DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
12 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB II LANDASAN TEORI 7
2.1 Pariwisata 7
2.2 Keamanan 8
2.3 Aplikasi Mobile 10
2.4 Android 10
2.5 Website 13
2.6 JSON 14
2.7 Structured Analysis and Design 16
2.7.1.Diagram Konteks 19
2.7.2.Data Flow Diagram 19
2.7.3.Spesifikasi Proses 20
2.7.4.Kamus Data 21
2.8 Object Oriented Analysis Desain 21

2.9 Pengujian Kuesioner 27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.1.1 Analisis Masalah 29
3.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 29
3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem 33
3.1.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 36
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 39
3.1.6 Analisis Data 42
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 48
3.1.7.1Analisis Kebutuhan Fungsional Web 48
3.1.7.2 Analisis Kebutuhan Fungsional Mobile 65
3.2 Perancangan Sistem 119
3.2.1 Perancangan Data 119
3.2.2 Perancangan Arsitektur Menu 123
3.2 3 Perancangan Antar Muka 124
3.2 3.2 Perancangan Pesan 129
3.2.3.3 Jaringan Semantik 146
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 147
4.1 Implementasi Sistem 147
4.1.1 Lingkungan Implementasi 147
4.1.2 Implementasi Data 148
4.1.3 Implementasi Antarmuka 151
4.2 Pengujian Sistem 153
4.2.1 Rencana Pengujian 153
4.2.2 Skenario Pengujian 153
4.2.3 Hasil Pengujian 157
4.2.4 Evaluasi Pengujian 169
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 170
5.1 Kesimpulan 171
5.2 Saran 172

DAFTAR PUSTAKA 173