Daftar ISI

HALAMAN PENGESAHAN
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
Daftar ISI v
Daftar Gambar viii
Daftar Tabel x
Daftar Simbol xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4
1.2.1 Identifikasi Masalah 4
1.2.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Maksud dan Tujuan penelitian 5
1.3.1 Maksud Penelitian 5
1.3.2 Tujuan Penelitian 5
1.4 Kegunaan Penelitian 6
1.4.1 Kegunaan Praktis 6
1.4.2 Kegunaan Akademis 6
1.5 Batasan Masalah 6
1.6 Waktu Pembuatan 7
1.7 Sistematika Penulisan 9
BAB II LANDASAN TEORI 11
2.1 Pengertian Aplikasi 11
2.2 Pengertian Media Jejaring Sosial 11
2.3 Pengertian Informasi 12
2.3.1 Ciri-ciri Informasi 13
2.3.2 Fungsi Informasi 13
2.4 Pengertian Peta 14
2.4.1 Google *Map* API 15
2.5 Pengertian *Gamification* 16

2.6 UML (*Unified Modeling Language*) 17
2.6.1 *Use case Diagram* 18
2.6.2 *Activity Diagram* 18
2.6.3 *Sequence Diagram* 19
2.6.4 *Class Diagram* 19
2.6.5 *Component Diagram* 19
2.6.5 *Deployment Diagram* 19
2.7 Perangkat Lunak Pendukung 20
2.7.1 NetBeans 20
2.7.2 PHP 21
2.7.3 Web Server XAMPP 21
2.7.4 MySQL 22
2.7.5 CSS (*Cascading Stlye Sheets*) 23
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 24
3.1 Objek Penilitian 24
3.2 Metode Penelitian 25
3.2.1 Desain Penelitian 25
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 25
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 27
3.2.4 Pengujian *Software* 34
3.3 Analisis Aplikasi *Traveling* 35
3.3.1 Aplikasi Traveling 35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40
4.1 Perancangan Sistem 40
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 40
4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 40
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 41
4.1.4 Perancangan Basis Data 56
4.2. Percangan Antar Muka 59
4.2.1 Struktur Menu 59
4.2.2 Perancangan Input 61
4.2.3 Perancangan *Output* 73
4.3 Percangan Arsitektur Jaringan 76
4.4. Pengujian 76

4.4.1 Rencana Pengujian 77
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian 78
4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 85
4.5 Implementasi 86
4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak 86
4.5.2 Implementasi Perangkat Lunak 87
4.5.3 Implementasi Basis Data 87
4.5.4 Implementasi Antar Muka 104
4.5.5. Penggunaan Program 113
4.5.6 Penggunaan *Gamification* 117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 119
5.1 Kesimpulan 119
5.2 Saran 119
DAFTAR PUSTAKA xii
LAMPIRAN xiv