

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Tahap Pengumpulan Data	3
1.5.2 Model Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.5.3 Alur Metodologi Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Wisata	10
2.2 Aplikasi	10
2.3 Data dan Informasi	11
2.3.1 Data	11

2.3.2 Informasi	11
2.4 Basis Data.....	12
2.4.1 Tujuan Basis Data	13
2.4.2 Manfaat Basis Data	13
2.5 Web Service	14
2.5.1 Jenis-Jenis Web Service	15
2.6 <i>Location Based Service (LBS)</i>	15
2.6.1 <i>Komponen Location Based Services (LBS)</i>	17
2.7 Server	19
2.8 <i>Global Positioning System (GPS)</i>	19
2.8.1 <i>Kelebihan dan Kekurangan Global Positioning System (GPS)</i>	21
2.9 <i>Augmented Reality</i>	21
2.9.1 <i>Metode Augmented Reality</i>	21
2.9.2 <i>Manfaat Augmented Reality</i>	22
2.10 Google Maps API.....	23
2.11 Android	24
2.12 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	25
2.12.1 <i>Sejarah Unfied Modelling Language (UML)</i>	25
2.12.2 <i>Tujuan Unfied Modelling Language (UML)</i>	25
2.12.3 <i>Use Case Diagram</i>	26
2.12.4 <i>Activity Diagram</i>	26
2.12.5 <i>Class Diagram</i>	26
2.12.6 <i>Sequence Diagram</i>	26
2.13 PHP	27
2.14 MySQL.....	27
2.14.1 <i>Kelebihan MySQL</i>	27

2.14.2 Kekurangan MySQL	28
2.15 SQLite	29
2.16 JSON	30
2.16.1 Kelebihan JSON.....	30
2.16.2 Kekurangan JSON.....	30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1 Analisis Sistem.....	32
3.1.1 Analisis Masalah	32
3.1.2 Analisis Permasalahan Penentuan Lokasi Terdekat.....	35
3.1.3 Analisis Permasalahan <i>Markerless Augmented Reality</i>	36
3.1.4 Analisis Arsitektur Sistem.....	37
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	38
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	38
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.2 Perancangan Antar Muka.....	59
3.2.1 Antar Muka Halaman Utama	59
3.2.2 Antar Muka Halaman Cari Lokasi	60
3.2.3 Antar Muka Halaman Bantuan.....	60
3.2.4 Antar Muka Halaman Detail Tempat Wisata.....	61
3.3 Jaringan Semantik	62
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	65
4.1 Implementasi Sistem	65
4.1.1 Perangkat Lunak Pembangunan.....	65
4.1.2 Perangkat Keras Pembangunan.....	65
4.1.3 Implementasi <i>Class</i>	66
4.1.4 Implementasi Antarmuka	66

4.2 Pengujian.....	72
4.2.1 Rencana Pengujian.....	72
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha.....	72
4.2.3 Kesimpulan Hasil Uji <i>Alpha</i>	75
4.2.4 Kasus dan Hasil Pengujian Kinerja Sistem.....	75
4.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian Kinerja Sistem	77
4.2.6 Kasus dan Hasil Pengujian <i>Beta</i>	77
4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	81
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85