DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL xv

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metodologi Penelitian 3

1. Tahap Pengumpulan Data 3

2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB II 7

2. 1 Profil Institusi 7

2.1.1 Sejarah JackTour 7

2.1.2 Visi dan Misi 7

2.1.3 Logo JackTour 8
2.1.4 Struktur Organisasi 8
2.2 Landasan Teori 9
2.2.1 Pengertian Transportasi 9
2.2.2 Travel (*point to point*) 9
2.2.2.1 Pengertian Reservasi 10
2.2.3 Kategori Transportasi 10
2.2.4 Kualitas Jasa 11
2.2.5 *Android* 11
2.2.6 Java 13
2.2.7 *Android Studio* 14
2.2.8 Basis Data 14
2.2.9 PHP 15
2.2.10 JSON PHP 15
2.2.11 MySql 17
2.2.11.1 DDL (*Data Definition Language*) 17
2.2.11.1.1 DML (*Data Manipulation Language*) 18
2.2.12 UML 20
2.2.12.1 Sejarah UML 20
2.2.13 WEB 26
2.2.14 Dreamweaver 26
2.2.15 PhpMyAdmin 27
BAB III 29

3.1 Analisis Sistem 29
3.1.1 Analisis Masalah 29
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 29
3.1.2.1 Analisis Antarmuka Sistem yang Sedang Berjalan 30
3.1.2.2 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan 35
3.1.2.3 Skenario Sistem yang Sedang Berjalan 36
3.1.2.4 DFD Sistem Yang Sedang Berjalan 37
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 41
3.1.4 Analisis Arsitektur Sistem 45
3.1.4.1 Aplikasi Front End 46
3.1.4.2 Aplikasi Back End 53
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 54
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 56
3.1.7 Analisis Data 58
3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 59
3.1.8.1 Diagram *Use Case* 59
3.1.8.2 Identifikasi Aktor 60
3.1.8.3 Identifikasi Use Case 60
3.1.8.4 Skenario *Use Case* 61
3.1.8.5 *Activity Diagram* 71
3.1.8.6 *Sequence Diagram* 79
3.1.8.7 Class Diagram 82
3.2 Perancangan Sistem 83

3.2.1 Perancangan Data 83
3.2.2 Perancangan Menu Sistem *Mobile* 86
3.2.3 Perancangan Antarmuka 86
3.2.4 Perancangan Pesan 97
3.2.5 Jaringan Semantik 98
BAB IV 99
4.1 Implementasi 99
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras Pembangun Sistem 99
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak Pembangun Sistem 99
4.1.3 Implementasi Basis Data 100
4.1.4 Implementasi Antarmuka Sistem 103
4.2 Pengujian 103
4.2.1 Pengujian *Black Box* 104
4.2.1.1 Skenario Pengujian 104
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 105
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian *Black Box* 117
BAB V 123
5.1 Kesimpulan 123
5.2 Saran 123
Daftar Pustaka 125