

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
Intisari	xii
Abstract	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Asumsi dan Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Orienteering Problem	9
2.2.2 Algoritme <i>Greedy</i>	11
2.2.3 Pariwisata	12
2.2.4 Industri Pariwisata	12

2.2.5 SCRUM	13
2.2.6 RDBMS	13
2.2.7 SQL.....	14
2.2.8 JDK.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Alat dan Bahan	15
3.1.1 Alat Penelitian.....	15
3.1.2 Bahan Penelitian	17
3.2 Alur Penelitian.....	18
3.2.1 Identifikasi Masalah & Studi Literatur	19
3.2.2 Perancangan Algoritme.....	21
3.2.3 Implementasi Algoritme	21
3.2.4 Pengujian Algoritme	22
3.2.5 Penarikan Kesimpulan	22
3.2.6 Penulisan Laporan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Perancangan Algoritme.....	23
4.1.1 Penyaringan Objek Wisata.....	24
4.1.2 Perhitungan Bobot Objek Wisata	25
4.1.3 Pemilihan Objek Wisata	26
4.2 Implementasi Algoritme.....	28
4.2.1 Aktivitas <i>Scrum</i>	28
4.2.2 Arsitektur Aplikasi.....	29
4.3 Hasil dan Analisis Aplikasi	30
4.4 Pengujian Aplikasi	37



4.5 Kelebihan dan Kekurangan	38
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	43