

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1.    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.    Identifikasi Masalah .....	2
1.3.    Maksud .....	3
1.4.    Tujuan.....	3
1.5.    Batasan Masalah.....	3
1.6.    Metodologi Penelitian .....	4
1.6.1.    Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2.    Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	5
1.7.    Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1.    Landasan Teori .....	9
2.1.1. <i>Outdoor Activity</i> .....	9
2.1.2. <i>Business Process Modelling Notation (BPMN)</i> .....	9
2.1.3.    Aplikasi .....	10
2.1.4.    Android .....	10
2.1.5.    Geotagging .....	13
2.1.6.    Global Positioning System (GPS).....	13
2.1.7.    Android Studio .....	18
2.1.8.    XML (Extensible Markup Language).....	20

2.1.9.	PHP (Hypertext Preprocessor) .....	21
2.1.10.	Web Service .....	22
2.1.11.	JSON (JavaScript Object Notation) .....	23
2.1.12.	API (Application Programming Interface).....	24
2.1.13.	LBS (Location Based Service).....	25
2.1.14.	Database .....	26
2.1.15.	MySQL.....	27
2.1.16.	OOAD ( <i>Object Oriented Analysis and Design</i> ).....	30
2.1.17.	OOP (Object Oriented Programming) .....	31
2.1.18.	UML (Unified Modelling Language).....	33
2.1.19.	<i>Collaborative Filtering</i> .....	38
2.1.20.	<i>Slope One</i> .....	38
	<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>39</b>
3.1.	Analisis Sistem.....	39
3.1.1.	Analisis Masalah .....	39
3.1.2.	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan .....	40
3.1.3.	Analisis Aturan Bisnis.....	42
3.1.4.	Analisis Arsitektur Sistem.....	49
3.1.5.	Analisis Data .....	50
3.1.6.	Analisis Rekomendasi Barang .....	51
3.1.7.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	59
3.1.8.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	61
3.1.9.	Skema Relasi.....	95
3.1.10.	Struktur Tabel.....	95
3.1.11.	Struktur Menu .....	98
3.2.	Perancangan Antar Muka .....	100
3.2.1.	Perancangan antarmuka mobile pembeli .....	101
3.2.2.	Perancangan Antarmuka Mobile Penjual.....	108
	<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....</b>	<b>111</b>
4.1.	Implementasi Sistem .....	111
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras.....	111

4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak .....	112
4.1.3.	Implementasi Data .....	112
4.1.4.	Implementasi Antarmuka .....	115
4.2.	Pengujian Sistem.....	117
4.2.1.	Rencana Pengujian.....	117
4.2.2.	Pengujian <i>Alpha</i> .....	117
4.2.1.	Pengujian <i>Beta</i> .....	124
4.2.2.	Evaluasi Pengujian.....	131
	BAB 5.....	133
	KESIMPULAN DAN SARAN.....	133
5.1.	Kesimpulan.....	133
5.2.	Saran.....	133
	DAFTAR PUSTAKA .....	135