DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
DAFTAR GAMBAR xvii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.3.1 Maksud 4
1.3.2 Tujuan 4
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Metode Penelitian 5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1 Profil Disporbudpar Kota Cirebon 11
2.1.1 Sejarah Disporbudpar Kota Cirebon 11
2.1.2 Visi dan Misi Disporbudpar Kota Cirebon 12

2.1.3 Logo Disporbudpar Kota Cirebon 13
2.1.4 Dasar Hukum Pelaksanaan Tugas 16
2.1.5 Tugas Pokok dan Fungsi SKPD 16
2.2 Landasan Teori 18
2.2.1 Aplikasi Mobile 18
2.2.2 Pengertian Aplikasi 18
2.2.3 Pengertian Mobile 19
2.2.4 Pengertian Aplikasi Mobile 19
2.2.5 Karakteristik Perangkat Mobile 20
2.2.6 Android 23
2.2.7 Teori Kualitas 27
2.2.8 Basis Data 30
2.2.9 DBMS 30
2.2.10 SQL 31
2.2.11 Pemrograman Berorientasi Objek 31
2.2.12 Konsep Dasar Beroirientasi Objek 32
2.2.13 Geofencing 35
2.2.14 Jaringan Internet 36
2.2.15 GPS (Global Positioning System) 37
2.2.3 LBS (*Location Based-Service*) 40
2.2.4 Google Maps 41
2.2.5 PhoneGap 42
2.2.6 HTML5 43
2.2.7 PHP 44
2.2.8 JavaScript 45

2.2.9 JSON 46
2.2.10 Database MySQL 46
2.2.11 *Unified Modeling Language* (UML) 49
2.2.12 Web Server 52
2.2.13 Web Service 53
BAB 3 PEMBAHASAN 55
3.1 Analisis Sistem 55
3.1.1 Analisis Masalah 55
3.1.2 Analisis Sistem Yang Berjalan 56
3.1.3 Analisis Geofencing 64
3.1.4 Analisis Prosedur 67
3.1.5 Analisis Arsitektur Sistem Back End dan Front End 71
3.1.6 Analisis Data 73
3.1.7 Kamus ERD 74
3.1.8 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 77
3.1.9 Analisis Kebutuhan Fungsional 80
3.2 Perancangan Sistem 149
3.2.1 Perancangan Data 149
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 153
3.2.3 Perancangan Antarmuka 154
3.2.4 Jaringan Semantik 198
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 201
4.1 Implementasi Sistem 201
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 201
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 202

4.1.3 Implementasi Basis Data 202
4.1.4 Implementasi Antarmuka 207
4.2 Pengujian Sistem 209
4.2.1 Pengujian Blackbox 210
4.2.2 Kesimpulan Pengujian Blackbox 236
4.2.3 Pengujian Beta 236
4.2.4 Kesimpulan Pengujian Beta 244
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 245
5.1 Kesimpulan 245
5.2 Saran 245
DAFTAR PUSTAKA 247