DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1 Maksud Penelitian 4

1.3.2 Tujuan Penelitian 4

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Kegunaan Praktis 5

1.4.2 Kegunaan Akademis 5
1.5 Batasan Masalah..... 6
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem 8
2.1.1 Karakteristik Sistem 8
2.1.2 Klasifikasi Sistem..... 10
2.2 Konsep Dasar Informasi..... 11
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi..... 11
2.4 Hotel..... 12
2.4.1 Klasifikasi Hotel..... 14
2.5 Internet 16
2.6 *World Wide Web* (WWW) 16
2.6.1 *Home Page* dan Situs Web (Website) 17
2.6.2 *Uniform Resource Locator* (URL) 17
2.7 HTML (*HiperText Markup Language)* 17
2.7.1 Struktur Domain HTML..... 18
2.7.2 Membuat Link 19
2.8 Arsitektur Aplikasi 20
2.8.1 Pengertian Jaringan Komputer 21
2.8.2 Jenis-jenis Jaringan Komputer 21
2.8.3 Topologi Jaringan..... 22

2.8.4 Manfaat Jaringan Komputer 25
2.8.5 Pengertian *Client-Server* 26
2.9 Perangkat Lunak Pendukung 27
2.9.1 PHP 27
2.9.2 XAMPP 28
2.9.3 MySQL (Database Server) 30
2.9.4 Konektivitas PHP dan MySQL 31
2.9.5 Macromedia Dreamweaver 32
2.9.6 Adobe Photoshop CS2 32

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 33
3.1.1 Sejarah Singkat Dinas Pariwisata 33
3.1.2 Visi dan Misi 33
3.1.3 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata 34
3.2 Metode Pengumpulan Data 35
3.2.1 Sumber Data Primer 35
3.2.2 Sumber Data Sekunder 36
3.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 37
3.3.1 Metode Pendekatan Sistem 37
3.3.2 Metode Pengembangan Sistem 37
3.3.3 Pemrograman Berorientasi Objek 39
3.3.3.1 *Object Management Group* 41

3.3.3.2 Artifact UML 42
3.3.3.3 Semantik Dalam UML 49
3.3.3.4 Tujuan UML 49
3.3.3.5 Cakupan UML 50
3.3.3.6 Perancangan Basis Data 52
3.4 Pengujian *Black Box* 54

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 56
4.1.1 *Actor* 57
4.1.2 Model *Use Case* Diagram 57
4.1.3 *Actify Diagram* 58
4.1.4 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 59
4.2 Perancangan Sistem 60
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 60
4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Dirancang 61
4.2.2.1 *Use Case* Diagram 61
4.2.2.2 Skenario *Use Case* 62
4.2.2.3 *Aktify Diagram* 65
4.2.2.3.1 *Aktify Diagram* Input Daerah 66
4.2.2.3.2 *Aktify Diagram* Input Event 66
4.2.2.3.3 *Aktify Diagram* Input Berita 67
4.2.2.3.4 *Aktify Diagram* Login 67

4.2.2.3.5 *Aktifity Diagram* Logout 68
4.2.2.3.6 *Aktifity Diagram* Pendaftaran..... 68
4.2.2.3.7 *Aktifity Diagram* Input Data Hotel... 69
4.2.2.4 *Sequence Diagram* 69
4.2.2.4.1 *Sequence Diagram* Input Daerah 69
4.2.2.4.2 *Sequence Diagram* Input Event 70
4.2.2.4.3 *Sequence Diagram* Input Berita..... 71
4.2.2.4.4 *Sequence Diagram* Login..... 71
4.2.2.4.5 *Sequence Diagram* Pendaftaran..... 72
4.2.2.4.6 *Sequence Diagram* Input Data Hotel 72
4.2.2.5 *Class Diagram* 73
4.2.2.6 *Component Diagram* 74
4.2.2.7 *Deployment Diagram* 74
4.2.2.8 Struktur File 75
4.2.3 Perancangan Antar Muka..... 78
4.2.3.1 Perancangan Input..... 79
4.2.3.2 Perancangan Output..... 82
4.2.4 Perancangan Arsitektur Jaringan 84

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi..... 85
5.1.1 Batasan Implementasi 85
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak..... 86

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 86
5.1.4 Implementasi Basis Data 87
5.1.5 Implementasi Antar Muka 89
5.1.5.1 Implementasi Halaman Utama 89
5.1.5.2 Implementasi Halaman User Anggota 90
5.1.5.3 Implementasi Halaman User Admin 90
5.1.6 Penggunaan Program 91
5.2 Pegujian 97
5.2.1 Rencana Pengujian 97
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 97
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 99

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 100
6.2 Saran 100

DAFTAR PUSTAKA 101

LAMPIRAN