DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiiv
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 13
2.1 Landasan Teori 13
2.1.1 Pariwisata 13
2.1.2 Sistem 13
2.1.2.1 Karakteristik Sistem 14
2.1.2.2 Klasifikasi Sistem 15
2.2 Informasi 16
2.3 Kualitas Sistem 18
2.4 Kualitas Informasi 19
2.5 Android 20
2.6 Android Studio 27
2.7 GPS 29
2.8 Location Based Service 32
2.9 Google Maps 33
2.10 API (Application Programming Interface) 35

2.11 Google Maps Android API 36
2.12 Google Maps Direction API 37
2.13 Google Place API 39
2.14 Java 40
2.15 PHP 42
2.16 JSON (Javascript Object Notation) 43
2.17 Bootstrap 46
2.18 MySQL 47
2.19 XAMPP 49
2.20 Web Server 50
2.21 OOP (Object Oriented Programming) 51
2.22 OOAD (Object Oriented Analysis and Design) 51
2.23 UML (Unified Modelling Language) 52
2.24 Kuesioner (Skala Likert) 58
2.25 Pengujian Alpha 59
2.26 Pengujian Beta 60
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 61
3.1 Analisis Sistem 61
3.2 Analisis Masalah 61
3.3 Analisis Prosedur Sistem yang Dibangun 62
3.4 Analisis Arsitektur Sistem 63
3.5 Perancangan Arsitektur Menu 64
3.6 Analisis Metode Rekomendasi 64
3.7 Analisis Teknologi Yang Digunakan 65
3.7.1 GPS 65
3.7.2 Google Maps Android API 66
3.7.3 Google Maps Direction API 70
3.7.4 Google Places API 72
3.8 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 74
3.9 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 76
3.9.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 76

3.9.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 76
3.9.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 77
3.9.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 77
3.10 Analisis Kebutuhan Fungsional 77
3.10.1 Use Case Diagram 78
3.10.2 Identifikasi Aktor 79
3.10.3 Identifikasi Use Case 79
3.10.4 Use Case Skenario 80
3.10.5 Activity Diagram 89
3.10.6 Class Diagram 101
3.10.7 Sequence Diagram 103
3.11 Perancangan Sistem 114
3.11.1 Perancangan Struktur Tabel 115
3.11.2 Perancangan Antarmuka 117
3.11.3 Perancangan Antarmuka Sistem Mobile 117
3.11.6 Perancangan Pesan 119
3.11.7 Perancangan Jaringan Semantik 122
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 123
4.1. Implementasi Sistem 123
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 123
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 124
4.1.3. Implementasi Antarmuka 124
4.2. Pengujian Sistem 125
4.2.1. Pengujian Black box 126
4.2.2. Hasil Pengujian Black box 129
4.2.3. Pengujian Beta 129
4.2.4. Kesimpulan Pengujian Beta 136
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 137
5.1. Kesimpulan 137
5.2. Saran 137
DAFTAR PUSTAKA 139