

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 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
1.5.1 Identifikasi Masalah	5
1.5.2 Pengumpulan Data	5
1.5.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	5
1.5.4 Kesimpulan.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Pernikahan	9
2.2 Multimedia	9
2.3 Jenis Multimedia	9
2.4 Aplikasi.....	10
2.5 Internet.....	10
2.6 WWW	10
2.7 API.....	11
2.8 Pemrograman Berorientasi Objek (<i>OOP</i>)	12
2.9 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	13
2.9.1 <i>Use Case Diagram</i>	14

2.9.2	<i>Activity Diagram</i>	15
2.9.3	<i>Class Diagram</i>	15
2.9.4	<i>Sequence Diagram</i>	16
2.10	Metode Pengujian Sistem	16
2.10.1	Pengujian <i>Alpha</i>	16
2.10.2	Pengujian <i>Black Box</i>	17
2.10.3	Pengujian <i>Beta</i>	17
2.10.4	Skala Likert	17
2.11	<i>Tools</i> Yang Digunakan.....	19
2.11.1	<i>Visual Studio Code</i>	20
2.11.2	<i>HTML</i>	21
2.11.3	<i>JavaScript</i>	21
2.11.4	<i>CSS</i>	22
2.11.5	<i>Bootstrap</i>	22
2.11.6	<i>PHP</i>	23
2.11.7	<i>Framework CodeIgniter</i>	24
2.11.8	<i>MySQL</i>	24
2.11.9	<i>AddToAny Share Button</i>	25
2.11.10	<i>Google Maps API</i>	25
2.11.11	<i>Twitter API</i>	27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		29
3.1	Konsep	29
3.1.1	Analisis Masalah	29
3.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	30
3.1.3	Analisis Solusi Yang Ditawarkan	35
3.1.4	Analisis Aplikasi Sejenis	35
3.1.4.1	Analisis Aplikasi Sejenis.....	37
3.1.5	Analisis Arsitektur Sistem.....	40
3.1.6	Aturan Bisnis	42
3.1.7	Analisis Data	42
3.1.8	Analisis Teknologi Yang Digunakan	43
3.1.8.1	<i>Google Maps API</i>	43
3.1.8.2	<i>Twitter API</i>	48
3.1.8.3	<i>AddToAny Share Button</i>	51

3.1.9	Deskripsi Konsep Aplikasi Yang Dibangun	51
3.1.10	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	57
3.1.10.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	58
3.1.10.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	58
3.1.10.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	59
3.1.10.1.3	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	59
3.1.10.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	60
3.1.10.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	61
3.1.10.2.2	<i>Activity Diagram</i>	82
3.1.10.2.3	<i>Class Diagram</i>	102
3.1.10.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	103
3.2	Perancangan Sistem.....	114
3.2.1	Perancangan Sistem.....	115
3.2.2	Perancangan Struktur <i>Menu</i>	121
3.2.3	Perancangan Antarmuka	122
3.2.3.1	Perancangan Antarmuka <i>Back-end</i>	122
3.2.3.2	Perancangan Antarmuka <i>Front-end</i>	134
3.2.4	Perancangan Pesan	139
3.2.5	Perancangan Jaringan Semantik	140
3.3	Pengumpulan Bahan.....	141
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		143
4.1	<i>Assembly</i>	143
4.1.1	Implementasi Basis Data	143
4.1.2	Implementasi Antarmuka	146
4.2	<i>Testing</i>	148
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	149
4.2.1.1	Skenario Pengujian <i>Black Box</i>	149
4.2.1.2	Kasus dan Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	150
4.2.1.3	Kesimpulan Pengujian <i>Black Box</i>	192
4.2.2	Pengujian <i>Beta</i>	192
4.2.2.1	Kuesioner Pengujian <i>Beta</i> Calon Pengantin.....	192
4.2.2.1.1	Hasil Kuesioner Pengujian <i>Beta</i> Calon Pengantin.....	193
4.2.2.2	Kuesioner Pengujian <i>Beta</i> Tamu Undangan.....	198
4.2.2.2.1	Hasil Kuesioner Pengujian <i>Beta</i> Calon Pengantin	199

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	205
5.1 Kesimpulan	205
5.2 Saran	205
DAFTAR PUSTAKA	206