

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Profil Kota Sukabumi	11
2.1.1 Sejarah Kota Sukabumi.....	11
2.1.2 Visi dan Misi Kota Sukabumi	12
2.1.3 Lambang Kota Sukabumi.....	12
2.2 Profil Kabupaten Sukabumi	13
2.2.1 Sejarah Kabupaten Sukabumi.....	13
2.2.2 Visi dan Misi Kabupaten Sukabumi	17
2.2.3 Lambang Kabupaten Sukabumi.....	17
2.3 State Of Art	18
2.4 Landasan Teori.....	21

2.4.1	Metode Electre.....	21
2.4.2	Teknologi Mobile	25
2.4.2.1	Android.....	25
2.4.2.2	Sejarah Android	27
2.4.2.3	Android Studio.....	27
2.4.2.4	Android SDK (Software Development Kit)	28
2.4.2.5	Versi Android.....	29
2.4.3	Google Maps	30
2.4.3.1	Google Maps API.....	31
2.4.4	GPS	31
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	33
3.1	Analisis sistem	33
3.1.1	Analisis Masalah.....	33
3.1.2	Analisis Sistem Yang Akan Dibangun.....	33
3.1.3	Analisis Penentuan Rekomendasi Objek Wisata Terpopuler	34
3.1.4	Analisis Penentuan Rute Angkutan Kota.....	41
3.1.4.1	Analisis Data Masukan.....	42
3.1.4.2	Analisis proses	45
3.1.4.3	Analisis Keluaran.....	46
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	47
3.1.5.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	47
3.1.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	48
3.1.5.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	49
3.1.6	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	50
3.1.6.1	Analisis Kebutuhan Fungsional Web	50
3.1.6.1.1	ERD	50
3.1.6.1.2	Diagram Konteks	52
3.1.6.1.3	DFD Level 1	52
3.1.6.1.4	DFD Level 2	54
3.1.6.1.5	Spesifikasi Proses.....	62
3.1.6.1.6	Kamus Data.....	79

3.1.6.2	Analisis Kebutuhan Fungsional <i>Mobile</i>	96
3.1.6.2.1	Usecase Diagram.....	96
3.1.6.2.2	Definisi Aktor	97
3.1.6.2.3	Scenario Usecase.....	98
3.1.6.2.4	Activity Diagram.....	100
3.1.6.2.5	Class Diagram.....	109
3.1.6.2.6	Sequence Diagram	111
3.2	Perancangan Sistem.....	120
3.2.1	Perancangan Arsitektur Sistem.....	120
3.2.2	Perancangan <i>Request</i> Dan <i>Response API</i>	122
3.2.3	Perancangan Arsitektur Menu	126
3.2.4	Perancangan Antarmuka	126
3.2.4.1	Perancangan Antarmuka <i>Web</i>	127
3.2.4.2	Perancangan antarmuka <i>Mobile</i>	140
3.2.5	Perancangan Pesan.....	150
3.2.5.1	Perancangan Pesan <i>Web</i>	150
3.2.5.2	Perancangan Pesan <i>Mobile</i>	151
3.2.6	Jaringan Semantik.....	151
3.2.7	Perancangan Prosedural	152
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	189
4.1	Implementasi Sistem.....	189
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	189
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	190
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	190
4.1.4	Implementasi Antarmuka	195
4.2	Pengujian Sistem	198
4.2.1	Pengujian Black Box.....	199
4.2.1.1	Rencana Pengujian	199
4.2.1.2	Kasus Dan Hasil Pengujian	201
4.2.1.2.1	Pengujian <i>Web</i>	202
4.2.1.2.2	Pengujian <i>Mobile</i>	221

4.2.2	Kesimpulan Pengujian <i>Blackbox</i>	226
4.2.3	Pengujian <i>Beta</i>	227
4.2.3.1	Wawancara Pengujian Beta untuk Wisatawan	227
4.2.3.2	Kuesioner	228
4.2.4	Kesimpulan Hasil Pengujian Beta	234
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	235
5.1	Kesimpulan	235
5.2	Saran	235
	DAFTAR PUSTAKA	237