

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	4
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	6
1.3.1. Maksud Penelitian.....	6
1.3.2. Tujuan Penelitian	6
1.4. Kegunaan Penelitian	7
1.5. Batasan Masalah	8
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	9
1.6.1. Lokasi Penelitian.....	9
1.6.2. Waktu Penelitian.....	9
1.7. Sistematika Penulisan	10

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu.....	12
2.2. Go-Wisata	15
2.3. Konsep Dasar Sistem.....	17
2.3.1. Pengertian Sistem	17
2.3.2. Elemen Sistem	18

2.3.3.	Klasifikasi Sistem	20
2.4.	Konsep Dasar Informasi	21
2.4.1.	Pengertian Informasi	21
2.4.2.	Kualitas Informasi	22
2.4.3.	Karakteristik Informasi	23
2.5.	Konsep Dasar Sistem Informasi	25
2.5.1.	Pengertian Sistem Informasi	26
2.5.2.	Komponen Sistem Informasi	26
2.6.	Pengertian Crowdfunding	29
2.7.	Pengertian Pariwisata	31
2.8.	Tinjauan Perangkat Lunak	31
2.8.1.	Internet	32
2.8.2.	Website	32
2.8.3.	Jaringan	32
2.8.4.	PHP	32
2.8.5.	Framework	33
2.8.6.	Laravel	34
2.8.7.	<i>MySQL</i>	34
2.8.8.	Unified Modeling Language (UML)	34
 BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN		
3.1.	Objek Penelitian	47
3.1.1.	Sejarah Singkat Perusahaan	47
3.1.2.	Visi dan Misi Perusahaan	48
3.1.2.1.	Visi Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan	48
3.1.2.2.	Misi Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan	48
3.1.3.	Struktur Organisasi Perusahaan	49
3.1.4.	Deskripsi Tugas	50
3.2.	Metode Penelitian	51
3.2.1.	Desain Penelitian	51

3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	52
3.2.2.1.	Sumber Data Primer	52
3.2.2.1.	Sumber Data Sekunder	53
3.2.3.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	53
3.2.3.1.	Metode Pendekatan Sistem	54
3.2.3.2.	Metode Pengembangan Sistem	54
3.2.3.3.	Alat Bantu Analisis dan Perancangan	56
3.2.4.	Pengujian Software	58
3.3.	Analisis Sistem yang Berjalan	59
3.3.1.	<i>Use case diagram</i>	59
3.3.1.1.	Definisi aktor dan deskripsinya	59
3.3.1.2.	Definisi <i>use case</i> dan deskripsinya.....	60
3.3.1.3.	Skenario <i>use case</i>	61
3.3.2.	<i>Activity diagram</i>	64
3.3.3.	Evaluasi sistem yang berjalan.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Perancangan Sistem.....	67
4.1.1.	Tujuan perancangan sistem.....	67
4.1.2.	Gambaran umum sistem yang diusulkan	68
4.1.3.	Perancangan sistem yang diusulkan	69
4.1.3.1.	<i>Use case diagram</i>	69
4.1.3.2.	<i>Activity Diagram</i>	87
4.1.3.3.	<i>Class Diagram</i>	96
4.1.3.4.	<i>Sequence Diagram</i>	101
4.1.3.5.	<i>Deployment Diagram</i>	105
4.2.	Perancangan <i>Database Diagram</i>	106
4.2.1.	Normalisasi	106
4.3.	Perancangan Antar Muka	109
4.3.1.	Struktur Menu	110
4.3.2.	Perancangan Input.....	111
4.3.2.1.	Perancangan Kodifikasi.....	111

4.3.2.2. Perancangan Interface Input	112
4.3.3. Perancangan Output	116
4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan	122
4.5. Pengujian	123
4.5.1. Rencana Pengujian.....	123
4.5.2. Kasus dan hasil pengujian.....	139
4.5.3. Kesimpulan hasil pengujian.....	156
4.6. Implementasi	156
4.6.1. Implementasi perangkat lunak	157
4.6.2. Implementasi perangkat keras	157
4.6.3. Implementasi basis data	158
4.6.4. Implementasi antar muka.....	168
4.6.5. Implementasi instalasi program	181
4.6.6. Penggunaan program	186

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	206
5.2. Saran	206

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN