DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
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 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Pengumpulan Data 5
1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Kota Bandung 9
2.2 Potensi Oleh-Oleh Bandung 10
2.2.1 Ketegori Potensi Oleh-oleh Bandung 11
2.2.1.1 Oleh-Oleh Makanan Bandung 12
2.2.1.2 Oleh-oleh Barang (Fashion) Bandung 15
2.2.2 Tempat Perbelanjaan Oleh-oleh Bandung 16
2.3 Navigasi 16
2.4 GPS 17
2.4.1 LBS *(Location based services*) 18
2.4.2 Unsur Utama LBS 19

2.4.3 Komponen Utama LBS 20
2.5 Aplikasi 21
2.5.1 Klasifikasi Aplikasi 22
2.6 Sistem 22
2.6.1 Syarat Sistem 23
2.6.2 Kasifikasi Sistem 23
2.6.3 Elemen Sistem 24
2.7 Informasi 25
2.7.1 Kegunaan Informasi 26
2.7.2 Nilai Informasi 27
2.8 Android 27
2.8.1 Android Life Cycle 28
2.8.2 Fitur Android 30
2.8.3 Visual Studio 31
2.9 C# 32
2.10 Xamarin 33
2.11 Web Service 35
2.12 Database 36
2.13 XAMPP 38
2.14 HTTPS (Hypertext Transfer Protocol) 39
2.14.1 Fungsi dan Tujuan HTTPS (Hypertext Transfer Protocol) 40
2.14.2 Kelebihan dan Kelemahan HTTPS (Hypertext Transfer Protocol) 40
2.15 Google Maps API 41
2.16 Google Maps Distance Matrix API 42
2.17 UML (Unifed Modelinf Language) 44
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 51
3.1 Analisis Sistem 51
3.1.1 Analisis Masalah 51
3.1.2 Analisis Arsitektur Sistem 51
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 53
3.1.4 Analisis Aturan Bisnis 54

3.2 Analisis Fitur Google Maps 55
3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... 56
3.3.1 Analisis Perangkat Keras (Hardware) 56
3.3.2 Analisis Perangkat Lunak (Software) 57
3.3.3 Analisis Pengguna 58
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 58
3.4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional Perangkat Lunak Mobile 58
3.4.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional Perangkat Lunak Webservice 59
3.4.3 Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional Perangkat Lunak Mobile 59
3.4.4 Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional Perangkat Lunak Webservice 60
3.4.5 Analisis Kebutuhan Fungsional di Platform Mobile 60
3.4.5.1 UseCase Diagram..... 61
3.4.5.2 UseCase Scenario 62
3.4.5.3 Activity Diagram..... 68
3.4.5.4 Class Diagram 74
3.4.5.5 Sequence Diagram..... 75
3.5 Perancangan Sistem..... 80
3.5.1 Perancangan Data 80
3.5.1.1 Skema Relasi 80
3.5.1.2 Struktur Tabel..... 81
3.5.2 Struktur Menu 85
3.5.3 Ilustrasi Sistem 87
3.5.4 Proses Ilustrasi Sistem..... 87
3.5.5 Perancangan Antar Muka 90
3.5.5.1 Perancangan Form Platform Mobile 91
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 97
4.1 Implementasi Sistem 97
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 97
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 97
4.1.3 Implementasi Database 98
4.1.4 Implementasi Antar Muka..... 100

4.1.5 Implementasi Pesan 114
4.2 Pengujian Sistem 116
4.2.1 Pengujian Alpha 116
4.2.2 Rencana Pengujian 116
4.2.3 Hasil Pengujian 119
4.2.3.1 Pengujian Black Box Pada platform Mobile 119
4.2.3.2 Pengujian Black Box Pada platform Website 121
4.2.3.3 Kesimpulan Pengujian Black Box 130
4.2.4 Pengujian Beta 130
4.2.4.1 Skenario Pengujian Beta 131
4.2.4.2 Perhitungan hasil Kuesioner Pengguna 135
4.2.4.3 Perhitungan hasil Kuesioner Penjual 140
4.2.4.4 Perhitungan hasil Kuesioner Admin 144
4.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 146
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 147
5.1 Kesimpulan 147
5.2 Saran 147
DAFTAR PUSTAKA 148
LAMPIRAN