DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan

Lembar Pernyataan Keaslian

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 6

1.4. Kegunaan Penelitian 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2. Kegunaan Akademis 7

1.5. Batasan Masalah 7

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Aplikasi 10

2.1.1. Klasifikasi Aplikasi 11

2.2. Pengertian *Mobile* 11

2.3. Pengertian Aplikasi *Mobile* 12

2.4. Objek Wisata 13

2.4.1. Pengertian Objek Wisata 12

2.4.2. Jenis Objek Wisata 13

2.5. Android 13

2.6. Perangkat Lunak Pendukung Perancangan Sistem 14

2.6.1. JDK 15

2.6.2. Eclipse IDE 15

2.6.3. SQLite 16

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 18

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 18

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 20

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 21

3.1.4. Deskripsi Tugas 22

3.2. Metode Penelitian 28

3.2.1. Desain Penelitian 28

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 29

3.2.2.1. Sumber Data Primer 29
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 30
3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 31
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 31
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 32
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 34
3.2.4. Pengujian Software 36
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sitem Yang Berjalan 38
4.1.1. *Actor* 39
4.1.2. Model *Use Case Diagram* 40
4.1.2.1. Sekenario *Use Case* Yang Berjalan 40
4.1.3. *Activity Diagram* 42
4.1.4. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 43
4.2. Perancangan Sistem 43
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 43
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Dirancang 44
4.2.2.1. *Use Case Diagram* 44
4.2.2.2. Sekenario *Use Case* 45
4.2.2.3. *Activity Diagram* 47
4.2.2.4. *Sequence Diagram* 53
4.2.2.5. *Class Diagram* 57
4.2.2.6. *Component Diagram* 58

4.2.2.7. *Deployment View* 59
4.2.2.8. Struktur File 60
4.2.3. Perancangan Antar Muka 60
4.2.3.1. Perancangan Input 60
4.2.3.2. Perancangan Output 62
4.2.4. Perancangan Arsitektur Jaringan 64
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1. Implementasi 65
5.1.1. Batasan Implementasi 65
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 66
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 66
5.1.4. Implementasi Basis Data 67
5.1.5. Implementasi Antarmuka 67
5.1.5.1. Implementasi Halaman Utama 68
5.1.5.2. Implementasi Halaman Berdasarkan Kategori 68
5.1.6. Penggunaan Program 68
5.2. Pengujian 73
5.2.1. Rencana Pengujian 73
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 74
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 75
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 76
6.2. Saran 76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN