

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi Geografis	6
2.2 Pariwisata	7
2.3 <i>Google Maps</i>	7
2.4 <i>Android</i>	7
2.4.1 Fitur dan Arsitektur <i>Android</i>	8
2.4.1 Versi <i>Android</i>	10
2.5 <i>Web</i>	13
2.6 <i>Geocoding Api</i>	13

2.7	<i>Directions Api</i>	13
2.8	<i>MySQL</i>	15
2.9	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	15
2.10	<i>Uniefied Modeling Language (UML)</i>	16
2.10.1	Pengertian UML	16
2.10.2	<i>Diagram-Diagram</i> Dalam UML	17
2.11	Metode Pengembangan <i>Waterfall</i>	22
2.12	Pengujian Sistem	23
2.12.1	Pengujian <i>Blackbox</i>	24
2.12.2	Pengujian <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	25
2.13	Astah Comunity	26
2.14	Provinsi Riau	26
2.14.1	Profil Dinas Pariwisata Provinsi Riau	27
2.14.2	Visi dan Misi Dinas Pariwisata Provinsi Riau	27
2.14.3	Data Kunjungan Wisatawan di Provinsi Riau	28
2.14.4	Nama Objek Wisata Unggulan di Provinsi Riau	29
2.15	Penelitian Terdahulu	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Objek Penelitian dan Tempat Penelitian	32
3.2	Prosedur Pengumpulan Data	32
3.3	Jenis dan Sumber Data	32
3.4	Metodologi Penelitian	32
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN		
4.1	Analisa Sistem Berjalan	36
4.2	Analisa Sistem Usulan	37
4.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	37
4.2.2	Analisa Kebutuhan Aplikasi/Sistem	38
4.3	Perancangan UML <i>Administrator (Admin)</i>	40
4.3.1	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	40
4.3.2	Perancangan <i>Activity Diagram</i>	45
4.3.3	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	48

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.4 Perancangan UML <i>User</i> (Wisatawan)	50
4.4.1 Perancangan <i>Use Case Diagram User</i>	50
4.4.2 Perancangan <i>Activity Diagram User</i>	74
4.4.3 Perancangan <i>Sequence Diagram User</i>	83
4.5 Perancangan <i>Class Diagram</i>	92
4.6 Perancangan Struktur Menu	94
4.6.1 Struktur Menu Sistem <i>Backend</i>	94
4.6.2 Struktur Menu Aplikasi	95
4.7 Perancangan Arsitektur Aplikasi	96
4.8 Perancangan <i>Interface</i> Aplikasi dan Sistem <i>Backend</i>	97
4.7.1 <i>Interface</i> Aplikasi	97
4.7.2 <i>Interface</i> Sistem <i>Backend</i>	100

BAB V IMPELEMNTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi	104
5.1.1 Batasan Implementasi	104
5.1.2 Lingkungan Implementasi.....	104
5.1.3 Implementasi Tampilan <i>Interface</i>	106
5.2 Pengujian <i>Blackbox</i>	116
5.2.1 Pengujian Sistem <i>Backend</i>	116
5.2.2 Pengujian Aplikasi.....	118
5.3 Pengujian <i>User Acceptance Test</i> (UAT).....	122
5.3.1 <i>Form</i> Pengujian UAT <i>Backend</i>	122
5.3.2 <i>Form</i> Pengujian UAT Aplikasi.....	124
5.4 Kesimpulan Hasil Pengujian.....	126

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	127
6.2 Saran	127

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP