

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.3.1 Maksud Penelitian	3
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB 2	11
LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Profile Perusahaan	11
2.1.1 PT. Hasta Cargo Expressindo.....	11
2.1.2 Visi dan Misi	11

2.2	Landasan Teori	12
2.2.1	Aplikasi	12
2.2.2	Travel	12
2.2.3	Pemesanan.....	13
2.2.4	Tiket.....	13
2.2.5	Website	14
2.2.6	PHP	14
2.2.7	Code Igniter.....	14
2.2.8	CSS	14
2.2.9	MySQL	15
2.2.10	Xampp.....	15
2.2.11	Java Script.....	16
2.2.12	OOP (Object Oriented Programming)	16
2.2.13	UML (Unified Modeling Language)	17
2.2.14	Tripay API.....	23
2.2.15	Payment Gateway.....	24
2.2.16	QRIS (Quick Response Indonesian Standard)	24
2.2.17	HTML	25
BAB 3	26
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		26
3.1	Analisis Sistem	26
3.1.1	Analisis Masalah	26
3.1.2	Analisis Sistem Yang Dibangun.....	26
3.1.3	Analisis Proses Bisnis.....	27
3.2	Analisis Teknologi Yang Digunakan.....	31
3.2.1	Tripay API	31

3.3	Analisis Aplikasi Sejenis	34
3.4	Analisis Arsitektur Sistem	36
3.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	40
3.5.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional Perangkat Keras	41
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional Perangkat Lunak.....	42
3.5.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Pikir.....	42
3.6	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	44
3.6.1	Use Case Diagram	45
3.6.2	Definisi Use Case Diagram.....	45
3.6.3	Scenario UseCase	48
3.6.4	Activity Diagram	57
3.6.5	Class Diagram	66
3.6.6	Sequence Diagram.....	67
3.7	Perancangan	75
3.7.1	Perancangan Basis Data.....	75
3.7.2	Perancangan Struktur Menu.....	79
3.7.3	Perancangan Antarmuka	79
3.7.4	Perancangan Pesan	85
3.7.5	Perancangan Jaringan Semantik.....	86
BAB IV		88
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		88
4.1	Implementasi Sistem.....	88
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak	88
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras.....	88
4.1.3	Implementasi Class.....	89
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	89

4.1.5	Implementasi Basis Data.....	90
4.1.6	Implementasi Teknologi	93
4.2	Pengujian.....	98
4.2.1	Pengujian Alpha	98
4.2.1	Skenario Pengujian Black Box.....	98
4.2.2	Pengujian Black Box	102
4.2.3	Kesimpulan Pengujian Black Box.....	106
4.2.4	Pengujian Beta.....	106
4.2.5	Kesimpulan Pengujian Beta	111
BAB 5	111
KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1	Kesimpulan	111
5.2	Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	111