DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
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 5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 9
2.1 Kota Bandung 9
2.1.1 Sejarah 10
2.1.1 Visi dan Misi 11
2.1.2 Arti Lambang 13
2.2 Android 15
2.2.1 Android SDK (Software Development Kit) 16
2.2.2 ADT (Android Development Tools) 17
2.2.3 Arsitektur Android 17
2.2.4 Fundamental Aplikasi 19

2.2.5 Versi Android 20
2.3 Application Programming Interface (API) 22
2.3.1 Perkenalan 22
2.3.2 Bagaimana Sebuah API Digunakan 22
2.3.3 Metode 23
2.3.4 Google Maps API 23
2.3.5 *Twitter* API 31
2.3.6 *Instagram* API 32
2.3.7 API Zomato 36
2.4 Location Based Service (LBS) 36
2.5 Global Positioning System (GPS) 37
2.6 Text Mining 37
2.6.1 Definisi 38
2.6.2 Proses Text Mining 38
2.7 Media Sosial 39
2.7.1 Definisi Media 40
2.7.2 Definisi Sosial 41
2.7.3 Karakteristik Media Sosial 41
2.7.4 Jenis-jenis Media Sosial 42
2.8 *Java* 42
2.9 Unified Modelling Language (UML) 43
2.9.1 Diagram Use Case 43
2.9.2 Diagram Sequence 43
2.9.3 Diagram Activity 44
2.9.4 Diagram Class 44
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 47
3.1 Analisis Sistem 47
3.1.1 Analisis Masalah 47
3.1.2 Analisis Aturan Bisnis 48

3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem 51
3.1.4.3 API *Twitter* 61
3.1.4.4 Metode *Location Based Service* (LBS) 63
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 64
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) 64
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) 65
3.1.5.3 Analisis Pengguna 65
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 66
3.1.6.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Pada *Platform Mobile* 67
3.1.6.1.4 Diagram Class 90
3.1.6.1.5 Skema Relasi 91
3.1.6.2 Analisis Kebutuhan Fungsional Pada Paltform Web 93
3.1.6.4 Struktur Menu 97
3.1.6.5 Perancangan Antarmuka 98
3.1.6.6 Perancangan Pesan 115
3.1.6.6 Jaringan Semantik 120
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 121
4.1 Implementasi Sistem 121
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak 121
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras 121
4.1.3 Implementasi Data 122
4.1.4.2 Implementasi Antarmuka *Platform Web* 124
4.2 Pengujian Sistem 125
4.2.1 Pengujian Sistem Perangkat Lunak *Mobile* 125
4.2.2 Pengujian Sistem Perangkat Lunak Web 125
4.2.3 Hasil Pengujian Perangkat Lunak 126
4.2.4 Pengujian Beta 132
4.2.5 Kesimpulan Pengujian 136
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 139

5.1 Kesimpulan 139
5.2 Saran 139
DAFTAR PUSTAKA 141