

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI	vii
DAFTAR ISI ...	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka	4
2.2. Dasar Teori	5
2.2.1. Algoritma A* (<i>A-Star</i>) ...	5
2.2.2. Euclidean Distance.....	8
2.2.3. PHP (<i>HyperTextProcessor</i>)	8

2.2.4.	HTML5 GeoLocation	9
2.2.5.	Google Maps API	9
2.2.6.	Web Service.....	9
2.2.7.	JSON.....	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1.	Analisis Sistem	11
3.1.1.	Deskripsi Sistem	11
3.1.2.	Kebutuhan Input	11
3.1.3.	Kebutuhan Output	12
3.1.4.	Kebutuhan Perangkat Lunak	12
3.1.5.	Kebutuhan Perangkat Keras	13
3.2.	Perancangan Sistem.....	13
3.2.1.	<i>Use Case Diagram</i>	14
3.2.2.	Sequence Diagram	15
3.2.3.	Activity Diagram.....	17
3.2.4.	Class Diagram.....	18
3.2.5.	Relasi Antar Tabel	19
3.3.	Perancangan Antarmuka.....	20
3.3.1.	Rancangan tampilan.....	20
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		
4.1	Implementasi Sistem	22
4.1.1	<i>A Star</i>	22
4.1.2	Nilai Heuristik..	25
4.1.3	Nilai Jarak Map	25

4.1.4	Nilai CalcJarak	26
4.1.5	Nilai Cost	27
4.1.6	Closed List.....	28
4.2	Pengujian Sistem	29
4.2.1	Hasil Aplikasi	29
4.2.2	Hasil Perhitungan Manual	30
4.2.3	Hasil Perbandingan Aplikasi dan Perhitungan Manual.....	32
4.3	Pembahasan Sistem	33
4.3.1	Halaman Node	33
4.3.2	Halaman Menu Pencarian	33
4.3.3	Halaman Menu Daftar Kafe dan Kuliner	34
4.3.4	Halaman Menu Detail dan Rute	34
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Kesimpulan.....	36
5.2.	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA		38
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 2.1 Diagram Alir Algoritma A*	7
Gambar 3.1 Usecase Diagram	14
Gambar 3.2 Sequence Diagram Pencarian	15
Gambar 3.3 Sequence Diagram Kafe dan Kuliner	16
Gambar 3.4 Activity Diagram Pencarian Rute A*	17
Gambar 3.5 Class Diagram Aplikasi Kafe dan Kuliner	18
Gambar 3.6 Relasi Antar Tabel	19
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	20
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Pencarian.....	20
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Menu Kafe dan Kuliner.....	21
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Detail Lokasi dan Rute	21
Gambar 4.1 Perhitungan A* Pada Aplikasi.....	28
Gambar 4.2 Graf Rute Lokasi Nikkou Ramen	30
Gambar 4.3 Halaman Node	33
Gambar 4.4 Halaman Menu Pencarian	34
Gambar 4.5 Halaman Menu Kafe dan Kuliner	34
Gambar 4.6 Halaman Detail Lokasi dan Rute.....	34

DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 4.1 Perhitungan Rute 1 Nikkou Ramen.....	31
Tabel 4.2 Perhitungan Rute 2 Nikkou Ramen.....	31
Tabel 4.3 Perhitungan Rute 3 Nikkou Ramen.....	32