

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Tahap Pengumpulan Data	5
1.5.2 Tahap Pengembangan Sistem.....	6
1.6 Kerangka Pemikiran	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 <i>State of the Art</i>	10
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Pengertian Pariwisata.....	12
2.2.1.1 Jenis Pariwisata	13
2.2.1.2 Tujuan Pariwisata	14
2.2.1.3 Objek Dan Daya Tarik Wisata	15
2.2.1.2 Tujuan Pariwisata	14
2.3 Model Pengembangan Prototype	18
2.3.1 Tahapan Prototype	19
2.4 <i>Algoritma Knuth Morris Pratt(Kmp)</i>	20
2.4.1 Pengertian Dan Prinsip Kerja.....	20
2.4.2 Cara Kerja Algoritma KMP	20
2.5 Algoritma Boyer Moore	21
2.5.1 <i>Cara kerja Algoritma Boyer Moore</i>	22

2.6	Pengenalan Situs Web	23
2.7	PHP	24
2.8	Xampp	25
2.9	HTML.....	25
2.10	CSS	26
2.11	<i>Javascript</i>	26
2.12	<i>Jquery</i>	27
2.13	<i>Bootstrap</i>	28
2.14	Code Igniter	29
2.15	UML	29
2.15.1	<i>Use Case Diagram</i>	30
2.15.2	<i>Activity Diagram</i>	31
2.15.3	<i>Class Diagram</i>	32
2.15.4	<i>Sequence Diagram</i>	33
2.16	Basis Data (DataBase).....	34
2.17	Pengujian Black Box	35
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	39
3.1	<i>Analisis Sistem</i>	37
3.2	Analisis Sistem Yang Berjalan.....	37
3.3	Sasaran Sistem Yang diharapkan	37
3.3.1	Studi Kelayakan Sistem.....	38
3.4	Analisis Sistem yang di tawarkan.....	38
3.5	Kebutuhan Fungsional.....	39
3.6	Kebutuhan Non-Fungsional.....	41
3.7	Analisis Arsitektur Sistem.....	41
3.8	Analisis Arsitektur Aplikasi	42
3.9	Analisis Algoritma KMP	43
3.9.1	Perhitungan Manual Algoritma KMP	45
3.10	Analisis Algoritma Boyer Moore	48
3.11	Pemodelan Sistem	51
3.12	Use Case Diagram.....	51
3.13	Activity Diagram.....	60

3.13.1 Activity Diagram Admin	60
3.14 Activity Diagram User	66
3.15 Class Diagram	68
3.16 Sequence Diagram.....	69
3.16.1 Sequence Diagram Admin	69
3.16.2 Sequence Diagram User.....	76
3.17 Perancangan Database	78
3.18 Perancangan Antarmuka.....	78
3.18.1 Mockup User.....	78
3.18.2 Mockup Admin	80
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	86
4.1 <i>Implementasi Sistem</i>	87
4.1.1 Kedudukan Sistem.....	87
4.1.2 Persiapan Arsitektur	87
4.1.2.1 Persiapan Perangkat Lunak	87
4.1.2.2 Persiapan Perangkat Keras	87
4.2 <i>Implementasi Database</i>	87
4.4.1 Implementasi Tabel Admin	87
4.4.2 Impelemtasi Tabel Tempat Wisata	87
4.4.3 Impelemtasi Tabel Banding.....	88
4.4.4 Impelemtasi Tabel Pengujian	88
4.4.5 Impelemtasi Tabel Hasil Pengujian.....	89
4.3 <i>Implementasi Antarmuka</i>	89
4.3.1 Implementasi Antarmuka Admin	89
4.3.2 Implementasi Antarmuka User.....	93
4.4 Implementasi Algoritma Kmp	95
4.5 Implementasi Algoritma Boyer Moore	97
4.6 Pengujian Sistem	97
4.6.1 Pengujian Black Box Admin.....	98
4.6.2 Pengujian Black Box User	99
4.7 Pengujian Perbandingan Kinerja Algoritma Kmp dan boyer moore.....	99
BAB V PENUTUP	100

5.1	Kesimpulan.....	106
5.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		108





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	7
Gambar 2.1 Model Prototype	19
Gambar 2.3 Use Case Diagram	33
Gambar 2.4 Activity Diagram.....	34
Gambar 2.5 Class Diagram	35
Gambar 2.6 Sequence Diagram.....	36
Gambar 3.1 Analisis Arsitektur Sistem.....	41
Gambar 3.2 Analisis Arsitektur Aplikasi.....	42
Gambar 3.3 Flowchart Algoritma KMP.....	43
Gambar 3.4 Flowchart algoritma Boyer moore.....	47
Gambar 3.5 Use Case Diagram.....	51
Gambar 3.6 Activity Diagram Login	58
Gambar 3.7 Activity Diagram Halaman Utama	59
Gambar 3.8 Activity Diagram Mengelola Data Admin.....	59
Gambar 3.9 Activity Diagram Mengelola Tempat Wisata.....	60
Gambar 3.10 Activity Diagram Edit Data Admin	61
Gambar 3.11 Activity Diagram Log Out.....	62
Gambar 3.12 Activity Diagram Semua Tempat Wisata	63
Gambar 3.13 Activity Diagram Cari Tempat Wisata	64
Gambar 3.14 Class Diagram.....	65
Gambar 3.15 Sequence Diagram Login	66
Gambar 3.16 Sequence Diagram Tambah Data Admin.....	67
Gambar 3.17 Sequence Diagram Edit Data Admin	67
Gambar 3.18 Sequence Diagram Hapus Data Admin.....	68
Gambar 3.19 Sequence Diagram Edit data objek wisata.....	68
Gambar 3.20 Sequence Diagram Hapus Data tempat Wisata	69
Gambar 3.21 Sequence Diagram Log Out	70
Gambar 3.22 Sequence Diagram User	70
Gambar 3.23 Sequence Diagram Algoritma KMP	71
Gambar 3.24 Sequence Diagram Algoritma Boyer Moore.....	72
Gambar 3.25 Conceptual Data Model	73
Gambar 3.26 Physical Data Model	73
Gambar 3.27 Halaman Utama User	74
Gambar 3.28 Halaman Membaca Tempat Wisata	74
Gambar 3.29 Halaman Semua Tempat Wisata	75
Gambar 3.30 Halaman cari tempat wisata	75
Gambar 3.31 Halaman Login	76
Gambar 3.32 Halaman Utama Admin.....	76
Gambar 3.33 Halaman Olah Data Admin	77
Gambar 3.34 Halaman Tambah Data Admin.....	77

Gambar 3.35 <i>Halaman Edit Data Admin</i>	78
Gambar 3.36 <i>Halaman Mengelola tempat wisata</i>	78
Gambar 3.37 <i>Halaman Tambah objek wisata</i>	79
Gambar 3.38 <i>Halaman Edit Tempat wisata</i>	79
Gambar 3.39 <i>Halaman Edit Profile Admin</i>	80
Gambar 4.1 <i>Struktur Tabel Admin</i>	82
Gambar 4.2 <i>Struktur Tabel Tempat Wisata</i>	83
Gambar 4.3 <i>Halaman Login</i>	83
Gambar 4.4 <i>Halaman Utama Admin</i>	84
Gambar 4.5 <i>Halaman Mengelola Data Admin</i>	84
Gambar 4.6 <i>Halaman Mengelola Tempat Wisata</i>	85
Gambar 4.7 <i>Halaman Edit Profile Admin</i>	85
Gambar 4.8 <i>Halaman Utama User</i>	86
Gambar 4.9 <i>Halaman Semua Tempat Wisata</i>	86
Gambar 4.10 <i>Halaman Membaca Tempat Wisata</i>	87
Gambar 4.11 <i>Halaman Hasil Pencarian</i>	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>State of The Art</i>	12
Tabel 3.1 Perhitungan Manual KMP.....	44
Tabel 3.2 BmBc.....	48
Tabel 3.3 Bmgs	48
Tabel 3.4 Skema Iterasi Algoritma	48
Tabel 3.5 Tabel Definisi Aktor	51
Tabel 3.6 Tabel Skenario Use case Login.....	52
Tabel 3.7 Tabel Skenario Mengelola Data Admin.....	53
Tabel 3.8 <i>Tabel Skenario Mengelola Data Tempat Wisata</i>	54
Tabel 3.9 <i>Tabel edit Data admin</i>	55
Tabel 3.10 <i>Tabel Skenario Log out</i>	56
Tabel 3.11 Tabel Skenario Semua Tempat Wisata	57
Tabel 3.12 <i>Tabel Skenario Cari Tempat Wisata</i>	58
Tabel 4.1 Uji Halaman Admin	91
Tabel 4.2 Uji Halaman User.....	93
Tabel 4.3 tabel perbandingan kata cari ujung	99
Tabel 4.4 tabel perbandingan kata cari ujung genteng.....	101
Tabel 4.5 tabel perbandingan kata cari pelabuan ratu	102
Tabel 4.6 tabel perbandingan kata cari objek objek wisata.....	103
Tabel 4.7 tabel perbandingan kata cari warga masyarakat surade	105

The logo of Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, featuring the letters 'UIN' in a stylized, lowercase font.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG