

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1. Metode Pembangunan Perangkat Lunak	7
1.6. Sistematika Penulisan	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Profil Kota Langsa	11
2.2. Visi dan Misi Kota Langsa	11
2.2.1 Visi	11
2.2.2 Misi	11
2.3. Logo	12
2.4. Landasan Teori	14
2.5. Explore	14
2.6. Pariwisata	14
2.6.1 Unsur-Unsur Pariwisata	15
2.6.2 Jenis-Jenis Pariwisata	16
2.6.3 Jenis-Jenis Wisata	17

2.7	Aplikasi	17
2.8	Transportasi	18
2.9	Wisatawan	19
2.10	Travel	19
2.10.1	Travel Agent.....	19
2.11	Ionic Framework	20
2.12	Android.....	20
2.13	Sublime Text	21
2.14	JavaScript	21
2.15	Xampp	21
2.16	PHP dan MySQL.....	22
2.17	Website.....	23
2.18	Google Maps API.....	23
2.19	<i>Global Positioning System (GPS)</i>	23
2.20	<i>Pemrograman Berorientasi Objek</i>	24
2.21	<i>Application Programming Interface (API)</i>	29
2.22	Perangkat Lunak.....	29
2.23	Basis Data.....	30
2.23.1	<i>Databases Management System (DBMS)</i>	30
2.24	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		33
3.1	Analisis Sistem.....	33
3.1.1	Analisis Masalah	33
3.1.2	Analisis Contoh Kasus	33
3.1.3	Analisis Plan Liburan	34
3.1.4	Analisis Data	35
3.1.5	Analisis Prosedur Yang Diusulkan	44
3.1.6	Analisis Deskripsi Umum Sistem	45
3.2	Analisis Teknologi yang Digunakan	46
3.2.1	GPS.....	46
3.2.2	Google Maps API.....	47

3.3	Analisis Basis Data.....	48
3.3.1	Spesifikasi Kebutuhan Web	50
3.3.2	Spesifikasi Kebutuhan Android	51
3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	52
3.4.1	Analisi Kebutuhan Perangkat Keras.....	53
3.4.2	Analisi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	53
3.4.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	54
3.4.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	55
3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional	55
3.5.1	Use Case Diagram.....	55
3.5.2	Identifikasi Aktor	57
3.5.3	Identifikasi Use Case.....	58
3.5.4	Use Case Skenario.....	62
3.5.5	Activity Diagram.....	119
3.5.6	Class Diagram	172
3.5.7	Sequence diagram	172
3.6	Perancangan Sistem.....	197
3.7	Perancangan Data	197
3.7.1	Perancangan Struktur Tabel	198
3.7.2	Perancangan Antarmuka	198
3.8	Jaringan Semantik	233
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		235
4.1	Implementasi Sistem	235
4.2	Implementasi Perangkat Keras	235
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak	235
4.1.2	Implementasi Basis Data	236
4.1.3	Implementasi Antarmuka	242
4.2	Pengujian Sistem	245
4.2.1	Pengujian Alpha	245
4.2.2	Pengujian Beta.....	266
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		277

5.1	Kesimpulan.....	277
5.2	Saran.....	277
	DAFTAR PUSTAKA	279