DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**

LEMBAR PERNYATAAN ..... **ii**

ABSTRAK ..... **iii**

ABSTRACT ..... **iv**

KATA PENGANTAR ..... **v**

DAFTAR ISI ..... **vii**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR SINGKATAN ..... **xiv**

DAFTAR SIMBOL ..... **xv**

DAFTAR ISTILAH ..... **xvi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Maksud dan Tujuan 2

1.2.1 Maksud 2

1.2.2 Tujuan 2

1.3 Batasan Masalah 2

1.4 Metode Pengembangan Sistem 2

1.5 Sistematika Penulisan 4

BAB II TEORI PENUNJANG **5**

2.1 Wayfinding [1] 5

2.2 Wayfinding Sejenis 7

2.2.1 Wayfinding Mall Bandung Indah Plaza(BIP) 7

2.2.2 Digital Wayfinding Trans Studio Mall 7

2.2.3 Map Festival City Link Mall Bandung 9

2.2.4 Perbandingan Wayfinding 9
2.3 Metode Pencarian Jalur 10
2.4 Java 11
2.5 NetBean IDE 12
2.6 Adobe Ilustrator 13
2.7 Adobe Photoshop 13
2.8 Sweet Home 3D 14
2.9 Unified Modeling Language (UML) 15
BAB III PERANCANGAN SISTEM 17
3.1 Analisis 17
3.1.1 Analisis Masalah 17
3.1.2 Analisis Kebutuhan Data 18
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem 19
3.1.4 Analisis Algoritma 19
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 22
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 24
3.2 Perancangan Sistem 38
3.2.1 Arsitektur Menu 38
3.2.2 Perancangan Antarmuka 38
3.2.3 Map Gedung 41
3.2.4 Software Gedung 41
3.3 Hasil Pencarian 42
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS 44
4.1 Implementasi Sistem 44
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 44
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 44
4.1.3 Implementasi Antarmuka 45
4.1.4 Implementasi Antarmuka Sistem 45

4.2 Pengujian Sistem 47
4.2.1 Pengujian Alpha 47
4.2.2 Pengujian Beta 53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61
5.1 Kesimpulan 61
5.2 Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN 63