

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.6 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	9
1.7 Sistematika Penulisan	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Landasan Teori	13
2.1.1 Profil Pariwisata Provinsi Banten	13
2.1.2 Pariwisata	14
2.1.3 Aplikasi	17
2.1.4 <i>Android</i>	18
2.1.5 <i>Android Studio</i>	24
2.1.6 <i>Google Maps API</i>	26
2.1.7 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	29

2.1.8	<i>MySQL</i>	31
2.1.9	<i>Object Oriented Programming</i>	35
2.1.10	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	37
2.1.11	Sistem Rekomendasi	44
2.1.12	<i>Case Base Reasoning (CBR)</i>	45
2.1.13	<i>Algoritma Nearest Neighbor Reterival</i>	47
2.1.14	<i>Rank Order Centroid (ROC)</i>	48
2.1.15	<i>CodeIgniter</i>	48
2.1.16	<i>Global Positioning System (GPS)</i>	50
2.1.17	Metode Pengujian Sistem.....	57
2.1.18	<i>Skala Likert</i>	57
2.1.19	Sistem.....	58
2.1.20	Informasi	59
2.1.22	<i>Firebase</i>	61
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		63
3.1	Analisis Sistem.....	63
3.1.1	Analisis Masalah	63
3.1.2	Analisis Aturan Bisnis	64
3.1.3	Analisis Prosedur Pada Sistem Yang Berjalan.....	65
3.1.4	Analisis Prosedur Pada Sistem Yang Akan Dibangun.....	66
3.1.5	Analisis Arsitektur Sistem.....	67
3.1.6	Analisis Teknologi	70
3.1.7	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	95
3.1.8	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	98
3.1.9	Analisis Kebutuhan Fungsional	101
3.2	Perancangan Sistem	152
3.2.1	Perancangan Data.....	153
3.2.2	Perancangan Diagram Relasi	153

3.2.3	Perancangan Struktur Tabel	153
3.2.4.	Perancangan Struktur Menu	160
3.2.5	Perancangan Antar Muka	162
3.2.6	Perancangan Pesan	188
3.2.7	Perancangan Jaringan Semantik.....	190
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		193
4.1	Implementasi Sistem	193
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	193
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	194
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	200
4.1.4	Implementasi Antarmuka	200
4.1.5	Implementasi Teknologi.....	201
4.2	Pengujian Sistem.....	203
4.2.1	Pengujian <i>White Box</i>	203
4.2.2	Pengujian Alpha	208
4.2.3	Pengujian Beta	221
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		229
5.1	Kesimpulan	229
5.2	Saran.....	229
DAFTAR PUSTAKA		231