DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiii**

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 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1 Kegunaan Akademis 6

1.4.2 Kegunaan Praktis 7

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi 9

2.1.1 Pengertian Sistem 9

2.1.2 Pengertian Informasi 10

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi 11

2.1.4 Komponen Sistem informasi 12

2.1.5 Perangkat Sistem Informasi 13

2.1.6 Aplikasi Mobile 15

2.1.7 Android 17

2.2 Konsep Dasar Pariwisata 19

2.2.1 Objek dan Event Pariwisata 20

2.3 Sistem Informasi Pariwisata 21

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 24

3.1.1 Tentang Kota Singkawang..... 24

3.1.2 Visi dan Misi..... 26

3.1.3 Struktur Organisasi..... 26

3.2 Metode Penelitian 27

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 / Pengembangan Sistem 30

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 30

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 31

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 34

3.3 Pengujian Software 37

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan..... 40

4.1.1 Analisis Kebutuhan 40

4.2.3.1 Aktor 40

4.2.3.1 Diagram Usecase Yang Berjalan 40

4.2.3.1 Diagram Skenario Yang Berjalan 41

4.2.3.1 Diagram Activity Yang Yang Berjalan 42

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan 44

4.2 Perancangan Sistem 45

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 45

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Di Usulkan 46

4.2.3 Perancanggan Prosedur Yang Di Usulkan 47

4.2.3.1 Diagram Use Case Yang di Usulkan 48

4.2.3.2 Skenario Use Case Yang di Usulkan 49

4.2.3.3 Diagram Activity Yang di Usulkan 55

4.2.3.4 Diagram Sequence Yang di Usulkan 63
4.2.3.5 Diagram Deployment Yang di Usulkan 71
4.2.3.6 Diagram Class Yang di Usulkan 72
4.2.4 Perancangan Antar Muka 74
4.2.4.1 Perancangan Antar Muka Splashscren 74
4.2.4.2 Perancangan Antar Muka Menu Utama 75
4.2.4.3 Perancangan Antar Muka Menu Objek Wisata 75
4.2.4.4 Perancangan Antar Muka Jenis Wisata 76
4.2.4.5 Perancangan Antar Muka Detail Objek Wisata 77
4.2.4.6 Perancangan Antar Muka Menu Event 77
4.2.4.7 Perancangan Antar Muka Daftar Event 78
4.2.4.8 Perancangan Antar Muka List Event 79
4.2.4.9 Perancangan Antar Muka Peta 79
4.2.4.10 Perancangan Antar Muka About 80
4.2.4.11 Perancangan Antar Muka *Admin* 80
4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan 88
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1 Implementasi 89
5.1.1 Batasan Implementasi 89
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 90
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 91
5.1.4 Implementasi Basis Data 92
5.1.5 Implementasi Antar Muka 93
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 100
5.1.7 Penggunaan Program 110
5.2 Pengujian 110
5.2.1 Rencana Pengujian 110
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 112
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 123

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 124

6.2 Saran 125

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN