

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Aplikasi	6
2. Taman rekreasi	6
3. Pengertian Satwa	8
4. Android	8
5. Versi Android	10
6. Android Studio	15
.....	

	7. Adobe Photoshop.....	16
	8. CorelDraw	17
	9. App Inventor.....	18
	B. Penelitian Sebelumnya	18
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Waktu dan Penelitian	22
	B. Metode Pengumpulan Data	22
	1. Metode Wawancara.....	22
	2. Metode Observasi.....	22
	3. Studi Pustaka	22
	4. Dokumentasi.....	23
	5. Kuesioner.....	23
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	23
	1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	23
	2. Perangkat Keras (<i>Hardwaare</i>).....	23
	D. Konsep Penelitian.....	24
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	29
	1. Analisis.....	29
	2. Perancangan.....	30
	3. Pengkodean	35
	4. Pengujian.....	41
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	49
	B. Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

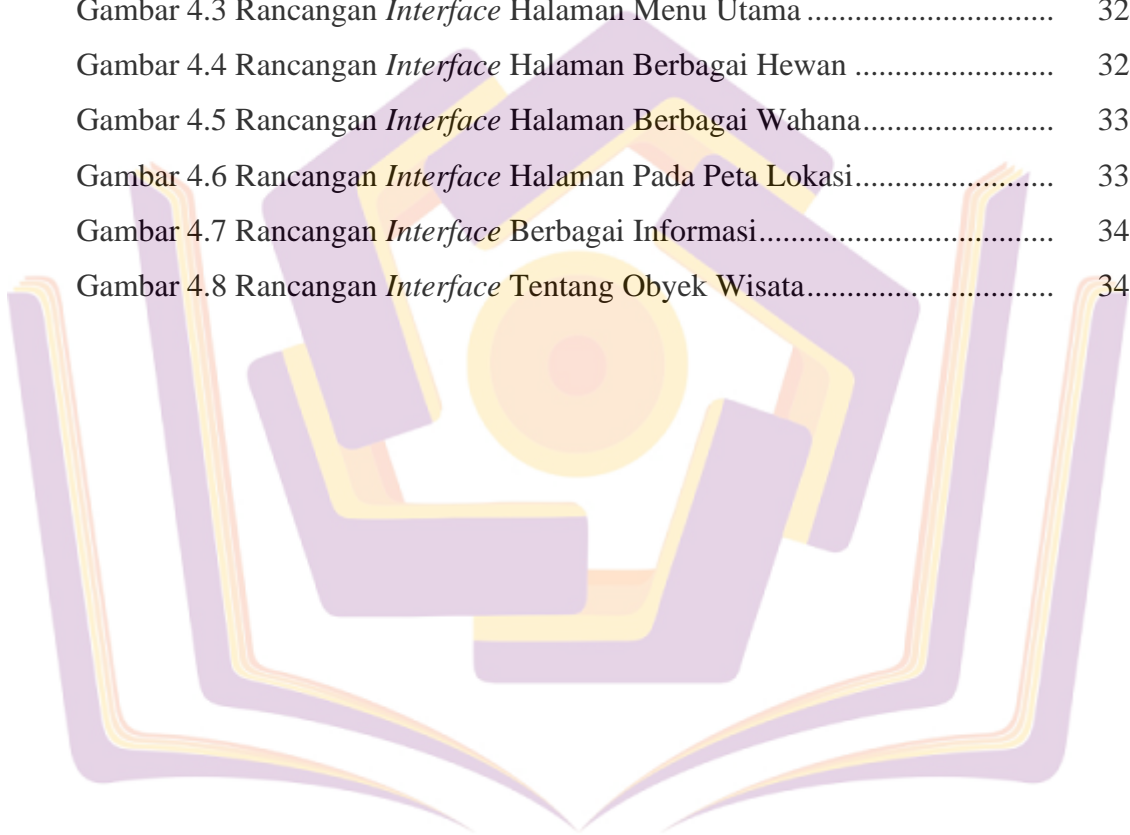
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 4.1 Pengkodean	35
Tabel 4.2 Pengujian Tampilan	41
Tabel 4.3 Pengujian Kuesioner	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem Secara <i>Waterfall</i>	27
Gambar 4.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	31
Gambar 4.2 Rancangan <i>Activity Diagram</i>	31
Gambar 4.3 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Utama	32
Gambar 4.4 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Berbagai Hewan	32
Gambar 4.5 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Berbagai Wahana.....	33
Gambar 4.6 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Pada Peta Lokasi.....	33
Gambar 4.7 Rancangan <i>Interface</i> Berbagai Informasi.....	34
Gambar 4.8 Rancangan <i>Interface</i> Tentang Obyek Wisata.....	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Kuesioner

