

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	<i>iii</i>
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
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 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Pariwisata	7
2.2	Wisatawan	7
2.3	<i>Smartphone</i>	8
2.4	Aplikasi Mobile.....	8
2.5	Android	8
2.6	Android Studio	10
2.7	Android SDK	10
2.8	Kotlin	10
2.9	Golang	11
2.10	Server	13
2.11	<i>API (Application Programming Interface)</i>	13
2.12	Instagram.....	14
2.13	Google Map.....	17
2.14	Tiket.com	18
2.15	<i>GPS (Global Positioning System)</i>	18
2.16	<i>Database</i>	19
2.16.1	<i>Database Management System (DBMS)</i>	20
2.16.2	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	20
2.17	<i>MySQL (My Structured Query Language)</i>	24
2.18	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	24
2.18.1	<i>Use Case Diagram</i>	25
2.18.2	<i>Sequence Diagram</i>	26

2.18.3	<i>Class Diagram</i>	27
2.18.4	<i>Activity Diagram</i>	28
2.19	<i>Flowchart</i>	29
2.20	<i>Blackbox Testing</i>	29
2.21	<i>Itinerary</i>	30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		31
3.1	Analisis Sistem.....	31
3.1.1	Analisis Masalah	31
3.1.2	Analisis Sistem Berjalan	31
3.2	Analisis Teknologi	34
3.2.1	Analisis Arsitektur Sistem.....	34
3.2.2	Analisis Webservice	35
3.2.3	Analisis Instagram API	37
3.2.4	Analisis Tiket.com API.....	42
3.2.5	Analisis Rekomendasi Tempat Wisata Populer	44
3.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	45
3.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	46
3.3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	47
3.3.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	49
3.4	Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	50
3.4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional	50
3.4.2	Spesifikasi Kebutuhan Non-Fungsional.....	51

3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
3.5.1	Use Case Diagram.....	52
3.5.2	Skenario Use Case.....	54
3.5.3	Activity Diagram.....	61
3.5.4	Class Diagram	68
3.5.5	Sequence Diagram.....	68
3.6	Perancangan Sistem	77
3.6.1	Perancangan Basis Data	78
3.6.2	Perancangan Struktur Menu	81
3.6.3	Perancangan Antarmuka	81
3.6.4	Perancangan Pesan	88
3.6.5	Perancangan Jaringan Semantik.....	90
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		92
4.1	Implementasi.....	92
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	92
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras.....	92
4.1.3	Implementasi Class	93
4.1.4	Implementasi Antarmuka	94
4.1.5	Implementasi Basis Data.....	96
4.1.6	Implementasi Teknologi.....	98
4.2	Pengujian.....	106
4.2.1	Pengujian Kesesuaian Postingan Tempat Wisata Populer	106

4.2.2	Rencana Pengujian Alpha	107
4.2.3	Hasil Pengujian Alpha.....	108
4.2.4	Kesimpulan Pengujian Alpha.....	116
4.2.5	Pengujian Beta.....	116
4.2.6	Kesimpulan Pengujian Beta	125
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		126
5.1	Kesimpulan	126
5.2	Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA		127