DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 3
1.3. Maksud dan Tujuan 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6. Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1. Latar Belakang Masalah 9
2.2. Wisata 9
2.3. Facebook API 10
2.4. Uber API 12
2.5. Aplikasi 14
2.6. Aplikasi Mobile 15
2.7. Android 16
2.8. Application Programming Interface (API) 16
2.8.1. Google Map API 16
2.9. Global Positioning System (GPS) 17
2.10. Unified Modeling Language (UML) 18

2.11. Data Base MySql 22
2.12. *Reseptional Stat Transfer (REST)* 24
2.13. *Hypertext Prepocessor (PHP)* 25
2.14. Android Studio 26
2.15. *WebServer* 27
2.16. Metode Pengujian 28
2.16.1. Pengujian *Black Box* 28
2.16.2. *Skala Likert* 28
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1. Analisis Sistem 31
3.1.1. Analisis Masalah 31
3.1.2. Analisis sistem yang Berjalan 31
3.2. Analisis Teknologi 32
3.2.1. Analisis Facebook API 32
3.2.2. Analisis Uber API 34
3.2.3. Analisis Rekomendasi Tempat Wisata 36
3.2.4. Analisis Onedaytrip 37
3.2.5. Analisis Biaya Transportasi Dengan UBER API 39
3.3. Analisis Perancangan Arsitektur Sistem 44
3.4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 46
3.4.1. Analisis Kebutuhan Pengguna 46
3.4.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 46
3.4.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 47
3.5. Analisis kebutuhan Fungsional 47
3.5.1. Use Case Diagram 48
3.5.1.1. Identifikasi Aktor 49
3.5.1.2. Identifikasi Usecase 49
3.5.1.3. Scenario Usecase 50
3.5.2. Activity Diagram 57
3.5.3. Class Diagram 63
3.5.4. Sequence Diagram 64

3.6. Perancangan Sistem 71
3.7. Perancangan Menu 74
3.7.1. Perancangan Antarmuka Front End 75
3.7.1.1. Perancangan Antarmuka Login 75
3.7.1.2. Perancangan Antarmuka Menu Utama 76
3.7.1.3. Perancangan Antarmuka Notifikasi 77
3.7.1.4. Perancangan Antarmuka Tambah Rekomendasi 78
3.7.1.5. Perancangan Antarmuka Hasil Rekomendasi 79
3.7.1.6. Perancangan Antarmuka Rekomendasi Onedaytrip 80
3.7.1.7. Perancangan Antarmuka Detail Informasi Wisata 81
3.7.1.8. Perancangan Antarmuka Biaya Transportasi 82
3.8. Analisis Jaringan Simantik 83
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 85
4.1. Implementasi Sistem 85
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 85
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 85
4.1.3. Implementasi Basis Data 86
4.1.4. Implementasi Antarmuka 88
4.2. Pengujian Sistem 89
4.2.1. Pengujian Blackbox 89
4.2.1.1. Hasil Pengujian Blackbox Aplikasi Gotrip 91
4.2.2. Kesimpulan Pengujian *Blackbox* 94
4.2.3. Pengujian Beta 95
4.2.3.1. Kuisioner 95
4.2.4. Kesimpulan Pengujian Beta 101
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 103
5.1. Kesimpulan 103
5.2. Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 105