DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK..... i

ABSTRACT..... ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR..... xiii

DAFTAR TABEL..... xv

DAFTAR SIMBOL..... xvii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang..... 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 4

1.3 Rumusan Masalah..... 4

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... 5

1.4.1 Maksud..... 5

1.4.2 Tujuan..... 5

1.5 Kegunaan Penelitian..... 5

1.5.1 Kegunaan Praktis..... 6

1.5.1 Kegunaan Akademis..... 6

1.6 Batasan Masalah..... 6

1.7. Lokasi dan Waktu Penelitian..... 7

BAB II LANDASAN TEORI..... 8

2.1 Konsep Dasar Informasi..... 8

2.1.1 Definisi Sistem..... 8

2.1.2 Definisi Informasi..... 8

2.1.3 Definisi Sistem Informasi..... 9

2.2 Definisi P.O Bhinneka Sangkuriang..... 14

2.3 Arsitektur Aplikasi..... 14

2.3.1 Pengertian Jaringan Komputer..... 14

2.3.2 Jenis – Jenis Jaringan Komputer..... 15

2.3.2.1 Local Area Network (LAN)..... 15

2.3.2.2 Metropolitan Area Network(MAN)..... 16

2.3.2.3 Wide Area Network(WAN)..... 16

2.3.3. Topologi Jaringan Komputer..... 17

2.3.3.1 Topologi Bus..... 17

2.3.3.2 Topologi Star..... 17

2.3.3.3 Topologi Ring..... 18

2.3.4 Manfaat Jaringan Komputer..... 19

2.4 Pengertian Client-Server..... 19

2.5 Aplikasi dan Teknologi Web..... 20

2.5.1 Pengertian Internet..... 20

2.5.2 Istilah-istilah Dalam Internet..... 21

2.5.2.1 ISP (Internet Service Provider)..... 21

2.5.2.2 Bandwidth..... 22

2.5.2.3 Mail Server..... 22

2.5.2.4 File Transfer Protokol (FTP) Server..... 22
2.5.2.5 Domain Name Service (DNS) Server..... 22
2.5.2.6 Electronic Mail (E-mail)..... 22
2.6 Perangkat Lunak Pendukung..... 23
2.6.1 PHP (Pheriperal Hyper Text Preprocessor) 23
2.6.2 Mysql Server..... 24
2.7 Alat Bantu Pemodelan..... 24
2.7.1 Unified Modeling Language..... 25
2.7.2 OMG..... 28
2.7.3 Model Diagram UML..... 28
2.7.3.1 Class Diagram..... 29
2.7.3.2 Use Case Diagram..... 35
2.7.3.3 Activity Diagram..... 36
2.7.3.4 Sequence Diagram..... 37
2.7.3.5 Componen Diagram..... 38
2.7.3.6 Deployment Diagram..... 40
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN..... 42
3.1 Objek Penelitian..... 42
3.1.1 Sejarah Perusahaan..... 42
3.1.2 Struktur Oganisasi..... 43
3.1.3 Deskripsi Tugas..... 44
3.2 Metode Pengumpulan Data..... 45
3.2.1 Sumber Data Primer..... 45
3.3.2 Sumber Data Sekunder..... 46

3.3 Metode Pendekatan/Pengembangan Sistem..... 47
3.3.1 Metode Pendekatan Sistem..... 47
3.3.1.1 Unified Modeling Language (UML)..... 47
3.3.1.2 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan..... 48
3.3.2 Metode Pengembangan Sistem..... 49
3.3.3 Faktor Pengujian Software..... 50
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM..... 52
4.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan..... 52
4.1.1 Analisa Masalah..... 52
4.1.1.1 Model Use Case Diagram..... 53
4.1.1.2 Use Case Pemesanan Tiket Yang Sedang Berjalan..... 54
4.1.1.3 Skenario Use Case..... 54
4.1.1.3.1 Skenario Use Case Pesan tiket..... 54
4.1.1.3.2 Model Aktifity Diagram..... 55
4.1.1.3.3 Aktivity Pelayanan Tiket Yang Sedang Berjalan..... 56
4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan..... 57
4.2 Perancangan Sistem..... 57
4.2.1 Tujuan Perancangan..... 58
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan..... 58
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan..... 60
4.2.3.1 Model Use Case Diagram..... 61

4.2.3.1.1 Use Case Pelayanan Pemesanan Tiket Yang Diusulkan..... 61
4.2.3.1.2 Skenario Use Case Yg Diusulkan. 62
4.2.3.2 Model Aktivity Diagram..... 65
4.2.3.2.1 Aktivity Pelayanan Pemesanan Tiket Yang Diusulkan..... 65
4.2.3.3 Sequence Diagram..... 66
4.2.3.3.1 Sequence Diagram..... 67
4.2.3.3.2 Sequence Diagram Pemesanan Tiket..... 67
4.2.3.4 Collaboration Diagram..... 68
4.2.3.4.1 Collaborasi Diagram Login Admin 68
4.2.3.4.2 Collaborasi Diagram Pemesanan Tiket..... 68
4.2.3.5 Class Diagram..... 69
4.2.3.6 Component Diagram..... 70
4.2.3.7 Deployment View..... 72
4.2.4 Perancangan Tampilan..... 73
4.2.4.1 Perancangan Tampilan User..... 73
4.2.4.2 Perancangan Tampilan Admin..... 74
4.2.5 Perancangan Antar Muka..... 75
4.2.5.1 Perancangan Tampilan Halaman Utama User..... 75
4.2.5.2 Perancangan Tampilan Halaman Profile..... 76

4.2.5.3 Perancangan Tampilan Halaman
Struktur Organisasi..... 76
4.2.5.4 Perancangan Tampilan Halaman
Pandangan Kinerja..... 77
4.2.5.5 Perancangan Tampilan Halaman
Service..... 77
4.2.5.6 Perancangan Tampilan Halaman
Schedulle&Tariff……..... 78
4.2.5.7 Perancangan Tampilan Halaman
Guestbook..... 79
4.2.5.8 Perancangan Tampilan Halaman
Login Admin..... 79
4.2.5.9 Perancangan Tampilan Halaman
Menu Admin..... 80
4.2.5.10 Perancangan Tampilan Halaman
Input Data Pemesanan Tiket..... 80
4.2.5.11 Perancangan Tampilan Halaman Admin
Input Data Bus..... 81
4.2.5.12 Perancangan Tampilan Halaman
Admin Tambah User User..... 81
4.2.6 Perancangan Output..... 82

BAB V IMPLEMENTASI PENGUJIAN SISTEM..... 83
5.1 Implementasi..... 83

5.1.1 Batasan Implementasi..... 83
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak..... 84
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras..... 84
5.1.4 Implementasi Basis Data..... 85
5.1.5 Implementasi Antar Muka..... 88
5.1.5.1 Halaman Login Admin..... 89
5.1.5.2 Halaman Utama Admin..... 89
5.1.5.3 Halaman Utama User..... 89
5.2 Pengujian..... 90
5.2.1 Rancangan Pengujian..... 90
5.2.2 Rencana Pengujian..... 90
5.2.3 Kasus Dan Hasil Pengujian..... 91
5.2.3.1 Pengujian Login..... 91
5.2.3.2 Pengujian Pengiriman Data Guestbook.... 92
5.2.3.3 Pengujian Perubahan Password..... 92
5.2.3.4 Pengujian Proses Pemesanan Tiket..... 93
5.2.3.5 Pengujian Pembuatan Berita..... 93
5.2.4 Kesimpulan Dan Saran..... 94
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... 95
6.1 Kesimpulan..... 95
7.2 Saran..... 96
DAFTAR PUSTAKA..... 97
LAMPIRAN