2	Pengujian	51
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas Menjawab Soal Pada Permainan Kategori EXPLORE	51
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas Menjawab Soal Pada Permainan Kategori VS MAP	51
4.2.3	Pengujian Fungsionalitas Menjawab Soal Pada Permainan Kategori RANDOM	52
4.2.4	Pengujian Fungsionalitas Menjawab Soal Pada Permainan Kategori GPS	53
4.2.5	Pengujian Fungsionalitas Penyimpanan Highscore	53
4.2.6	Pengujian Fungsionalitas Reset Data	53
4.2.7	Pengujian Mengakses Informasi Gallery.....	54
4.2.8	Pengujian Melihat Informasi Gallery	54
4.2.9	Pengujian Aplikasi Terhadap User	55
BAB 5	PENTUTUP	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
	DAFTAR PUSTAKA	57
	LAMPIRAN.....	58
	Lampiran 1.....	58
	Lampiran 2.....	59
	Lampiran 3.....	60
	Lampiran 4.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1-1 Pendekatan prototipe [1]	3
Gambar 3-1 Diagram Use Case	12
Gambar 3-2 Diagram Aktivitas Bermain berdasarkan Map	13
Gambar 3-3 Diagram Aktivitas Bermain berdasarkan VS Map	14
Gambar 3-4 Diagram Aktivitas Bermain berdasarkan Random	15
Gambar 3-5 Diagram Aktivitas Bermain Berdasarkan Around	16
Gambar 3-6 Diagram Aktivitas Gallery.....	17
Gambar 3-7 Diagram Aktivitas Reset Data.....	18
Gambar 3-8 <i>Sequence Diagram</i> Bermain Dengan Kategori Explore.....	19
Gambar 3-9 <i>Sequence Diagram</i> Bermain Dengan Kategori VS Map	20
Gambar 3-10 <i>Sequence Diagram</i> Bermain Dengan Kategori Random	21
Gambar 3-11 <i>Sequence Diagram</i> Bermain Dengan Kategori Around.....	22
Gambar 3-12 <i>Sequence Diagram</i> Untuk Melihat Informasi.....	23
Gambar 3-13 <i>Sequence Diagram</i> Untuk Melihat Nilai Tertinggi.....	24
Gambar 3-14 <i>Sequence Diagram</i> Untuk Mereset Data	25
Gambar 3-15 Diagram Entitas Highscore.....	26
Gambar 3-16 Diagram Entitas Hint	26
Gambar 3-17 Entity Relationship Diagram	27
Gambar 3-18 Proses Prototipe	30
Gambar 4-1 Splash Screen	34
Gambar 4-2 Menu Utama Aplikasi.....	35
Gambar 4-3 Menu Play	35
Gambar 4-4 Tampilan Map Permainan Kategori EXPLORE.....	36
Gambar 4-5 Tampilan Ikon Kategori Permainan EXPLORE	37
Gambar 4-6 Tampilan Quiz Kategori Permainan EXPLORE	37
Gambar 4-7 Tampilan Jawaban Salah	38
Gambar 4-8 Tampilan Jawaban Benar	38
Gambar 4-9 Tampilan Pemberitahuan Pemakaian Petunjuk 1.....	39
Gambar 4-10 Tampilan Petunjuk Pernyataan.....	40
Gambar 4-11 Tampilan Pemberitahuan Pemakaian Petunjuk 2.....	40
Gambar 4-12 Tampilan Petunjuk Jumlah Huruf.....	41
Gambar 4-13 Tampilan Pemberitahuan Pemakaian Petunjuk 3.....	41
Gambar 4-14 Tampilan Petunjuk Gambar	42
Gambar 4-15 Tampilan Map Permainan Kategori VS MAP	42
Gambar 4-16 Pemberitahuan Batas Waktu (a).....	43
Gambar 4-17 Pemberitahuan Batas Waktu (b)	43
Gambar 4-18 Tampilan Pertanyaan VS MAP	43
Gambar 4-19 Tampilan Setelah Permainan Berakhir	44

Gambar 4-20 Tampilan Permainan Kategori RANDOM	44
Gambar 4-21 User Menjawab Salah	45
Gambar 4-22 Penyimpanan Highscore	45
Gambar 4-23 Tampilan Permainan Kategori GPS	46
Gambar 4-24 Tampilan Soal Di Dalam Radius.....	47
Gambar 4-25 Tampilan Highscore	47
Gambar 4-26 Tampilan Map pada Gallery	48
Gambar 4-27 Tampilan Informasi (a).....	48
Gambar 4-28 Tampilan Informasi (b).....	48
Gambar 4-29 Tampilan Video Pada Gallery	49
Gambar 4-30 Tampilan Foto Pada Gallery	49
Gambar 4-31 Tampilan Reset Data	49
Gambar 4-32 Menu Highscore Setelah Reset Data	50
Gambar 4-33 Menu Gallery Setelah Reset Data	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir	5
Tabel 2-1 Simbol-Simbol Diagram Activity	8
Tabel 2-2 Simbol-Simbol Relasi Use Case	9
Tabel 2-3 Simbol – Simbol ERD	10
Tabel 3-1 Tabel User	27
Tabel 3-2 Tabel Hint	28
Tabel 3-3 Tabel Soal	28
Tabel 3-4 Tabel Images	29
Tabel 3-5 Prototipe Ke-1	30
Tabel 3-6 Prototipe Ke-2	31
Tabel 3-7 Prototipe Ke-3	32
Tabel 3-8 Prototipe Ke-4	33
Tabel 4-1 Tabel Pengujian Fungsionalitas Menjawab Soal Pada Permainan Kategori Explore	51
Tabel 4-2 Tabel Pengujian Fungsionalitas Menjawab Soal Pada Permainan Kategori Explore	51
Tabel 4-3 Tabel Pengujian Fungsionalitas Menjawab Soal Pada Permainan Kategori Explore	52
Tabel 4-4 Tabel Pengujian Fungsionalitas Menjawab Soal Pada Permainan Kategori Gps	53
Tabel 4-5 Tabel Pengujian Fungsionalitas Penyimpanan Highscore	53
Tabel 4-6 Tabel Pengujian Fungsionalitas Reset Data	53
Tabel 4-7 Tabel Pengujian Fungsionalitas Mengakses Informasi Gallery	54
Tabel 4-8 Tabel Pengujian Melihat Informasi Pada Gallery	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	58
Lampiran 2	59
Lampiran 3	60
Lampiran 4	60