

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. <i>Location Based Service</i> (LBS)	7
2. Sistem	8
3. Bank Sampah	9
4. Android	10
5. <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	15
6. Android Studio	20
7. <i>Google Maps</i>	21
8. Kotlin	22

B. Penelitian Sebelumnya.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	27
B. Metode Pengumpulan Data.....	27
C. Alat Dan Bahan Penelitian	29
D. Konsep Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil dan Pembahasan	33
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	33
2. Perancangan (<i>Design</i>)	34
3. Penulisan Kode Program (<i>Coding</i>)	51
4. Pengujian (<i>Testing</i>)	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Versi Android.....	11
Tabel 2.2. Simbol Use Case Diagram	16
Tabel 2.3. Simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.4. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	19
Tabel 2.5. Simbol <i>Class Diagram</i>	20
Tabel 2.6. Literatur Penelitian	25
Tabel 4.1. Definisi <i>Use Case</i> Aplikasi	35
Tabel 4.2. Skenario <i>Use Case</i> List Bank Sampah	35
Tabel 4.3. Skenario <i>Use Case</i> Lokasi Bank Sampah	36
Tabel 4.4. Skenario <i>Use Case</i> Mencari Bank Sampah	36
Tabel 4.5. Skenario <i>Use Case</i> Info Aplikasi	37
Tabel 4.6. Pengujian <i>BlackBox</i>	53
Tabel 4.7. Penilaian Skala <i>Likert</i>	58
Tabel 4.8. Daftar Aspek Penilaian	58
Tabel 4.9. Tanggapan Pengguna Terhadap Aplikasi	58
Tabel 4.10. Jumlah Tanggapan Pengguna Terhadap Aplikasi	59
Tabel 4.11. Hasil Akhir Pengujian	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Arsitektur Android	14
Gambar 3.1. Alur Penelitian	30
Gambar 3.2. Tahapan Proses XP	31
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i>	38
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram</i> List Bank Sampah	39
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Lokasi Bank Sampah	40
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Pencarian Bank Sampah	41
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Info Aplikasi	42
Gambar 4.6. <i>Sequence Diagram</i> List Bank Sampah	43
Gambar 4.7. <i>Sequence Diagram</i> Lokasi Bank Sampah	44
Gambar 4.8. <i>Sequence Diagram</i> Pencarian Bank Sampah	45
Gambar 4.9. <i>Sequence Diagram</i> Info Aplikasi	46
Gambar 4.10. <i>Class Diagram</i> Aplikasi	46
Gambar 4.11. <i>User Interface</i> Bank Sampah	47
Gambar 4.12. <i>User Interface</i> Detail Bank Sampah	47
Gambar 4.13. <i>User Interface</i> Lokasi Bank Sampah	48
Gambar 4.14. <i>User Interface</i> Lokasi Terdekat	48
Gambar 4.15. <i>User Interface</i> Pencarian Bank Sampah	49
Gambar 4.16. <i>User Interface</i> Hasil Pencarian Ditemukan	49
Gambar 4.17. <i>User Interface</i> Hasil Pencarian Tidak Ditemukan	50
Gambar 4.18. <i>User Interface</i> Info Aplikasi	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Rekap Kuesioner Pengujian

Lampiran 3. *List Code* Program



