

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Fotografi	9
2.2 Sejarah Perkembangan Fotografi di Indonesia	9
2.3 Global Positioning System (GPS)	13
2.3.1 Definisi Global Positioning System (GPS)	13
2.3.2 Cara Kerja Global Positioning System (GPS)	15
2.3.3 Cara Satelit Menentukan Posisi Lokasi	18
2.3.4 Manfaat Penggunaan <i>Global Positioning System (GPS)</i>	18
2.3.5 Model DanInterkoneksi <i>Global Positioning System (GPS)</i>	19
2.4 Android	20
2.4.1 Sejarah Singkat Android	22
2.4.2 Perkembangan Sistem Operasi Android	22

2.4.3	Siklus Hidup Android.....	28
2.4.4	Kekurangan Android	30
2.4.5	Android SDK(Software Development Kit)	30
2.4.6	Android <i>Studio</i>	30
2.5	Web Servis.....	32
2.5.1	Arsitektur <i>Web Service</i>	34
2.6	Processor Hypertext Protocol (PHP).....	35
2.6.1	JavaScript Object Notations (JSON).....	35
2.6.2	Application Programming Interface (API)	38
2.7	Database dan DBMS (Database Management System)	39
2.7.1	Pengertian <i>Database</i>	39
2.7.2	Pengertian DBMS (Database Management System)	39
2.7.3	Komponen DBMS.....	40
2.8	Algoritma <i>Association Rule</i> (Apriori)	41
2.9	Object Oriented Analysis and Design	42
2.9.1	UML (Unfied Modeling Language).....	42
2.10	Clarifai.....	45
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	47
3.1	Analisis Sistem.....	47
3.1.1	Analisis Masalah	47
3.2	Arsitektur Teknologi	47
3.2.1	Analisis Arsitektur Sistem	48
3.2.2	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	48
3.2.3	Analisis Prosedur Yang Akan Dibangun.....	50
3.3	Contoh Kasus Pencarian Fotografer Berdasarkan Portofolio	50
3.4	Contoh Aplikasi Sejenis	51
3.5	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	52
3.5.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	53
3.6	Diagram Usecase.....	55
3.6.1	Deskripsi Aktor	56
3.7	Activity Diagram.....	70

3.8	Class Diagram.....	85
3.9	Sequence Diagram	87
3.9.1	Sequence Daftar	87
3.9.2	<i>Sequence Diagram</i> Tambah.....	88
3.9.3	<i>Sequence Diagram</i> Pencarian	89
3.9.4	Sequence Diagram Booking	90
3.9.5	<i>Sequence Diagram</i> Hapus Portofolio	91
3.10	Skema Relasi.....	92
3.10.1	Struktur Tabel	92
3.10.2	Perancangan Struktur <i>Menu</i>	94
3.10.3	Perancangan Antarmuka.....	95
3.10.4	Perancangan Pesan	100
3.11	Jaringan Semantik	100
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		103
4.1	Implementasi Sistem	103
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	103
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	104
4.1.3	Implementasi Data	104
4.1.4	Implementasi <i>Class</i>	106
4.1.5	Implementasi Antar Muka	107
4.2	Pengujian Sistem.....	108
4.2.1	Rencana Pengujian Alpha.....	108
4.2.2	Skenario Pengujian.....	108
4.2.3	Hasil Pengujian	110
4.3	Pengujian Beta	115
4.3.1	Skenario Pengujian Beta.....	116
4.3.2	Data Kuisisioner Pengujian Beta.....	116
4.3.3	Perhitungan Hasil Kuisisioner	117
4.3.4	Kesimpulan Beta	120
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		121
5.1	Kesimpulan	121

5.2	Saran.....	121
	DAFTAR PUSTAKA.....	123