

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
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	2
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Musisi.....	7
2.2. Genre musik	7
2.3. Android	11
2.3.1. Siklus Hidup Android	13
2.3.2. <i>Android Development dan SDK</i>	15
2.4. <i>Web Service</i>	15
2.5. Postman.....	17
2.6. API (Application Programming Interface).....	18
2.6.1. Youtube API	18
2.6.2. <i>Player API</i>	19
2.6.3. <i>Data API</i>	20
2.7. <i>GPS (Global Positioning System)</i>	20
2.8. <i>OOAD</i>	21
2.8.1. Diagram <i>UML</i>	21

2.9.	PHP	22
2.10.	Database dan DBMS (Database Management System).....	22
2.10.1.	Konsep Dasar Database	22
2.10.2.	Pengertian DBMS (Database Management System)	22
2.10.3.	Komponen DBMS	23
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1.	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	25
3.1.1.	Prosedur Pencarian Musisi.....	25
3.1.2.	Prosedur Pencarian Musisi Yang Akan di Bangun.....	26
3.1.3.	Prosedur Pemesanan Musisi Yang sedang berjalan.....	27
3.1.4.	Prosedur Pemesanan Musisi Yang Akan di Bangun.....	28
3.1.5.	Prosedur Pendaftaran Musisi	29
3.2.	Analisis Kebutuhan Data dan Informasi	30
3.3.	Analisis API Youtube	34
3.4.	Analisis Teknologi <i>Location Based Service (LBS)</i>	36
3.5.	Analisis Arsitektur Sistem	37
3.6.	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.6.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.6.9.	Analisis Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	73
3.7.	Perancangan Sistem	75
3.8.	Perancangan Basis Data	75
3.9.	Perancangan Struktur Menu.....	81
3.10.	Perancangan Antarmuka	83
3.11.	Perancangan Pesan.....	92
3.12.	Jaringan Semantik.....	92
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		93
4.1.	Implementasi Sistem.....	93
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras.....	93
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak.....	93
4.1.3.	Implementasi Basis Data.....	94
4.1.4.	Implementasi <i>Class</i>	98
4.1.5.	Implementasi Antar Muka	99

4.2.	Pengujian Sistem.....	111
4.2.1.	Pengujian <i>Blackbox</i>	111
4.2.2.	<i>User Acceptance Test</i>	115
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		121
5.1	Kesimpulan	121
5.2	Saran	121
DAFTAR PUSTAKA		123