

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 LANDASAN TEORI	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.2 Kosep Event	9
2.3 Pengertian dan Prosedur Skala Likert	10

2.3.1	Perhitungan Skala Likert	12
2.3.2	Interpretasi Skor Perhitungan	12
2.4	Jejaring Sosial Facebook	14
2.5	API (Application programming Interface)	15
2.6	Facebook API.....	17
2.7	API EventBrite.....	17
2.8	Uclassify API.....	18
2.9	Android.....	19
2.9.1	Android Life Cycle.....	20
2.9.2	Android SDK (Software Development Kit)	21
2.9.3	Arsitektur Android	22
2.9.4	Versi Android.....	25
2.10	Flowchart	27
2.11	Global Positioning System (GPS).....	28
2.12	JavaScript Object Notation (JSON)	29
2.13	Java.....	30
2.13.1	Processor Hypertext Protocol (PHP).....	30
2.14	Android Studio.....	31
2.15	HTML.....	31
2.16	MySQL	31
2.17	Unified Modelling Language (UML).....	32
2.17.1	Use Case Diagram.....	32
2.17.2	Activity Diagram.....	34

2.17.3	Diagram Kelas	35
2.17.4	Sequence Diagram	36
2.18	Web Browser	37
2.19	Web Server	37
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		39
3.1	Analisis Sistem.....	39
3.1.1	Analisis Masalah.....	39
3.1.2	Analisis yang sedang berjalan.....	39
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	41
3.1.4	Analisis Arsitektur Sistem.....	46
3.1.5	Solusi Yang Dibangun.....	47
3.1.6	Analisis data.....	49
3.2	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	53
3.2.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	54
3.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	56
3.3	Deskripsi Aktor.....	57
3.4	Deskripsi Use Case	58
3.5	Skenario Use Case.....	58
3.6	Diagram Activity.....	61
3.6.2	Jaringan Semantik	78
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		79
4.1	Implementasi.....	79
4.2	Implementasi Sistem	79

4.2.1	Implementasi Perangkat Keras	79
4.2.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	80
4.2.3	Implementasi Data	80
4.2.4	Implementasi Class	81
4.2.5	Implementasi Antar Muka.....	82
4.3	Pengujian Sistem.....	82
4.3.1	Rencana Pengujian Alpha.....	82
4.3.2	Skenario Pengujian.....	83
4.3.3	Hasil Pengujian	83
4.3.4	Pengujian Beta	85
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran.....	95
	DAFTAR PUSTAKA	97