DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang.....1
1.2 Rumusan Masalah.....2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Penelitian.....2
1.5 Metode penelitian 3
BAB II TEORI PENUNJANG 4
2.1 Sistem rekomendasi tempat wisata.....4
2.2 Logika fuzzy 5
2.2.1 Himpunan fuzzy……5
2.2.2 Fuzzy keanggotaan.....6
2.3 Fuzzy Model Tahani.....6
2.4 Website 8
2.5 Android.....10
2.6 *Unified Modeling Language*.....10
2.6.1 Sejarah UML……...……....11
2.6.2 Diagram UML……...……..12
2.7 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan 15
2.7.1 Hypertext Preprocessor (PHP)……..……15
2.7.2 Database……...…….……..16
2.7.3 My Structured Query Language (MySQL)…….16
2.7.4 Hyper Text Markup Languange (HTML)……...……17
2.7.5 Cascading Style Sheet (CSS)……...……..17
2.8 Pengujian Beta dan Alfa 18
2.8.1 Pengujian Alpha……...……...18
2.8.2 Pengujian Beta……...…….**Error! Bookmark not defined.**
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 19
3.1 Analisis 19
3.1.1 Analisis Masalah……...…..**Error! Bookmark not defined.**19

3.1.2 Analisis Algoritma……...……...**Error! Bookmark not defined.**

3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional……..**Error! Bookmark not defined.**

3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional……...……...**Error! Bookmark not defined.**

3.1.4.1 Use Case Diagram.....26

3.1.4.1.2 Activity Diagram 34

3.1.4.1.3 Sequance Diagram.....40

3.1.4.1.4 Class Diagram 46

3.1.4.2 Use Case Diagram Android 48

3.1.4.2.2 Sequance Diagram.....54

3.1.4.2.3 Collaboration Diagram.....58

3.1.4.2.4 Class Diagram 59

3.1.5 Analisis Perancangan Basis Data……...……**Error! Bookmark not defined.**

3.1.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)**Error! Bookmark not defined.**3

3.2.1 Perancangan Data……...……**Error! Bookmark not defined.**

3.2.2 Perancangan Arsitektural……...……**Error! Bookmark not defined.**

3.2.1.1 Arsitektur Menu 65

3.2.3 Perancangan Prosedural……..67

3.2.4 Website……71

3.2.3.1 Perancangan Antarmuka 71

3.2.5 Android……...**Error! Bookmark not defined.**

3.2.4.1 Perancangan Antarmuka 74

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....78

4.1 Implementasi.....78

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras……...78

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak……...78

4.1.3 Implementasi Antarmuka……79

4.1.3.1 Implementasi Antarmuka Frontend 79
4.1.3.2 Implementasi Antarmuka Backend.....80
4.1.3.3 Implementasi Antarmuka Aplikasi 81
4.2 Pengujian 83
4.2.1 Pengujian Fungsional……..84
4.2.1.1 Skenario Pengujian Fungsional 84
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian Fungsional (Black Box Testing) ……85
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Fungsional……..…86
4.2.2 Pengujian Beta……86
4.2.2.1 Kuisioner.....87
4.2.2.2 Kesimpulan Pengujian Beta.....94
4.2.3 Pengujian Rekomendasi……..……94
4.2.3.1 Pengaruh Kriteria Wisata Dan Harga 94
4.2.3.2 Kesimpulan Pengujian Rekomendasi 96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....**Error! Bookmark not defined.**
5.1 Kesimpulan.....97
5.2 Saran 97
DAFTAR PUSTAKA 98
LAMPIRAN A.....100
LAMPIRAN B.....127