

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Maksud dan Tujuan	5
1.3.1. Maksud Penelitian	5
1.3.2. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Kegunaan Penelitian.....	6
1.5. Batasan Masalah.....	8
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitan	9
1.6.1. Lokasi Penelitian	9
1.6.2. Waktu Penelitian.....	10
1.7. Sistematika Penulisan.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu.....	13
2.2. Konsep Dasar Sistem	15
2.2.1. Pengertian Sistem	15
2.2.2. Karakteristik Sistem	16
2.2.3. Klasifikasi sistem	18
2.3. Konsep Dasar Informasi.....	18
2.3.1. Pengertian Informasi	19
2.3.2. Informasi yang Berkualitas.....	19
2.4. Sistem Informasi	20
2.4.1. Pengertian Sistem Informasi	20
2.4.2. Komponen Sistem Informasi.....	21
2.4.3. Klasifikasi Sistem Informasi	22
2.4.4. Tujuan Sistem Informasi	23
2.5. Konsep Dasar Pemesanan dan Pembayaran.....	24
2.5.1. Pengertian Pemesanan	24
2.5.2. Pengertian Pembayaran	24
2.6. Tiket.....	24
2.7. Pengertian Aplikasi	25
2.8. Pengertian Pariwisata	25
2.9. Go-Wisata.....	25
2.10. Deskripsi Piranti Pendukung.....	26
2.10.1. Website.....	27
2.10.2. Internet.....	28
2.10.3. Jaringan	28
2.10.4. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	28

2.10.5. MySQL	28
2.10.6. PHP	29
2.10.7. Laravel	29

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian	30
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan	30
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	31
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	32
3.1.4. Deskripsi Tugas	32
3.2. Metode Penelitian	33
3.2.1. Desain Penelitian	33
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	34
3.2.2.1. Sumber Data Primer	34
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	35
3.2.3. Pendekatan dan Pengembangan Sistem	35
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem	36
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem	36
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	38
<i>Use case diagram</i>	39
a. <i>Skenario use case</i>	39
b. <i>Activity diagram</i>	39
c. <i>Class diagram</i>	40
d. <i>Sequence diagram</i>	40
e. <i>Deployment diagram</i>	40
3.2.4. Pengujian Software	41

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan.....	41
3.3.1. <i>Use case diagram</i>	41
3.3.1.1. Definisi aktor dan deskripsinya.....	42
3.3.1.2. Definisi <i>use case</i> dan deskripsinya	43
3.3.1.3. Skenario <i>use case</i>	44
3.4. <i>Activity Diagram</i>	51
3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Perancangan Sistem	57
4.1.1. Tujuan perancangan sistem	57
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan.....	58
4.1.3. Perancangan sistem yang diusulkan	58
4.1.3.1. <i>Use case diagram</i>	58
a) Definisi aktor dan deskripsinya.....	59
b) Definisi <i>use case</i> dan deskripsinya	60
c) Skenario <i>use case</i>	61
4.1.3.2. <i>Activity Diagram</i>	73
4.1.3.3. <i>Class Diagram</i>	80
4.1.3.4. <i>Sequence Diagram</i>	82
4.1.3.5. <i>Deployment Diagram</i>	89
4.2. Perancangan Database.....	90
4.2.1. Normalisasi.....	90
4.3. Perancangan Antar Muka	92
4.3.1. Struktur Menu.....	92
4.3.2. Perancangan Input	93

4.3.2.1.	Perancangan Kodifikasi	93
4.3.2.2.	Perancangan Interface Input.....	93
4.4.	Perancangan Output	101
4.5.	Perancangan Arsitektur Jaringan.....	109
4.6.	Pengujian.....	110
4.6.1.	Rencana pengujian	110
4.6.2.	Kasus dan hasil pengujian	123
4.6.3.	Kesimpulan dan hasil pengujian.....	137
4.7.	Implementasi	137
4.7.1.	Implementasi perangkat lunak.....	137
4.7.2.	Implementasi Perangkat keras	138
4.7.3.	Implementasi basis data.....	138
4.7.4.	Implementasi antar muka	146
4.7.5.	Implementasi instalasi program.....	156
4.7.6.	Penggunaan program	161

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	174
5.2.	Saran.....	175

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN