DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN ASLI

ABSTRAK i
ABSTRACT..... ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii

BAB I. PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Penelitian 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3
1.2.1. Identifikasi Masalah 3
1.2.2. Rumusan Masalah 3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.4. Kegunaan Penelitian 4
1.4.1. Kegunaan Praktis 4
1.4.2. Kegunaan Akademis 5
1.5. Batasan Masalah 5
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

BAB II. LANDASAN TEORI
2.1. Konsep Dasar Sistem 7
2.1.1. Definisi Sistem 7
2.1.2. Karakteristrik Sistem 8
2.2. Konsep Dasar Informasi 9
2.2.1. Siklus Informasi 10
2.2.2. Kualitas Informasi 10
2.2.3. Nilai Informasi 11
2.3. Definisi Sistem Informasi 11
2.4. Pengertian hotel 12
2.4.1. Klasifikasi Hotel 13
2.5. Arsitektur Aplikasi 16
2.5.1. Pengertian Jaringan Komputer 16
2.5.2. Jenis-Jenis Jaringan Komputer 16
2.5.3. Topologi Jaringan Komputer 17
2.5.4. Manfaat Jaringan Komputer 19

2.6. Pengertian Client Server 21
2.7. Perangkat Lunak Pendukung 21
2.7.1. NetBeans IDE 21
2.7.2. Java..... 22
2.7.3. MySQL..... 23
2.8 Konsep orientasi objek..... 23
BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 25
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 25
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 25
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 26
3.1.4. Deskripsi Tugas 26
3.2. Metode Pengembangan Sistem 29
3.3. Pemrograman Berorientasi Objek 31
3.3.1. Object Management Group (OMG) 32
3.3.2. Artifact UML 33
3.3.3. Semantik Dalam UML..... 41
3.3.4.Tujuan UML 41
3.3.5. Cakupan UML 42
3.3.6. Perancangan Basis Data 44
3.4. Pengujian Black Box 47
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 48
4.1.1. Actor 50
4.1.2. Model Use Case Diagram 50
4.1.3. Activity Diagram Sistem yang berjalan 51
4.1.4. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 53
4.2. Perancangan Sistem 54
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 54
4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Dirancang 54
4.2.2.1 Use Case Diagram 55
4.2.2.2 Skenario Use Case 55
4.2.2.3 Activity Diagram 58
4.2.2.4 Sequence Diagram 61
4.2.2.5 Class Diagram 64
4.2.2.6 Component Diagram 65
4.2.2.7 Deployment Diagram 66
4.2.2.8 Struktur File 67
4.2.3. Kodifikasi 68
4.2.4. Perancangan Antar Muka 69
4.2.4.1 Perancangan Input 69
4.2.4.2 Perancangan Output 73
4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan 75

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1. Pengujian 76
5.1.1. Rencana Pengujian 76
5.1.2. Kasus dan Hasil pengujian 77
5.2. Implementasi 85
5.2.1. Batasan Implementasi 85
5.2.2. Implementasi Perangkat Lunak 86
5.2.3. Implementasi Perangkat Keras 86
5.2.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL) 87
5.2.5. Implementasi Antar Muka 89
5.2.6. Tampilan Output 96
5.2.7. Implementasi Instalasi Program 99

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 102
6.2. Saran 102

DAFTAR PUSTAKA 103

LAMPIRAN