DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xix

DAFTAR SIMBOL xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.1 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1 Maksud Penelitian 5

1.3.2 Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.1. Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu/Jadwal Penelitian……..9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem 10

2.1.1 Karakteristik Sistem 11

2.1.2 Klasifikasi Sistem 13

2.2 Konsep Dasar Informasi 15

2.2.1 Kualitas Informasi 16

2.2.2 Nilai Informasi 16

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi 17

2.3.1 Komponen Sistem Informasi 18

2.4 Perancangan Sistem Informasi 21

2.4.1 Elemen Proses Perancangan 22

2.4.2 Prinsip-prinsip Perancangan 23

2.5 Pengertian Kasus yang Dianalisis 24

2.5.1 Pengertian Pariwisata 24

2.5.2 Pengertian *E-Government* 25

2.6 Arsitektur Aplikasi 28

2.6.1 Definisi Jaringan Komputer 28

2.6.2 Jenis-jenis Jaringan Komputer 29

2.6.3 Topologi Jaringan Komputer 30

2.6.4 Manfaat Jaringan Komputer.....35

2.7 Pengertian Internet 35

2.7.1 Fasilitas Yang Ada Diinterntet.....36

2.7.2 Peralatan Yang Diperlukan Untuk Koneksi Internet dan

Jaringan 38

2.7.3 Istilah-istilah dalam Internet 40

2.8. Aplikasi dan Teknologi Web 41

2.8.1 Internet Explorer 41

2.8.2 Mozila Firework.....41

2.9. Perangkat Lunak Pendukung 41

2.9.1 Pemrograman PHP 41

2.9.2 *Apache Web Server* 43

2.9.3 *WAMP Server* 44

2.9.4 *MySQL* 45

2.9.5 Model Client Server 47

2.9.6 Web Dinamis 47

BAB III OBJEK PENELITIAN DAN METODE

3.1 Objek Penelitian 49

3.1.1 Sejarah Singkat Instansi Terkait 49

3.1.2 Visi dan Misi Instansi Terkait 50

3.1.3 Struktur Organisasi Instansi Terkait 52

3.1.4 Deskripsi Tugas (*Job Description*) 53

3.2 Metode Pengumpulan Data 59

3.2.1 Sumber Data Primer.....59

3.2.2 Sumber Data Sekunder 60

3.3 Metode Pendekatan/Pengembangan Sistem 60

3.3.1 Metode Pendekatan Sistem 61

3.3.1.1 Pemrograman Berorientasi Objek 61

3.3.1.2 *Object Management Group (OMG)* 63

3.3.1.3 *Arifacts UML* 65

3.3.1.4 Semantik Dalam UML 67

3.3.1.5 Faktor Yang Mendorong Dibuatnya UML 68

3.3.1.6 Tujuan UML 69

3.3.1.7 Cakupan UML 70

3.3.1.8 Perbedaan UML Dengan Bahasa Pemodelan Lain ...71

3.3.2 Metode Pengembangan Sistem 72

3.3.2.1 *Prototype Paradigma* 72

3.3.2.2 Alasan Menggunakan *Prototype Paradigma* 74

3.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 75

3.3.3.1 *Use Case Diagram* 76

3.3.3.2 *Activity Diagram* 78

3.3.3.3 *Sequence Diagram* 79

3.3.3.4 *Collaboration Diagram* 80

3.3.3.5 *Class Diagram* 81

3.3.3.6 *Component Diagram* 81

3.3.3.7 *Deployment Diagram* 82

3.3.3.8 Perancangan Basis Data 82

3.4 Faktor Pengujian Perangkat Lunak *(Software)* 85

3..4.1 Prinsip-prinsip Pengujian 85

3.4.2 Pengujian *Black Box* 86

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Berjalan 88

4.1.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 88
4.1.1.1 *Use Case Diagram* Yang Sedang Berjalan 89
4.1.1.2 *Activity Diagram* Yang Sedang Berjalan 89
4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 90
4.2 Perancangan Sistem 91
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 92
4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....93
4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 93
4.2.3.1 *Use Case Diagram* Diusulkan 94
4.2.3.2 Skenario *Use Case* 94
4.2.3.3 *Activity Diagram* yang Diusulkan 101
4.2.3.4 *Sequence Diagram* 103
4.2.3.4.1 *Sequence Diagram* info wisata yang diusulkan 103
4.2.3.4.2 *Sequence* Diagram pendaftaran user Yang diusulkan 104
4.2.3.4.3 *Sequence* Diagram pendaftaran atau pengajuan event wisata yang diusulkan.....105
4.2.3.4.4 *Sequence* Login Admin yang diusulkan.....106
4.2.3.4.5 *Sequence* Diagram Pengelolaan Wilayah Wisata Bogor yang diusulkan 107
4.2.3.4.6 *Sequence* Diagram Pengelolaan User Registrasi yang diusulkan 108

4.2.3.4.7 *Sequence* Diagram Pengelolaan Objek Wisata yang diusulkan 109
4.2.3.4.8 *Sequence* Diagram Pengelolaan Event Wisata yang diusulkan 110
4.2.3.4.9 *Sequence* Diagram Pengelolaan User Event Registrasi yang diusulkan 111
4.2.3.4.10 *Sequence* Diagram Pengelolaan User Event Request yang diusulkan 112
4.2.3.4.11 *Sequence* Diagram Pengelolaan Data Fasilitas yang diusulkan 113
4.2.3.4.12 *Sequence* Diagram Pengelolaan Data Berita yang diusulkan 114
4.2.3.5 *Collaboration Diagram* 115
4.2.3.5.1 *Collaboration Diagram* Info Objek wisata 115
4.2.3.5.2 *Collaboration Diagram* Pendaftaran User diusulkan 116
4.2.3.5.3 *Collaboration Diagram* Pendaftaran atau pengajuan event wisata yang diusulkan 116
4.2.3.5.4 *Collaboration Diagram* Login Admin yang diusulkan 117
4.2.3.5.5 *Collaboration Diagram* untuk Pengelolaan Wilayah Wisata Bogor yang diusulkan 117
4.2.3.5.6 *Collaboration Diagram* untuk Pengelolaan User Registrasi 118

4.2.3.5.7 *Collaboration Diagram* untuk Pengelolaan Objek Wisata yang diusulkan.....118
4.2.3.5.8 *Collaboration Diagram* untuk Pengelolaan Event Wisata yang diusulkan 119
4.2.3.5.9 *Collaboration Diagram* untuk Pengelolaan User Event Registrasi yang diusulkan.....119
4.2.3.5.10 *Collaboration Diagram* untuk Pengelolaan User Event Request yang diusulkan.....120
4.2.3.5.11 *Collaboration Diagram* untuk Pengelolaan Data Fasilitas yang diusulkan.....120
4.2.3.5.12 *Collaboration Diagram* untuk Pengelolaan Data Berita yang diusulkan 121
4.2.3.6 *Class Diagram* yang diusulkan 122
4.2.3.7 *Component Diagram* yang diusulkan.....123
4.2.3.8 *Deployment Diagram* Sistem yang diusulkan.....124
4.2.4 Struktur File 125
4.2.5 Perancangan Antar Muka 130
4.2.5.1 Perancangan Input 131
4.2.5.2 Perancangan Keluaran (Output) 134
4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan 138

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Sistem 139
5.1.1 Batasan Implementasi 140
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak Pengembang 141

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras Pengembang 142
5.1.4 Implementasi Basis Data 143
5.1.5 Implementasi Antar Muka.....151
5.1.5.1 Implementasi Halaman Utaman.....151
5.1.5.2 Implementasi Halaman berdasarkan
User Anggota 152
5.1.5.3 Implementasi Halaman berdasarkan
User Anggota 153
5.1.6 Implementasi Instalasi Program.....153
5.1.7 Penggunaan Program 155
5.2 Pengujian 165
5.2.1 Rancangan Pengujian 165
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 166
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian.....168
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan 169
6.2 Saran 170
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN