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 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Travelling 7
2.2 Android 7
2.2.1 Arsitektur Android 8
2.2.2 Android Life Cycle 10
2.2.3 Fitur 12
2.2.4 Prinsip Desain 13
2.3 User-Generated Content 15
2.4 JSON 16
2.5 MySQL 17
2.6 Object Oriented Analysis Desain 18
2.6.1 Unified Modeling Language(UML) 19
2.7 Sistem Rekomendasi 21
2.8 Case Base Reasoning (CBR) 22

2.9 Algoritma Nearest Neighbor Retrieval 24
2.10 Rank Order Centroid (ROC) 25
2.11 Jenis Liburan 25
2.12 CodeIgniter 26
2.13 Bootstrap 28
2.14 Metode Pengujian 29
2.14.1 White-Box Testing 29
2.14.2 Black-Box Testing 30
2.15 Skala Likert 31
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 33
3.1 Analisis Sistem 33
3.1.1 Analisis Masalah 34
3.1.2 Analisis Aturan Bisnis 34
3.1.3 Analisis Metode Case Based Reasoning (CBR) 35
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 44
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 47
3.2 Perancangan Sistem 96
3.2.1 Perancangan Data 96
3.2.2 Struktur Menu 101
3.2.3 Perancangan Antar Muka 102
3.2.4 Perancangan Pesan 122
3.2.5 Jaringan Semantik 127
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 129
4.1 Implementasi Sistem 129
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 129
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 130
4.1.3 Implementasi Data 130
4.1.4 Implementasi Antar Muka 134
4.2 Pengujian Sistem 135
4.2.1 Pengujian *White-Box* 136
4.2.2 Pengujian Alpha 139
4.2.3 Pengujian Beta 168
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 177
5.1 Kesimpulan 177

5.2 Saran 177
DAFTAR PUSTAKA 179