DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xix
DAFTAR SIMBOL xxv
DAFTAR LAMPIRAN xxx
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 3
1.3. Maksud dan Tujuan 3
1.4. Batasan Masalah 4
1.5. Metode Penelitian 5
1.6. Sistematika Penulisan 13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 15
2.1. Tinjauan Instansi 15
2.1.1. Sejarah Instansi Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga 15
2.1.1.1. Visi dan Misi 16
2.1.1.2. Logo Instansi 16
2.1.1.3. Struktur Organisasi 17
2.1.1.4. Deskripsi Tugas 17
2.1.2. Sejarah Instansi Dinas Perhubungan 21
2.1.2.1. Visi dan Misi 22
2.1.2.2. Logo Instansi 22
2.1.2.3. Struktur Organisasi 22
2.2. Landasan Teori 26
2.2.1. Pariwisata 26

2.2.2. Backpacking 28
2.2.3. UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) 28
2.2.4. Sistem 29
2.2.4.1. Karakteristik Sistem 29
2.2.4.2. Klasifikasi Sistem 31
2.2.5. Informasi 32
2.2.6. Kualitas Sistem 33
2.2.7. Kualitas Informasi 34
2.2.8. Android 35
2.2.9. Android Studio 40
2.2.10. GPS 41
2.2.11. Location Based Service 43
2.2.12. Google Maps 44
2.2.13. API (Application Programming Interface) 45
2.2.14. Google Maps Android API 45
2.2.15. Google Maps Direction API 46
2.2.16. Java 47
2.2.17. PHP 48
2.2.18. JSON (Javascript Object Notation) 49
2.2.19. Bootstrap 52
2.2.20. MySQL 52
2.2.21. XAMPP 54
2.2.22. Web Server 55
2.2.23. OOP (Object Oriented Programming) 56
2.2.24. OOAD (Object Oriented Analysis and Design) 56
2.2.25. UML (Unified Modelling Language) 57
2.2.26. Kuesioner Skala Likert 62
2.2.27. Pengujian Alpha 63
2.2.28. Pengujian Beta 63
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 65
3.1. Analisis Sistem 65

3.1.1. Analisis Masalah 65
3.1.2. Analisis Prosedur yang Berjalan 68
3.1.3. Analisis Prosedur Sistem yang Dibangun 69
3.1.4. Analisis Arsitektur Sistem 71
3.1.5. Analisis Teknologi Yang Digunakan 75
3.1.6. Analisis Data 89
3.1.6.1. Contoh Kasus 100
3.1.7. Analisis Spesifikasi Kebtuhuan Perangkat Lunak 106
3.1.8. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 108
3.1.8.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 108
3.1.8.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 109
3.1.8.3. Analisis Kebutuhan Pengguna 109
3.1.9. Analisis Kebutuhan Fungsional 109
3.1.9.1. Analisis Kebutuhan Fungsional Sub Sistem Mobile 110
3.1.9.1.1. Use Case Diagram 110
3.1.9.1.2. Identifikasi Aktor 111
3.1.9.1.3. Identifikasi Use Case 111
3.1.9.1.4. Use Case Skenario 112
3.1.9.1.5. Activity Diagram 131
3.1.9.1.6. Class Diagram 148
3.1.9.1.7. Deskripsi Kelas 150
3.1.9.1.8. Sequence Diagram 171
3.1.9.2. Analisis Kebutuhan Fungsional Sub Sistem Web 186
3.1.9.2.1. Diagram Konteks 187
3.1.9.2.2. DFD Level 1 187
3.1.9.2.3. DFD Level 2 189
3.1.9.2.4. DFD Level 3 191
3.1.9.2.5. Kamus Data 200
3.1.9.2.6. Spesifikasi Proses 204
3.2. Perancangan Sistem 206
3.2.1. Perancangan Basis Data 206

3.2.1.1. Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram) 206
3.2.1.2. Perancangan Skema Relasi 209
3.2.2. Perancangan Struktur Tabel 211
3.2.3. Perancangan Antarmuka 219
3.2.4. Perancangan Antarmuka Sub Sistem Mobile 219
3.2.4.1. Antarmuka Login 219
3.2.4.2. Antarmuka Sign Up 220
3.2.4.3. Antarmuka Beranda 220
3.2.4.4. Antarmuka Lihat Semua Tempat 221
3.2.4.5. Antarmuka Wisata Terdekat 221
3.2.4.6. Antarmuka Kategori Wisata 222
3.2.4.7. Antarmuka Buat Rencana (Input Biaya) 222
3.2.4.8. Antarmuka Buat Rencana (Input Wisata) 223
3.2.4.9. Antarmuka Buat Rencana (Input Mode Perjalanan) 223
3.2.4.10. Antarmuka Buat Rencana (Input Rencana Kendaran Pribadi) 224
3.2.4.11. Antarmuka Detail Rencana Wisata Dengan Kendaraan Pribadi 224
3.2.4.12. Antarmuka Buat Rencana (Input Rencana Kendaran Umum) 225
3.2.4.13. Antarmuka Detail Rencana Wisata Dengan Kendaraan Umum 226
3.2.4.14. Antarmuka Daftar Rencana 227
3.2.4.15. Antarmuka Daftar Rencana 228
3.2.4.16. Antarmuka Bantuan 228
3.2.4.17. Antarmuka Ketentuan Layanan 229
3.2.4.18. Antarmuka Ketentuan Estimasi BBM 229
3.2.4.19. Antarmuka Ketentuan Rute Angkot 230
3.2.4.20. Antarmuka Profil Pengguna 230
3.2.4.21. Antarmuka Informasi Deskripsi Wisata 231
3.2.4.22. Antarmuka Review Wisata 231
3.2.4.23. Antarmuka Informasi Lokasi Wisata 232
3.2.5. Perancangan Antarmuka Sub Sistem Web 232
3.2.5.1. Antarmuka Login 233
3.2.5.2. Antarmuka Beranda 233

3.2.5.3. Antarmuka Tambah Wisata 234
3.2.5.4. Antarmuka Lihat Wisata 235
3.2.5.5. Antarmuka Tambah Fasilitas 235
3.2.5.6. Antarmuka Lihat Fasilitas 236
3.2.5.7. Antarmuka Tambah Kategori 237
3.2.5.8. Antarmuka Lihat Kategori 237
3.2.5.9. Antarmuka Tambah Rute 238
3.2.5.10. Antarmuka Lihat Rute 239
3.2.5.11. Antarmuka Tambah Arah Masuk 239
3.2.5.12. Antarmuka Lihat Arah Masuk 240
3.2.5.13. Antarmuka Tambah BBM 241
3.2.5.14. Antarmuka Lihat BBM 241
3.2.5.15. Antarmuka Tambah Kendaraan 242
3.2.5.16. Antarmuka Lihat Kendaraan 243
3.2.5.17. Antarmuka Tambah Konsumsi BBM 243
3.2.5.18. Antarmuka Lihat Konsumsi BBM 244
3.2.5.19. Antarmuka Lihat Perencanaan 245
3.2.5.20. Antarmuka Lihat User 245
3.2.6. Perancangan Pesan Sub Sistem Mobile 246
3.2.7. Perancangan Pesan Sub Sistem Web 247
3.2.8. Perancangan Jaringan Semantik 248
3.2.8.1. Perancangan Jaringan Semantik Sub Sistem Mobile 249
3.2.8.2. Perancangan Jaringan Semantik Sub Sistem Web 249
3.2.9. Perancangan Request dan Response 250
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 253
4.1. Implementasi Sistem 253
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 253
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 254
4.1.3. Implementasi Basis Data 254
4.1.4. Implementasi Antarmuka 265
4.1.5. Implementasi Class 267

4.2. Pengujian Sistem 268
4.2.1. Rencana Pengujian 269
4.2.2. Skenario Pengujian 269
4.2.3. Hasil Pengujian 273
4.2.4. Evaluasi Pengujian 314
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 315
5.1. Kesimpulan 315
5.2. Saran 315
DAFTAR PUSTAKA 315