DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak 5
1.5 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Ruang Lingkup Objek Penelitian 9
2.1.1 Sejarah Blitzmegaplex 9
2.1.2 Visi 9
2.1.3 Misi 9
2.1.4 Penghargaan 10
2.1.5 Struktur Organisasi 11
2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Informasi 12
2.2.2 Poster 12
2.2.3 Film 13
2.2.4 Bioskop 15
2.2.5 Internet 16

2.2.6 Uniform Resource Locator (URL) 17
2.2.7 Uniform Resource Identifier (URI) 18
2.2.8 Jaringan Komputer 19
2.2.9 Perangkat Lunak 21
2.2.10 Pemrograman Berorientasi Objek 22
2.2.11 *Near Field Communication* (NFC) 24
2.2.12 NFC *Tag* 28
2.2.13 *NFC Data Exchange Format* (NDEF) 29
2.2.14 Android 33
2.2.15 *Unified Modeling Language* (UML) 42
2.2.16 Java 43
2.2.17 Eclipse 46
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 47
3.1 Analisis Sistem 47
3.2 Analisis Masalah 47
3.3 Analisis Prosedur Berjalan 48
3.4 Analisis Sistem Yang Dibangun 51
3.4.1 Analisis Input (*Write)* Pada *Tag* NFC 65
3.4.2 Analisis Baca (*Read)* Pada *Tag* NFC 71
3.4.3 Analisis Akses WiFi 75
3.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 78
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 78
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 78
3.4.3 Analisis Pengguna 79
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 79
3.5.1 *Use Case Diagram* 80
3.5.2 *Activity Diagram* 88
3.5.3 *Sequence Diagram* 92
3.5.4 *Class Diagram* 98
3.6 Perancangan Sistem 101
3.6.1 Perancangan Struktur Menu 101
3.6.2 Perancangan Antarmuka 102

3.6.3 Jaringan Semantik 111
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 113
4.1 Implementasi Sistem 113
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras Pembangun 113
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras Pengujian 113
4.1.3 Implementasi Perangkat Lunak Pembangun 114
4.1.4 Implementasi Perangkat Lunak Pengujian 114
4.1.5 Implementasi *Class* 114
4.1.6 Implementasi Antarmuka 116
4.2 Pengujian Sistem 117
4.2.1 Pengujian Alpha 117
4.2.2 Pengujian Beta 121
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 131
5.1 Kesimpulan 131
5.2 Saran 131
DAFTAR PUSTAKA 133