

GLOSARIUM

<i>Prototype</i>	purwarupa atau bentuk awal
Iterasi	suatu proses atau metode yang digunakan secara berulang-ulang dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematik
<i>Tools</i>	peralatan pendukung
<i>Database</i>	kumpulan data yang disimpan di dalam komputer secara sistematis
Sistem	gabungan beberapa elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu
<i>Use Case</i>	deskripsi sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat
<i>Vector</i>	sekumpulan titik dan garis yang saling terhubung yang membentuk sebuah objek
<i>Motion</i>	gerakan dinamis atau gerakan berpindah-pindah
<i>Stackholder</i>	suatu masyarakat, kelompok, komunitas ataupun individu yang memiliki hubungan dan kepentingan terhadap suatu organisasi atau perusahaan
<i>Feedback</i>	loloh balik atau umpan-balik berupa masukan atau keluaran
<i>Platform</i>	arsitektur perangkat dimana sistem akan dijalankan
<i>Dashboard</i>	sebuah antarmuka antara sistem dan pengguna untuk menampilkan data
<i>Low fidelity</i>	<i>prototype</i> yang tidak terlalu rinci
<i>High fidelity</i>	<i>prototype</i> yang sudah memiliki interaksi seperti produk jadi
<i>Interoperabilitas</i>	suatu aplikasi bisa berinteraksi dengan aplikasi lainnya melalui suatu protokol
<i>Administrator</i>	orang yang bertanggung jawab terhadap pengaturan operasional sebuah sistem
<i>User</i>	orang yang menggunakan aplikasi atau sistem
<i>Prioritas</i>	utama
<i>Layout</i>	tata letak
<i>Real time</i>	saat yang sama
<i>Skenario</i>	susunan atau rangkaian cerita
<i>Goals</i>	Tujuan atau pencapaian yang diinginkan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Studi Literatur.....	10
2.2.1 Aparat Penegak Hukum Di Jalan Raya Atau Polisi Lalu Lintas (POLANTAS)	10
2.2.2 Pengertian Penindakan Dan Pelanggaran Lalu Lintas	11
2.2.3 Pengertian Surat Izin Mengemudi (SIM).....	11
2.3 Metode Pengembangan Aplikasi Menggunakan <i>Prototyping</i>	12
2.4 <i>Fidelity Prototype</i>	14
2.5 Model Pengembangan Aplikasi Secara Inkremental	15
2.6 Model Pengembangan Aplikasi Secara Iteratif.....	15
2.7 Interoperabilitas.....	15
BAB III METODOLOGI.....	16
3.1 Tahap Pengembangan.....	16