

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.4. Ruang Lingkup	4
1.5. Metodologi	4
1.6. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. <i>App Inventor</i>	6
2.2. Android.....	11
2.2.1. Sejarah Singkat Android.....	11

2.3. <i>Java</i>	12
2.3.1. <i>Pengertian Java</i>	13
2.4. <i>Google Maps</i>	14
2.5. <i>Pariwisata</i>	15
2.5.1. <i>Wisata Timor Leste</i>	16
2.6. <i>Kepariwisataan</i>	20
2.7. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	21
2.7.1. <i>Class Diagram</i>	21
2.7.2. <i>Activity Diagram</i>	24
2.7.3. <i>Sequence Diagram</i>	24
2.8. <i>Pengujian Sistem</i>	26
2.8.1. <i>White Box Texting</i>	26
2.8.2. <i>Black Box Texting</i>	27

BAB III ANALISISA PENCANGANGAN SISTEM

3.1. <i>Desain Analisis</i>	29
3.1.1. <i>Software Architecture</i>	29
3.2. <i>Perancangan UML</i>	29
3.3. <i>App Inventor 2</i>	36
3.3.1. <i>User Interface</i>	36

BAB IV IMPLEMENTASI

4.1. <i>Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	43
4.1.1. <i>Software Arsitektur</i>	43

4.1.2 <i>App inventor 2</i>	43
4.1.3. <i>User Interface</i>	44
4.2. Implemteasi	46
4.3 <i>Testing</i>	52
4.3.1 Black Box Texting.....	52
4.4 Kuesioner Aplikasi Objek Wisata Timor Leste	54

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA.....

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....

LEMBAR BIMBINGAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Langkah Pertama Untuk Membuat Proyek.....	7
Gambar 2.2 Dialog Input Nama Untuk Proyek Baru	7
Gambar 2.3 Tampilan Design View	8
Gambar 2.4 Block App Inventor untuk mendesain block Puzzle.....	9
Gambar 2.5 Profil Singkat Wilayah Timor Leste.....	16
Gambar 2.6 Contoh Activity Diagram.....	24
Gambar 2.7 Contoh Diagram Sequence.....	25
Gambar 2.8 Sistem Kerja dan Pengujian White Box.....	26
Gambar 2.9 Sistem Kerja dari Pengujian Black Box.....	27
Gambar 3.1 <i>Use case Diagram</i>	30
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi Wisata Timor Leste	33
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram</i> aplikasi wisata Timor Leste	34
Gambar 3.4 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Wisata Timor Leste	35
Gambar 3.5 <i>Interface Splashscreen</i>	36

Gambar 3.6 Perancangan Tampilan Beranda	37
Gambar 3.7 Perancangan <i>Interface</i> Kategori Wisata Sejarah	38
Gamabr 3.8 <i>Interface</i> Detail Wisata	39
Gambar 3.9 <i>Interface Maps</i>	40
Gambar 3.10 <i>Interface</i> Kategori Wisata Alam.....	41
Gambar 3.11 interface Tentang	42
Gambar 4.2.1 <i>Splashscreen</i> Wisata Timor Leste	47
Gambar 4.2.2 <i>Home</i> aplikasi wista Timor Leste	47
Gambar 4.2.3 Daftar Kategori Menu Wisata Sejarah.....	64
Gambar 4.2.4 Daftar Kategori Menu Wisata Alam.....	49
Gambar 4.2.5 Detail Lokasi Wisata Budaya	49
Gambar 4.2.6 Tentang Aplikasi Timor Leste.....	50
Gambar 4.2.7 <i>Interface</i> Versi Aplikasi Timor Leste	51
Gambar 4.2.8 Dialog Konfirmasi Keluar Aplikasi	51
Gambar 4.4.1 Grafik Hasil Kuesioner	57
Gambar 4.4.2 Grafik Keseluruhan Hasil Kuesione	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Class Diagram</i>	22
Tabel 3.1 Skenario <i>Use Case</i> beranda Informasi Wisata Timor Leste	31
Tabel 3.2 Skenario <i>Use case</i> menu kategori wisata sejarah.....	31
Tabel 3.3 Skenario <i>Use case</i> lokasi wisata	32
Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case</i> Tentang	32
Tabel 3.5 Skenario Use Case Versi Aplikasi	33
Tabel 3.6. Keterangan <i>Interface Splashscreen</i>	37
Tabel 3.7. Keterangan Beranda	37
Tabel 3.8. Keterangan <i>Interface</i> Kategori Wisata Sejarah.....	38
Tabel 3.9. Keterangan informasi detail wisata	39
Tabel 3.9 Keterangan <i>Interface</i> Maps	40
Tabel 3.11 Keterangan <i>Interface</i> Kategori Wisata Alam.....	51
Tabel 3.12 Keterangan <i>Interface</i> Tentang.....	42
Tabel 4.1 Spesifikasi <i>Hardware</i> Yang Digunakan Dalam Aplikasi	45
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Keras Penerapan Aplikasi.....	45
Tabel 4.3 Spesifikasi <i>Software</i> Pembuatan Dan Penerapan Aplikasi	46
Tabel 4.3.1 Pengujian Aplikasi Informasi Wisata Timor Leste	53
Tabel 4.3.2 Pengujian Proses Untuk Kategori Menu Wisata Timor Leste ..	53
Tabel 4.3.3 Pengujian Proses Untuk Menu Versi Wisata Timor Leste	54
Tabel 4.4.1 Pertanyaan Kuesioner Aplikasi Wisata Timor Leste.....	55

Tabel 4.4.2 Hasil Analisis Aplikasi Informasi Objek Wisata Timor Leste . 56