

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	2
1.3. Maksud dan Tujuan .....	3
1.3.1. Maksud.....	3
1.3.2. Tujuan .....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metodologi Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Profil Dreams Come True .....	9
2.1.1 Visi dan Misi.....	9

2.1.1.1	Visi .....	9
2.1.1.2	Misi.....	9
2.1.2	Struktur Organisasi.....	10
2.2	Landasan Teori .....	10
2.3	<i>Meeting</i> .....	11
2.4	Aplikasi.....	13
2.4.1	Aplikasi <i>Mobile</i> .....	14
2.5	Android.....	14
2.6.1	Android <i>Life Cycle</i> .....	15
2.6.2	Android Studio .....	17
2.6	<i>Javascript</i> .....	17
2.7	<i>JavaScript Object Notation (JSON)</i> .....	18
2.8	<i>Web Service</i> .....	18
2.9	<i>Processor Hypertext Protocol (PHP)</i> .....	19
2.10	<i>Hyper text Markup Language (HTML)</i> .....	20
2.11	<i>Location Based Service (LBS)</i> .....	21
2.12	<i>Global Positioning System (GPS)</i> .....	21
2.13	Google Place API.....	22
2.14	Database MySQL.....	22
2.15	XAMPP.....	23
2.16	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	23
2.16.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	24
2.16.2	<i>Acitivity Diagram</i> .....	25

2.16.3	<i>Class Diagram</i> .....	26
2.16.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	27
2.17	<i>Framework Bootstrap</i> .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		<b>30</b>
3.1	Analisis Sistem.....	30
3.1.1	Analisis Masalah .....	30
3.1.2	Analisis Sistem Yang Berjalan.....	31
3.1.3	Analisis Aturan Bisnis.....	32
3.2	Analisis Teknologi Yang Digunakan.....	34
3.1.1	Global Positioning System (GPS).....	34
3.1.2	API Google Place.....	35
3.2.3	Location Based Service (LBS).....	37
3.2.4	Analisis Metode Perhitungan Jarak Haversine .....	38
3.2.5	Analisis Metode Rekomendasi Tempat SMART .....	43
3.3	Analisis Perancangan Arsitektur Sistem .....	51
3.3.1	Arsitektur Website Halaman Belakang.....	51
3.3.2	Arsitektur Mobile Halaman Utama.....	52
3.3.3	Arsitektur Sistem Keseluruhan .....	53
3.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	54
3.4.1	Analisis Karakteristik Anggota .....	54
3.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	55
3.4.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	57
3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	57

3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional di Platform Mobile.....	60
3.5.2	Analisis Kebutuhan Fungsional di Platform Website .....	110
3.6	Perancangan Sistem.....	122
3.6.1	Perancangan Data.....	122
3.6.1.1	Struktur Menu.....	126
3.6.2	Perancangan Antarmuka .....	128
3.6.3	Perancangan Pesan .....	149
3.6.4	Jaringan Semantik.....	157
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>160</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	160
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	160
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	161
4.1.3	Implementasi Database .....	162
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	166
4.1.5	Implementasi Teknologi.....	187
4.2	Pengujian Sistem.....	196
4.2.1	Pengujian Alpha.....	196
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>204</b>
4.1	Kesimpulan.....	204
4.2	Saran.....	204
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>205</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>208</b>