

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING..Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR..Error! Bookmark not defined.	
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
1.1 LATAR BELAKANG	15
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	17
1.3 BATASAN MASALAH.....	17
1.4 TUJUAN TUGAS AKHIR	17
1.5 MANFAAT TUGAS AKHIR.....	17
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	19
2.1 TINJUAN PUSTAKA	19
2.2 DASAR TEORI	20
2.2.1 Reklame	20
2.2.2 Graf	20
2.2.3 TSP (Travelling Salesman Problem)	21
2.2.4 Definisi algoritma <i>dijkstra</i>	23

2.2.5	Hubungan Algoritma dijkstra ke TSP.....	27
2.2.6	Definisi Database MySQL.....	28
2.2.7	Google Maps API	30
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	METODE PENELITIAN.....	31
3.1.1	Pengumpulan data lokasi	31
3.1.2	Perbandingan data <i>Dijkstra</i>	33
3.1.3	<i>Travelling salesman problem</i>	36
3.1.4	<i>Study</i> pustaka	38
3.1.5	Metode pembangunan sistem.....	38
3.2	GAMBARAN APLIKASI	40
3.3	ANALISA PROSES BISNIS	41
3.4	DIAGRAM KONTEKS	42
3.4.1	DFD (Data Flow Diagram) Level 0.....	42
3.4.2	DFD (Data <i>Flow</i> Diagram) level 1	43
3.5	ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM	44
3.6	PERANCANGAN DATABASE	44
3.7	PERANCANGAN USER INTERFACE	47
3.7.1	Desain antarmuka Admin	48
3.7.2	Desain Halaman User	52
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN SISTEM		54
4.1	IMPLEMENTASI SISTEM.....	54
4.1.1	mplementasi Antarmuka Admin.....	54
4.1.2	Implementasi Antarmuka petugas	61
4.3	PENGUJIAN SYSTEM MENGGUNAKAN BLACKBOX.....	65

4.3.1	Pengujian Sistem Admin	65
4.3.2	Pengujian pada sistem Petugas	68
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	KESIMPULAN	70
5.2	SARAN	70
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta beberapa negara bagian di Amerika Serikat.....	21
Gambar 2. 2 Graf TSP dengan empat node	22
Gambar 2. 3 Contoh Pelacakan dalam bentuk tree	23
Gambar 2. 4 flowchart algoritma Dijkstra	25
Gambar 2. 5 Representasi Graph dengan adjacent List	27
Gambar 2. 6 rute travelling salesman problem	28
Gambar 3. 1 graph lintasan objek reklame	34
Gambar 3. 2 menentukan nilai dijkstra dari verteks 1	35
Gambar 3. 3 menentukan nilai dijkstra dari verteks 3	35
Gambar 3. 4 menentukan nilai dijkstra dari verteks 4	35
Gambar 3. 5 menentukan nilai dijkstra dari verteks 5	36
Gambar 3. 6 menentukan rute terpendek travelling salesman problem dalam bentuk tree	37
Gambar 3. 7 flowchart prototyping	39
Gambar 3. 8 Use case analisa kebutuhan sistem.....	41
Gambar 3. 9 Data flow diagram level 0	42
Gambar 3. 10 Data flow diagram level 1	43
Gambar 3. 11 Entity relationship Diagram	44
Gambar 3. 12 Halaman login	48
Gambar 3. 13 Tampilan halaman dasdboard	48
Gambar 3. 14 Halaman profil aplikasi	49
Gambar 3. 15 Halaman pengguna.....	49
Gambar 3. 16 Halaman data dijkstra.....	50
Gambar 3. 17 Halaman objek reklame.....	50
Gambar 3. 18 Halaman kelola data pajak reklame	51
Gambar 3. 19 Halaman kelola kontak kami.....	51
Gambar 3. 20 Halaman home	52
Gambar 3. 21 Halaman objek reklame.....	52
Gambar 3. 22 Halaman cari rute	53

Gambar 3. 24 Halaman kontak kami	53
Gambar 4. 1 Tampilan Login	54
Gambar 4. 2 Tampilan dashboard	55
Gambar 4. 3 Tampilan Profil Aplikasi.....	55
Gambar 4. 4 Tampilan Kelola Admin.....	56
Gambar 4. 5 Tampilan Tambah Admin	56
Gambar 4. 6 Tampilan edit admin	57
Gambar 4. 7 Tampilan hapus admin	57
Gambar 4. 8 Tampilan Data Dijkstra	58
Gambar 4. 9 Tampilan Data Pajak Reklame.....	59
Gambar 4. 10 Tampilan Kelola Objek Reklame.....	59
Gambar 4. 11 Tampilan Tambah Objek Reklame	60
Gambar 4. 12 Tampilan Edit Objek Reklame.....	60
Gambar 4. 13 Tampilan Kelola Kontak Kami	61
Gambar 4. 14 Tampilan home.....	61
Gambar 4. 15 Tampilan Objek Reklame	62
Gambar 4. 16 Tampilan Cari Rute Reklame.....	62
Gambar 4. 17 Tampilan Hasil Pencarian Objek Reklame	63
Gambar 4. 19 Tampilan Kontak Kami.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Representasi Graph dengan matriks.....	26
<i>Tabel 2. 2 perbandingan verteks dijkstra.....</i>	<i>27</i>
Tabel 3. 1 data latitude dan longtitude`	31
Tabel 3. 2 data perbandingan dijsktra	33
Tabel 3. 3 Tabel travelling salesman problem	36
Tabel 3. 5 Data dijkstra	45
Tabel 3. 6 Pengguna.....	45
Tabel 3. 7 Profil	46
Tabel 3. 8 Objek reklame	46
Tabel 3. 9 kontak kami.....	47
Tabel 4. 1 Hasil penerapan travelling salesman problem	64
Tabel 4. 3 Pengujian login	65
Tabel 4. 4 Pengujian data admin	66
Tabel 4. 5 Pengujian objek reklame.....	66
Tabel 4. 6 Pengujian data dijkstra	67
Tabel 4. 7 pengujian data pajak reklame.....	67
Tabel 4. 8 Pengujian melihat menu objek reklame	68
Tabel 4. 9 pengujian melihat cari objek reklame	68
Tabel 4. 10 pengujian menu kontak kami	69