DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Identifikasi Masalah 5
1.5.3 Analisis 5
1.5.4 Pembangunan perangkat lunak 6
1.5.5 Pengujian 7
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Perusahaan 9
2.1.1 Sejarah Taman Bungan Nusantara 9
2.1.2 Visi dan Misi Taman Bunga Nusantara 24
2.1.3 Struktur Organisasi 25
2.1.4 Logo Tagline dan Maskot Taman Bunga Nusantara 26
2.2 Landasan Teori 26
2.2.1 Virtual 27
2.2.2 Peta (Map) 27
2.2.5 GPS 32
2.2.6 Google Maps API 33

2.2.8 Database 34
2.2.9 UML 35
2.2.10 Model proses perangkat lunak 42
2.2.11 Bahasa Pemrograman 44
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 49
3.1 Analisis Sistem 49
3.1.1 Analisis Masalah 49
3.1.2 Analisis Sistem yang Berjalan 50
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 52
3.1.4 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun 55
3.1.4.1 Analisis Arsitektur Sistem 55
3.1.4.2 Analisis Peta 56
3.1.4.2.1 Penerapan google map Api 56
3.1.4.3 Analisis Pencarian Rute 58
3.1.4.3.1 Algoritma djikstra 58
3.1.9 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 65
3.1.10 Analisis kebutuhan non fungsional 66
3.1.11 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 66
3.1.12 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 67
3.1.13 Analisi Kebutuhan pengguna 67
3.1.14 Analisis Kebutuhan fungsional 68
3.1.14.1 Usecase 68
3.1.14.2 Definisi Aktor 69
3.1.14.3 Definisi Usecase 69
3.1.14.4 Diagram Skenario 70
3.1.14.5 *Aktivity diagram* 74
3.1.14.6 *Class Diagram* 80
3.1.14.7 *Squence Diagram* 81
3.2 Perancangan Sistem 86
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 86

3.2.2 Perancangan Antarmuka 88
3.2.3 Jaringan Semantik 97
BAB 4 IMPELEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 99
4.1 Implementasi 99
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 99
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 100
4.1.3 Implementasi aplikasi 100
4.1.4 Implementasi basis data 100
4.1.5 Implementasi kelas 101
4.1.6 Implemntasi antarmuka 101
4.2 Pengujian 102
4.2.1 Pengujian blackbox 103
4.2.1.1 Skenario pengujian blackbox 103
4.2.1.2 Kasus Dan Hasil pengujian blackbox 104
4.2.1.3 Kesimpulan pengujian blackbox 110
4.2.2 Pengujian User Acceptance Testing 110
4.2.2.1 Skenario user acceptance testing 110
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 119
5.1 Kesimpulan 119
5.2 Saran 119
DAFTAR PUSTAKA 120