

**PERANCANGAN APLIKASI PENGINGAT BERDASARKAN LOCATION
BASE SERVICE BERBASIS ANDROID**



disusun oleh

Wahyu Widayanto

10.21.0507

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN APLIKASI PENGINGAT BERDASARKAN
LOCATION BASE SERVICE BERBASIS ANDROID**

disusun oleh

**Wahyu Widayanto
10.21.0507**

Dosen Pembimbing,



**Emha Taufiq Lutfi, S.T, M.Kom
NIK.1903022125**

Tanggal, 13 Juli 2013

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**



**Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035**

**REMINDER DESIGN APPLICATION USES LOCATION BASE SERVICE ANDROID
BASED**

**PERANCANGAN APLIKASI PENGINGAT BERDASARKAN LOCATION BASE
SERVICE BERBASIS ANDROID**

Wahyu Widayanto
Emha Taufiq Luthfi
Jurusan Teknik Informatika
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Mobile technology is growing , the existence of mobile devices such as cell phones , PDAs and mobile devices are increasingly integrated with the personal lives of people . The development of technology has changed the way people record their activities agenda . Nowadays people write only agenda kegiatannya with plain text . The long term goal is achieved is the creation of a recording system equipped with a saw agendas position and guide the way to your destination .

This study uses comparative analysis and feasibility by developing applications so that applications can be obtained from existing complement . This is possible because it is directly or indirectly a mobile device that has evolved reminder feature and GPS features to guide users to the appropriate destination .

Solving solutions to these problems is to create a reminder with an application based on Location Base Station , with support Reminder feature , GPS , mapping and internet in Android we can take advantage of existing features . Next will be developed into applications that will be tested outcome simultaneously using virtual android device and android phone .

Keywords : *android , reminders , maps, mobile , lbs , gps , internet .*

1. PENDAHULUAN

Teknologi jaringan komunikasi wireless yang semakin berkembang menyebabkan evolusi dari perangkat telepon biasa menjadi perangkat mobile canggih yang memberikan dasar perkembangan aplikasi yang dapat berjalan di ponsel. Ponsel saat ini dilengkapi dengan berbagai perangkat seperti GPS sensor, *Wi-Fi dan 3G wireless radio*, fitur *touch screen control*, kamera video, *transceiver bluetooth*, serta *accelerometers*.

Sama dengan komputer, sistem operasi *mobile* berfungsi sebagai pengatur sistem dan *hardware* untuk aplikasi di telepon. Sebagai analogi dengan program pada PC, aplikasi dapat didownload dan diinstal pada ponsel. Karena tujuan utama perkembangan aplikasi di perangkat mobile, diharapkan bahwa ponsel genggam akan menjadi generasi *mobile PC*.

Tren teknologi pada ponsel memungkinkan munculnya ide - ide kreatif, inovatif, menarik, aplikasi tersedia secara luas dan terjangkau, dari mulai game, multimedia serta sosial *network*. Pertumbuhan *hardware* dan *software* pada perangkat telepon, menjadikan berbagai platform OS telah berevolusi yang memungkinkan pengembang untuk mengambil keuntungan dari sumber daya ponsel untuk membuat aplikasi dengan berbagai fitur yang menyediakan *user interface* yang menarik dan fungsionalitas.

Informasi menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua orang. Terlebih informasi yang bersifat penting dan mendesak. Sebagai contoh adalah informasi terkait pengingat agenda kerja.

Reminder sering dilakukan baik secara konvensional informasi terkait agenda kerja dan posisi tempat agenda hanya tertulis secara tekstual. Namun bagi seseorang yang sering bepergian, cara konvensional tersebut agaknya sedikit merepotkan, dengan semakin berkembangnya *smartphone* serta didukung dengan jaringan internet maka penyebaran informasi melalui *mobile* akan terasa lebih modern dan minimalis.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mencoba mengembangkan aplikasi *mobile* yang dapat digunakan sebagai pengingat agenda berdasarkan waktu dan lokasi. Dengan adanya aplikasi ini, dapat membantu masyarakat untuk memberikan pengingat berdasar jarak lokasi agenda kerjanya dan waktu. Untuk itu penulis membuat penelitian skripsi dengan judul "Perancangan Aplikasi Pengingat berdasarkan *Location Base Service* Berbasis Android".

2. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian *Reminder*

Reminder adalah sebuah pesan yang menolong seseorang untuk mengingat sesuatu. *Reminder* dapat lebih bermanfaat ketika informasi kontekstual digunakan untuk menyajikan informasi pada waktu yang tepat dan tempat yang tepat. *Reminder* dapat

digunakan sebagai manajemen waktu yang berfungsi untuk memberi *alarm* peringatan berupa pemberitahuan berbasis lokasi, waktu maupun catatan yang berupa kontekstual

2.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah sekumpulan data yang diproses untuk membantu dalam pengambilan keputusan dan merupakan bagian penting dalam sebuah sistem. Suatu sistem akan menjadi tidak berfungsi dengan baik ketika kurang mendapatkan informasi.

Informasi dikatakan berkualitas apabila mengandung tiga unsur sebagai berikut (Jogiyanto, 2005: 10) :

1. Akurat, berarti informasi harus jelas, tidak bias atau menyesatkan. Informasi juga harus akurat agar penerima informasi dapat mencerna maksud dari informasi yang diberikan oleh pengirim.
2. Tepat waktu, informasi harus selalu dapat diambil penerima dengan cepat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai arti.
3. Relevan. Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya.

2.3 Pengertian Android

Android adalah sebuah perangkat lunak untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci. Android *Standart Development Kit* (SDK) merupakan tool *Application Programming Interface* (API) yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform android menggunakan bahasa pemrograman java¹.

Android merupakan generasi baru *platform mobile, platform* yang memberikan kesempatan pada developer untuk melakukan pengembangan aplikasi sesuai yang diharapkannya. Android dikembangkan oleh Google bersama *Open handset Alliance* (OHA) yang merupakan aliansi perangkat selular yang terdiri dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak dan telekomunikasi untuk memendukung pengembangan open source pada perangkat mobile.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk menganalisis dan mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) dalam suatu proyek.

Analisis SWOT dapat diaplikasikan dengan melihat bagaimana kekuatan (*strength*) mampu mengambil keuntungan dari peluang (*opportunity*) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weakness*) sehingga meminimalisir

¹ Nazrudin Safaat h, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Penerbit Infomtika, Bandung, 2011, hal. 5.

kerugian, bagaimana kekuatan (*strength*) dapat menghadapi ancaman (*threat*) yang ada dan bagaimana mengatasi kelemahan (*weakness*) yang dapat berpotensi menimbulkan ancaman (*threat*).

3.1.1 Strength

Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi aplikasi dan mengidentifikasi faktor internal yang mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Di bawah ini beberapa kekuatan dari aplikasi informasi gempa antara lain :

1. Mampu menampilkan detail agenda berdasarkan tanggal maupun judul
2. Mampu menampilkan data-data agenda reminder yang pernah terjadi
3. Mampu menampilkan peta lokasi tujuan dan memandu memberikan arah posisi lokasi tujuan.
4. Mampu menampilkan data-data semua reminder agenda yang tersimpan.
5. Mampu memfasilitasi *shared* agenda reminder dengan aplikasi sosial media yang terinstal di *handphone*.

3.1.2 Weakness

Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi aplikasi dan mengidentifikasi faktor internal yang tidak bisa mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Di bawah ini beberapa kelemahan dari aplikasi informasi gempa antara lain :

1. Ketika koneksi internet lambat, tampilan peta akan menjadi sangat bergantung.
2. Belum terintegrasi dengan kalender *handphone*.

3.1.3 Opportunity

Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi aplikasi dan mengidentifikasi faktor eksternal yang mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Di bawah ini beberapa peluang dari aplikasi informasi *reminder* antara lain :

1. Data lokasi terintegrasi dengan *maps api google* yang ada di server <http://maps.google.com>.
2. Dapat memberikan pilihan bagi masyarakat sebagai salah satu media dalam mendapatkan informasi.

3.1.4 Threat

Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi aplikasi dan mengidentifikasi faktor eksternal yang tidak bisa mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Di bawah ini beberapa ancaman dari aplikasi informasi gempa antara lain :

1. Jaringan internet mengalami gangguan atau berada didaerah yang sulit mendapatkan sinyal.

3.2 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, kelemahan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisis sistem adalah sebuah istilah yang secara kolektif mendeskripsikan fase-fase awal pengembangan sistem. Al Fatta (2007: 44) mengatakan “analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka.”

3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem merupakan proses menemukan, memperbaiki, memodelkan, dan menspesifikasikan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang nantinya ada di dalam sistem.

Tujuan dari fase analisis adalah memahami dengan sebenar-benarnya kebutuhan dari sistem. Hanif Al Fatta mengartikan kebutuhan sistem sebagai pernyataan tentang apa yang harus dikerjakan oleh sistem dan karakteristik apa saja yang harus dimiliki oleh sistem (Al Fatta, 2007: 63).

3.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem. Fungsi-fungsi tersebut meliputi :

1. Dapat menampilkan informasi detail reminder berdasar agenda waktu ataupun lokasi terbaru.
2. Dapat menampilkan data-data reminder yang telah dilakukan.
3. Dapat menampilkan peta lokasi dan rute menuju agenda.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional menjabarkan apa-apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat berjalan. Kebutuhan non fungsional meliputi ketersediaan perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. Di bawah ini beberapa kebutuhan non fungsional antara lain :

1. Kebutuhan perangkat keras (Hardware)

Spesifikasi *hardware* yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Keras Komputer

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Laptop	Dell Inspiron N4410
2	Harddisk	500 GB
3	Memory	4 GB
4	Processor	Intel Core i3

Tabel 3. Spesifikasi Perangkat Keras Handphone

No	Perangkat keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Android OS 2.3
2	Jaringan	EDGE

2. Kebutuhan perangkat lunak (Software)

Spesifikasi *software* yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Spesifikasi Perangkat Lunak Komputer

No	Perangkat Lunak
1	Eclipse IDE Kepler
2	Android SDK r20
3	Android Development Tools

3.3 Perancangan

3.3.1 Perancangan Konsep

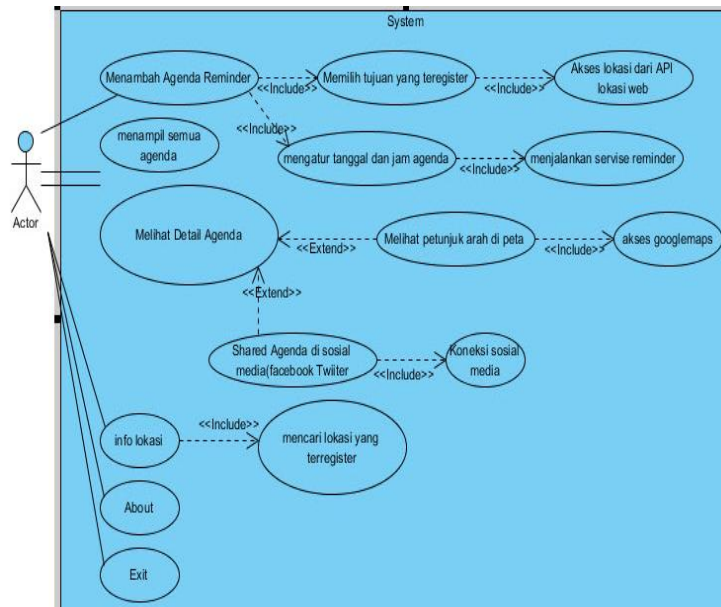
Sistem aplikasi reminder ini menampilkan data maupun informasi yang telah diinputkan oleh pengguna. Kemudian akan ditampilkan dan disajikan melalui *handphone*. Selain informasi terkait dengan agenda, aplikasi ini juga akan memberikan akses GPS untuk melihat letak lokasi

yang disajikan berupa peta disertai dengan rute untuk menuju lokasi tersebut.

3.3.2 Perancangan UML

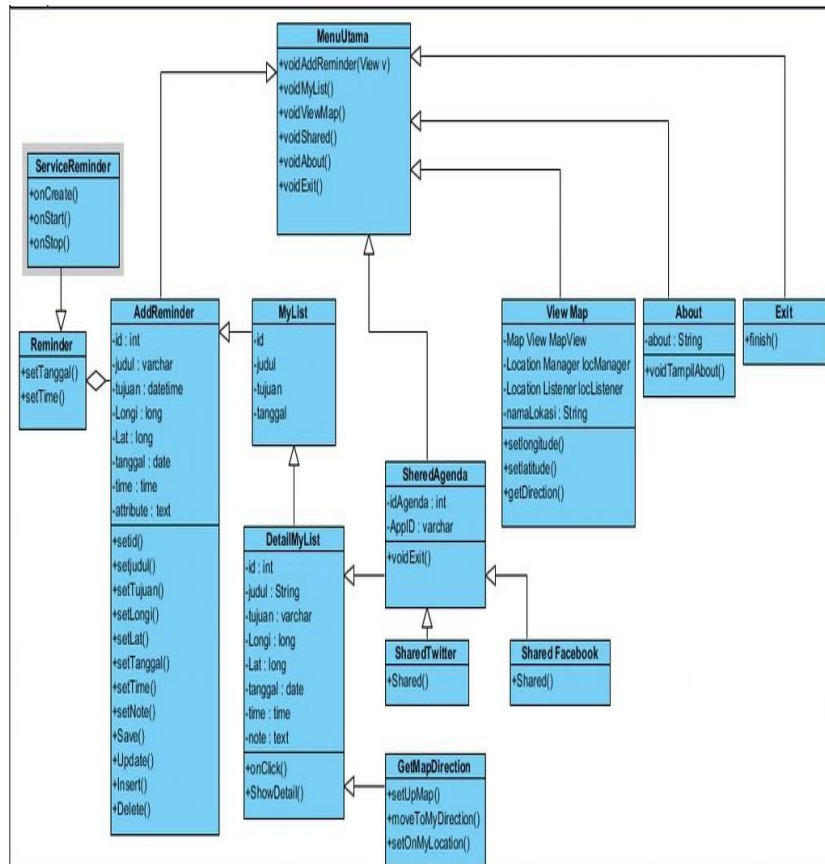
3.3.2.1 Perancangan Use Case Diagram

Use Case Diagram menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. Di bawah ini adalah perancangan *use case diagram* dari aplikasi pengingat.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

3.3.2.2 Perancangan Class Diagram

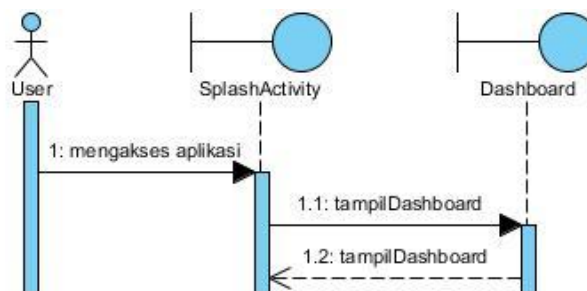


Gambar 3.2 Class Diagram

3.3.2.3 Perancangan Sequence Diagram

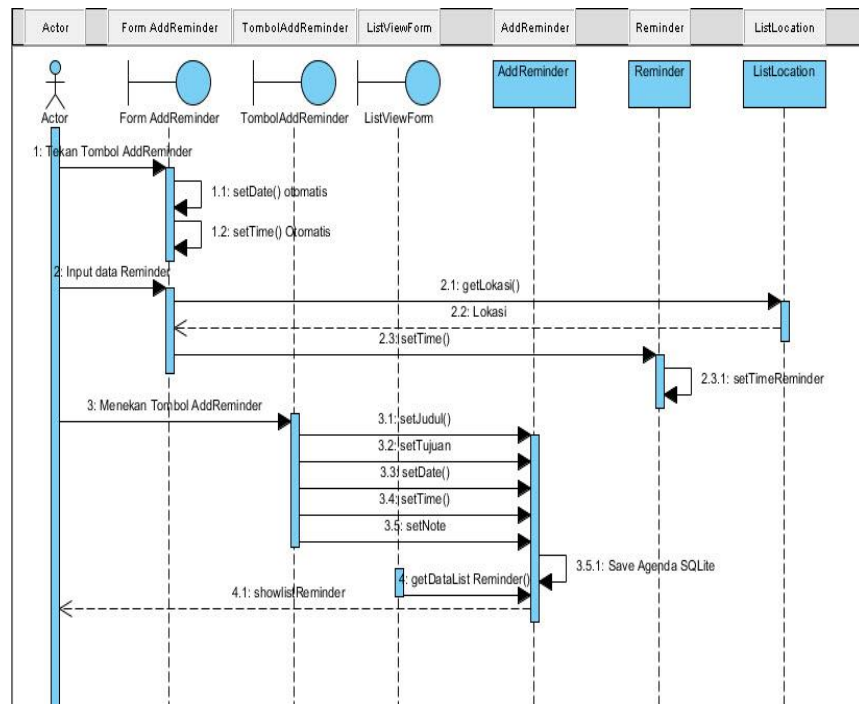
Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari use case.

1. Sequence Diagram Tampil Splash Screen



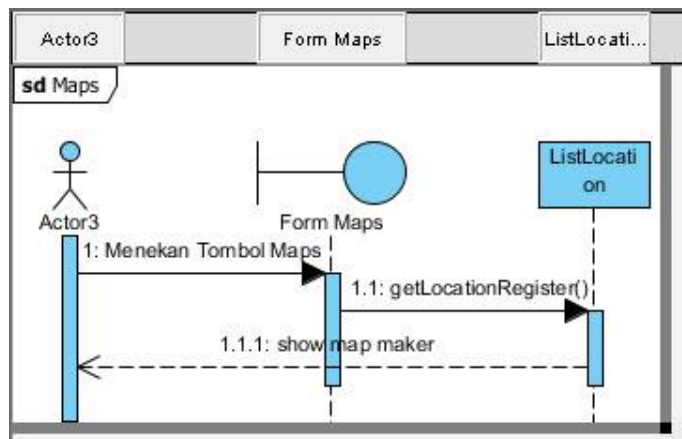
Gambar 3.3 Sequence Diagram Tampil Splash Screen

2. Sequence Diagram Add Reminder



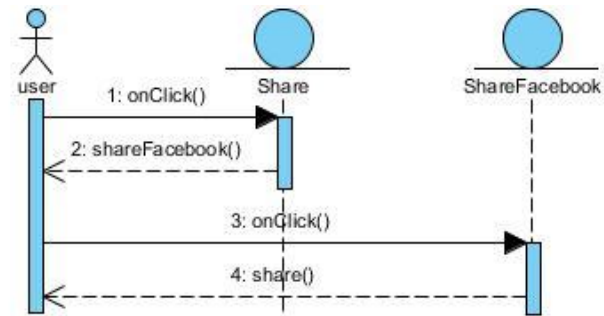
Gambar 3.4 Sequence Diagram Add Reminder

3. Sequence Diagram Map Direction



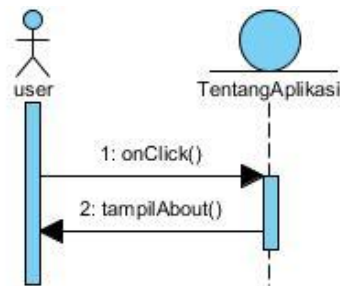
Gambar 3.5 Sequence Diagram Map Direction

4. Sequence Diagram Share



Gambar 3.6 Sequence Diagram Share

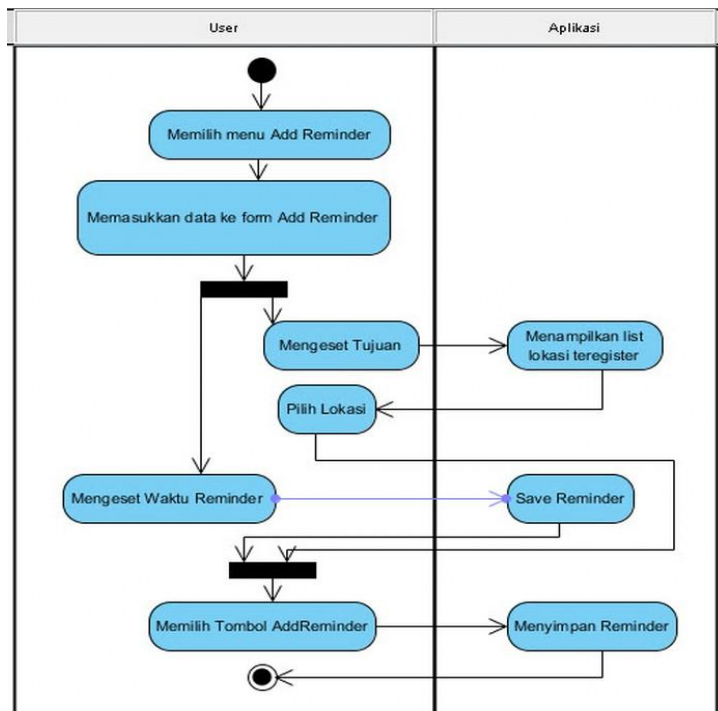
5. Sequence Diagram About



Gambar 3.7 Sequence Diagram About

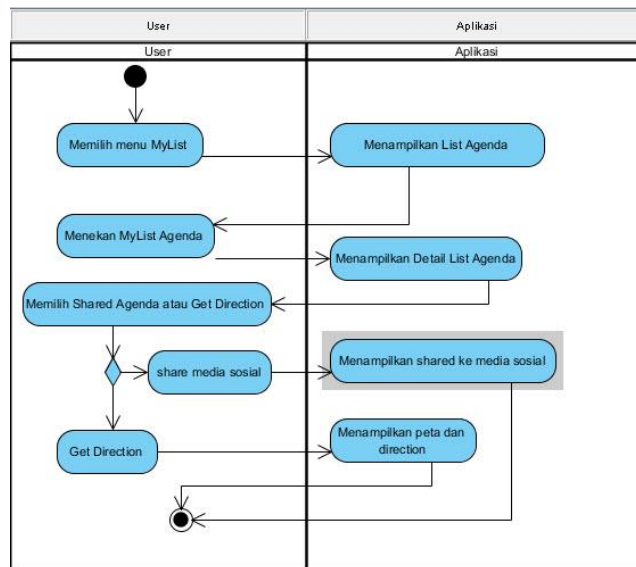
3.3.2.4 Perancangan Activity Diagram

1. Activity Diagram Add Reminder



Gambar 3.9 Activity Diagram Add Reminder

2. Activity Diagram MyList



Gambar 3.10 Activity Diagram MyList

3.3.3 Perancangan Basis Data

Perancangan Tabel note

Tabel 3.5 Perancangan Tabel Note

Field	Type
Id	Int
Judul	Text
Tujuan	Text
Tanggal	Text
Tine	Text
Note	Text

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan salah satu tahapan dalam rekayasa perangkat lunak setelah tahapan analisis dan perancangan sistem. Dalam tahapan ini dapat diketahui sejauh mana aplikasi telah dibangun, bagaimana keluaran dari aplikasi ini, apakah sesuai dengan tujuan awalnya.

Implementasi dan pembahasan perancangan aplikasi *reminder base location* ini menggunakan *emulator* pada Eclipse IDE Kepler dan *smartphone*.

4.1.1 Implementasi *Interface*

Pada aplikasi pengingat berbasis Android ini terdiri dari beberapa halaman *interface*, yaitu *Screen*, *Dashboard*, Menu Add Reminder, Menu List My Agenda, Menu Map Direction, dan Menu *Share*

4.1.1.1 Dashboard

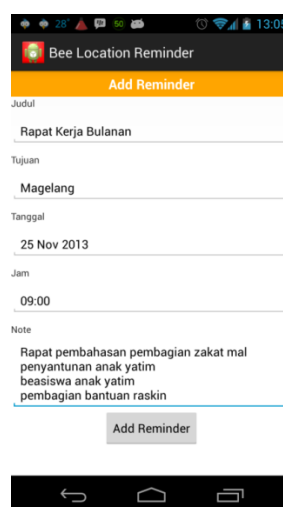
Dashboard merupakan menu utama yang didalamnya terdapat menu-menu pilihan seperti menu add reminder, menu list my agenda, menu map direction, menu share, menu about dan menu keluar. Dashboard berfungsi sebagai navigasi untuk menuju halaman-halaman lain. Berikut tampilan dashboard.



Gambar 14. *Tampilan Menu Utama*

4.1.1.2 Menu Add Reminder

Menu Add Reminder adalah menu yang digunakan untuk melakukan input data agenda yang akan digunakan sebagai reminder. Berikut tampilan menu add reminder



Gambar 16. *Menu Add Reminder*

4.1.1.3 Menu My List Agenda

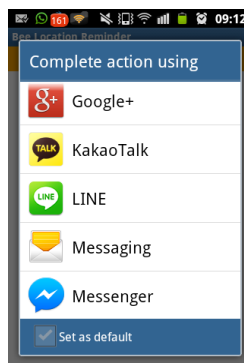
Menu My List Agenda adalah menu yang berisi list informasi data agenda yang telah diinputkan oleh pengguna.. Berikut tampilan menu My List Agenda.



Gambar 17. Tampilan My List Reminder

4.1.1.4 Menu Share

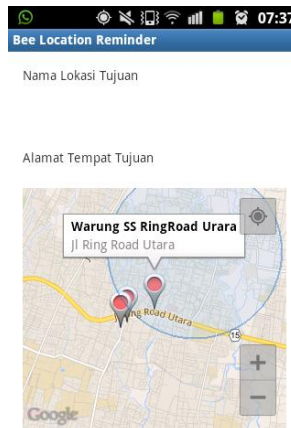
Menu share merupakan menu yang berfungsi untuk mempermudah penyebaran informasi terkait reminder agenda yang akan diinputkan. Melalui menu ini, pengguna dapat berbagi informasi terkait reminder agenda via jejaring sosial seperti facebook , twitter atau whatapps . Berikut tampilan menu share.



Gambar 19. Tampilan Menu Shared Reminder

4.1.1.5 Menu Map

Menu Map adalah menu yang menampilkan peta dan membantu menavigasi untuk menuju ke lokasi. Berikut tampilan menu Map.



Gambar 20 Tampilan menu Map

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pembahasan Program

Penulisan program bertujuan untuk mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat dengan menuliskan perintah-perintah atau logika. Langkah ini merupakan salah satu tahapan dari tahap implementasi, sehingga hasil akhir implementasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Dalam membuat aplikasi ini, penulis menggunakan Eclipse Kepler sebagai *editor*. Kemudian semua hasil pengkodean di uji coba kan pada *emulator* yang satu paket dengan Eclipse Kepler.

a. Menu AddReminder

```

Edit Refactor Source Navigate Search Project Run Window Help
splash.xml shared.xml edit_reminder.xml
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     android:layout_width="match_parent"
4     android:layout_height="match_parent"
5     android:orientation="vertical" >
6
7     <!-- Judul -->
8
9     <TextView
10        android:id="@+id/TextAsset"
11        android:layout_width="fill_parent"
12        android:layout_height="33dp"
13        android:background="#ffa500"
14        android:gravity="center"
15        android:text="Shared Reminder"
16        android:textColor="#fff"
17        android:textSize="8pt"
18        android:textStyle="bold" />
19
20     <Button
21        android:id="@+id/btnFacebook"
22        android:layout_width="wrap_content"
23        android:layout_height="50dp"
24        android:layout_gravity="center_horizontal"
25        android:text="FACEBOOK_SHARED"
26        android:layout_marginTop="50dp"/>
27
28     <Button
29        android:id="@+id/btnTwitter"
30        android:layout_width="wrap_content"
31        android:layout_height="50dp"
32        android:layout_gravity="center_horizontal"
33        android:text="TWITTER_SHARED"
34        android:layout_marginTop="50dp"/>
35
36 </LinearLayout>
Graphical Layout shared.xml

```

Gambar 4.25 Tampilan source code AddReminder.xml

Gambar 4.26 menunjukkan file xml yang menyusun layout aplikasi reminder base location. Data yang akan ditampilkan berupa form yang dilengkapi dengan showdatedialog dan showtimedialog.

File xml di atas merupakan file yang digunakan untuk membuat data hasil form ditampilkan secara rapi. Sehingga pengguna dapat dengan mudah membaca data tersebut.

```

45 public class AddReminder extends Activity implements OnClickListener{
46
47     EditText inputjudul, inputtujuan, inputtanggal, inputtime, inputnote;
48     Button btnAdd;
49     DBAdapter db;
50
51
52
53
54
55     /**
56     * Ontouch DATEDIALOG N TIME DIALOG
57     *
58     */
59
60     int hour, minute, mYear, mMonth, mDay;
61     static final int TIME_DIALOG_ID = 0;
62     static final int DATE_DIALOG_ID = 1;
63     private EditText txtDate;
64     private EditText txtTime;
65     private EditText txtTujuan;
66     private String[] arrMonth = {"Jan", "Feb", "Mar", "Apr", "May", "Jun", "Jul", "Aug", "Sep", "Oct", "Nov", "Dec"};
67     private String[] arrMonth = {"01", "02", "03", "04", "05", "06", "07", "08", "09", "10", "11", "12"};
68     private static final String TAG_CONTACTS = "contacts";
69
70     @Override
71     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
72         // TODO Auto-generated method stub
73         super.onCreate(savedInstanceState);
74
75         db = new DBAdapter(this);
76         try {
77             db.open();
78         } catch (SQLException e) {
79             // TODO Auto-generated catch block
80             e.printStackTrace();
81         }
82
83         setContentView(R.layout.addreminder);
84     }
85 }

```

Gambar 4.26 Tampilan source code class AddReminder

Class AddReminder berisi method-method yang mengatur data input reminder. Mulai dari input data sampai proses pengambilan data lokasi dari service secara online seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.31 di bawah ini.

```

1 import java.sql.SQLException;
2
3 public class MyList extends Activity implements OnClickListener {
4
5     /**
6     * PARAMETER ADD REMINDER
7     */
8     public static final String KEY_ID = "id";
9     private static final int INSERT_ID = Menu.FIRST;
10    EditText empty;
11    private ListView listView;
12    private DBAdapter db;
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

```

Gambar 4.27 Tampilan source code class MyList

Dalam menu ini membantu user untuk mendapatkan posisi tujuan yang digunakan untuk menggenerate arah dari posisi awal ke posisi tujuan yang telah ditentukan dan diperoleh dari service web

5. Kesimpulan

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis perancangan dan implementasi yang penulis lakukan serta berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu : bagaimana merancang dan mengimplemntasikan aplikasi mobile yang dapat digunakan membuat pengingat berdasarkan Location Base Service pada handphone berbasis android dan bagaimana mengoptimalkan fungsi telepon seluler selain sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sarana penyampaian informasi. Maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi pengingat berdasarkan Location Base Service berbasis android dapat dijadikan sebagai media penyimpanan informasi seputar agenda yang telah dijadwalkan.
2. Dengan adanya aplikasi pengingat berdasarkan Location Base Service pada Smartphone maka membantu pengguna dalam menentukan lokasi yang disertai dengan petunjuk untuk menuju lokasi tujuan dari lokasi awal berada.
3. Akses informasi lokasi dari server dan google maps akan sangat bergantung pada akses internet. Semakin cepat koneksi pada saat mengakses server, terlebih ketika mengakses peta dari google maps, maka pengambilan informasi dan proses menampilkan peta akan cepat juga.

5.2 Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur map offline sehingga informasi dan petunjuk jalan dapat diakses tanpa melalui koneksi internet.
2. Aplikasi dapat menampilkan detail agenda ketika memilih lokasi yang telah diagendakan dalam map.
3. Aplikasi dapat menampilkan data agenda berdasarkan hari, minggu dan bulan.

DAFTAR PUSTAKA

- A Suhendar, Hariman Gunadi. 2002. *Visual Modeling Menggunakan UML dan Relational Rose*. Bandung:Informatika.
- HM, Jogiyanto. 2010. *Analisis & Desain*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Indrajani. 2008. *Sistem Basis Data dalam Paket Five in One*. Jakarta:Elex Media Komputindo.
- Safaat H, Nazruddin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung:Informatika.
- Siregar, Ivan Michael. 2011. *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi Android*. Bandung:Gava Media.
- Appsrox. 2013. *Buat didesain elegan Reminder / Alarm aplikasi jam*. <http://www.appsrox.com/android/tutorials/remindme/>. diakses tanggal 3 November 2013
- GoogleDevelopers. 2013. Pattern. <http://developer.android.com/design/patterns/news.html>. diakses tanggal 10 Oktober 2013
- Huda, Akbarul. 2013. *Tutorial Android Membuat Alarm Sederhana*. http://omayib.com/2012/09/23/tutorial-android-membuat-alarm-sederhana/#codesyntax_2. diakses tanggal 5 November 2013
- Iconspedia. 2013. *icon android*. www.iconspedia.com. 10 Oktober 2013
- Metty. 2013. *Pertemuan 6 & 7 Entity Relationship Diagram (ERD)*. metty.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/13665/SI+ERD+bar.pdf. diakses pada tanggal 10 Oktober 2013.
- Naufal, Hafidz. 2012. *Membuat Aplikasi Location Based Services di Android*. <http://www.twoh.web.id/2012/06/membuat-aplikasi-location-based-services-di-android/>. diakses tanggal 5 November 2013
- Raharja. 2009. *Lampiran*. <http://www.pribadiraharja.com/neli/SKRIPSI/> Lampiran. diakses pada tanggal 10 Oktober 2013.
- Tamada, Ravi. 2011. *Android alert dialog with One button*. <http://www.androidhive.info/2011/09/how-to-show-alert-dialog-in-android/>. diakses tanggal 18 Oktober 2013.
- Wijaya Nur. Pratama. 2013. *Tutorial Android SQLite Database Contact Person*. <http://pratamawijaya.com/programming/tutorial-android-sqlite-database-contact-person>. diakses tanggal 18 Oktober 2013.
- Wijaya Nur. Pratama. 2013. *Tutorial Membangun Aplikasi Android Menggunakan Google Maps dan Google Direction API*. <http://pratamawijaya.com/programming/tutorial-membangun-aplikasi-android-menggunakan-google-maps-dan-google-direction-api>. diakses tanggal 13 Oktober 2013.