

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Profil BIKESYSTEM	11
2.1.1 Sejarah Bike System	11
2.1.2 Visi dan Misi Bike System	12
2.1.3 Logo BIKE SYSTEM	12
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Anatomi Sepedah Roadbike	13
2.2.2 Metode Lemond	16
2.2.3 Body Mass Indeks	17
2.2.4 Teknologi 3 Dimensi	19
2.2.5 Multimedia	20
2.2.6 Teknologi Website	22
2.2.7 HTML	26
2.2.8 Web Graphic Library (WEBGL)	27

2.2.9	Business Process Modeling Notation (BPMN)	28
2.2.10	Cascading Style Sheets (CSS)	29
2.2.11	Unified Modelling Language (UML)	29
2.2.12	Software Yang Digunakan	31
2.2.13	Pengujian blackbox	35
2.2.14	Skala Likert	36
2.2.15	Penarikan Ukuran Sampling	37
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		39
3.1	Analisis	39
3.1.1	Analisis Masalah	39
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	40
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	41
3.1.4	Analisis Arsitektur Sistem	44
3.1.5	Analisis Aplikasi Yang Dibangun	46
3.1.6	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	52
3.1.7	Analisis Kebutuhan Non-fungsional	53
3.1.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	56
3.1.9	Skema Relasi	71
3.1.10	Struktur Tabel	72
3.2	Perancangan Sistem	72
3.2.1	Perancangan Struktur Menu	72
3.2.2	Perancangan Antar Muka	74
3.2.3	Perancangan Pesan	79
3.2.4	Jaringan Semantik	80
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		83
4.1	Implementasi Sistem	83
4.1.1	Implementasi Perangkat keras	83
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	84
4.1.3	Implementasi Basis Data	85
4.1.4	Implementasi Antarmuka	86
4.2	Pengujian Sistem	87
4.2.1	Pengujian Blackbox	87

4.2.2	Pengujian Kepada Pengguna	92
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		101
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		103