DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
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 Tinjauan Hotel Golden Flower Bandung 11
2.1.1 Sejarah Hotel Golden Flower Bandung 11
2.1.2 Profil Singkat Golden Flower Bandung 12
2.1.3 Logo Hotel Golden Flower Bandung 13
2.1.4 Fasilitas-fasilitas yang Terdapat di Hotel Golden Flower Bandung 13
2.1.5 Struktur Organisasi di Hotel Golden Flower Bandung 17
2.2 Landasan Teori 20
2.2.1 Aplikasi Mobile 21
2.2.2 Pengertian Aplikasi 21
2.2.3 Pengertian Mobile 21
2.2.4 Pengertian Aplikasi Mobile 21
2.2.5 Karakteristik Perangkat Mobile 22

2.2.6 Android 26
2.2.7 Teori Kualitas 29
2.2.8 Geofencing 31
2.2.9 Objek Wisata 33
2.2.10 Pelayanan 33
2.2.11 Pelanggan 33
2.2.12 Basis Data 33
2.2.13 DBMS 34
2.2.14 SQL 34
2.2.15 Pemograman Berorientasi Objek 34
2.2.16 Konsep Dasar Berorientasi Objek 36
2.2.17 Jaringan Internet 39
2.2.18 GPS (Global Positioning System) 39
2.2.19 LBS (Location Based Service) 44
2.2.20 Google Maps 46
2.2.21 Android Studio 47
2.2.22 HTML5 48
2.2.23 PHP 49
2.2.24 JavaScript 50
2.2.25 JSON 51
2.2.26 MySQL 54
2.2.27 UML (Unified Modeling Language) 57
2.2.28 Web Server 62
2.2.29 Web Service 62
2.2.30 Teori Kusioner 63
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 69
3.1 Analisis Sistem 69
3.1.1 Analisis Masalah 69
3.1.2 Analisis Sistem Yang Berjalan 69
3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem 77
3.1.4 Analisis Geofencing 79

3.1.5 Analisis API (Application Programming Interface) 81
3.1.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 85
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 87
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) 87
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) 88
3.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 90
3.2.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 91
3.3 Perancangan Sistem 126
3.3.1 Perancangan Basis Data 126
3.3.2 Perancangan Struktur Tabel 127
3.3.3 Perancangan Struktur Menu 129
3.3.4 Perancangan Antarmuka 130
3.3.5 Perancangan Pesan Android 144
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 147
4.1 Implementasi 147
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 147
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 147
4.1.3 Implementasi Basis Data 148
4.1.4 Implementasi Class 149
4.2 Pengujian Perangkat Lunak 151
4.2.1 Pengujian Sistem 151
4.2.2 Skenario Pengujian 151
4.2.3 Pengujian Alfa 152
4.2.4 Pengujian Beta 154
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 165
5.1 Kesimpulan 165
5.2 Saran 165
DAFTAR PUSTAKA 167