DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxi**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud Dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI **7**
2.1 Tinjauan Instansi 7
2.1.1 Sejarah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat dan Badan Hukum Instansi 7
2.1.2 Logo Instansi 8
2.1.3 Visi dan Misi 9
2.1.4 Struktur Organisasi 9
2.1.5 Tugas Pokok dan Fungi(Tupoksi) Disparbud Prov. Jabar 10
2.1.6 Deskripsi Pekerjaan 11
2.2 Pariwisata 12
2.2.1 Objek Wisata 12
2.3 *Text Mining* 13
2.3.1 Pengertian *Text Mining* 13
2.3.2 Tujuan *Text Mining* 14

2.3.3 Kinerja *Text Mining* 14
2.3.4 Proses *Text Mining* 15
2.3.5 Kategori Teks 19
2.4 *Naïve Bayes Classifier* 20
2.5 Konsep Dasar Pemrograman Objek 24
2.5.1 Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) 24
2.6 Pengertian UML *(Unified Modelling Language)* 24
2.6.1 Diagram-Diagram UML 25
2.7 MYSQL 29
2.8 Macromedia Dreamweaver Adobe Cs 5 30
2.9 PHP 30
2.10 Wamp *(Windows Apache Mysql PHP)* 30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 31
3.1.2 Analisis Sumber Data 31
3.1.3 Analisis *Text Mining* Klasifikasi Objek Wisata 33
3.1.3.1 Analisis *Preprocessing* Data Latih 33
3.1.3.2 Analisis Pembuatan Indeks *Keyword* 44
3.1.3.3 Analisis Metode *Naïve Bayes Classifier* 45
3.1.3.3.1 Klasifikasi *Naïve Bayes Classifier (Learning)* Data Latih 45
3.1.3.3.2 Klasifikasi *Naïve Bayes Classifier (Classify)* Data Uji 57
3.1.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 59
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 59
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 60
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....61
3.1.5.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 62
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 63
3.1.6.1 Identifikasi Aktor 63
3.1.6.2 *Use Case* Diagram 63
3.1.6.3 Definisi *Use Case* 64

3.1.6.4 Skenario *Use Case* Admin 65
3.1.6.5 *Activity* Diagram Admin 72
3.1.6.6 *Sequence* Diagram Admin 84
3.1.6.7 *Class Diagram* Admin 93
3.2 Perancangan Sistem 94
3.2.1 Perancangan Struktur Menu Admin 94
3.2.2 Perancangan Antarmuka Admin 94
3.2.3 Perancangan Pesan 99
3.2.4 Jaringan Semantik Admin 100
3.2.5 Perancangan Prosedural 100
3.2.5.1 Login Administrator 100
3.2.5.2 Pembelajaran *Naïve Bayes* Tambah Data Latih 101
3.2.5.3 Pembelajaran *Naïve Bayes* Ubah Data Latih 102
3.2.5.4 Klasifikasi *Naïve Bayes* Tambah Data Uji 103
3.2.5.5 Klasifikasi *Naïve Bayes* Ubah Data Uji 104
3.2.5.6 Hapus Data Uji 105
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 107
4.1 Implementasi Sistem 107
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 107
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 107
4.1.3 Implementasi Basis Data 107
4.1.4 Implementasi Kelas 109
4.1.5 Implementasi Antarmuka Admin 110
4.2 Pengujian Sistem 112
4.2.1 Pengujian *Alpha* 113
4.2.1.1 Skenario Pengujian Aplikasi 113
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Black Box* 115
4.2.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Black Box 124
4.2.2 Pengujian *Beta* 124
4.2.2.1 Wawancara Admin 124
4.2.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 125

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 127
5.1 Kesimpulan 127
5.2 Saran 127
DAFTAR PUSTAKA 129