DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR SIMBOL xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitan 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1 Maksud Penelitan 5

1.3.2 Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1 Kegunaan Praktis 6

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 8
1.6.1 Lokasi Penelitian 8
1.6.2 Waktu Penelitian..... 8
1.7 Sistematika Penulisan..... 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi..... 11
2.2 Pemasaran..... 12
2.2.1 Pemasaran dan Penjualan Melalui Internet..... 13
2.3 *Event Organizer*..... 14
2.4 Komunitas..... 15
2.5 Metode Pengembangan Sistem..... 16
2.5.1 *System Development Lifecycle (SDLC)* 17
2.6 *Prototyping Model*..... 22
2.7 Analisis dan Perancangan Dengan Pendekatan Berorientasi Objek..... 25
2.7.1 Tahap Analisis 26
2.7.2 Metode *Booch/OOAD*..... 27
2.8 Basis Data 28
2.8.1 Sistem Basis Data 28
2.9 *Website*..... 29
2.10 Perangkat Pendukung Website 30
2.10.1 *HTML (Hyper Text Markup Language)* 30
2.10.2 *PHP: Hypertext Preprocessor*..... 30
2.10.3 *SQL (Syntax Query Language)*..... 31

2.11 Android 32
2.11.1 Sejarah Android 32
2.11.2 Versi Android 33
2.11 Pengujian Perangkat Lunak 34

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 36
3.1.1 Sejarah Singkat Komunitas Indobarca 36
3.1.2 Visi dan Misi Komunitas Indobarca 38
3.1.3 Struktur Organisasi Komunitas Indobarca 38
3.1.4 Deskripsi Tugas 39
3.2 Metode Penelitian 41
3.2.1 Desain Penelitian 41
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 42
3.2.2.1 Sumber Data Primer 42
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 43
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 43
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 43
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 44
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 46
3.2.4 Pengujian *Software* 48
3.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 49
3.3.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 49
3.3.2 *Use Case Diagram* 50

3.3.2.1 Defenisi Aktor dan Deskripsinya 51
3.3.2.2 Defenisi *Use Case* dan Deskripsinya 52
3.3.3 Skenario *Use Case* 52
3.3.4 *Activity Diagram* 54
3.3.5 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem 59
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 59
4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 60
4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 63
4.1.3.1 *Use Case Diagram* 65
4.1.3.2 Skenario *Use Case* 67
4.1.3.3 *Activity Diagram* 72
4.1.3.4 *Sequence Diagram* 77
4.1.4 Perancangan Data 80
4.1.4.1 *Class Diagram* 80
4.1.4.2 *Object Diagram* 81
4.1.4.3 *Component Diagram* 82
4.1.4.4 *Deployment Diagram* 83
4.2 Perancangan Antar Muka 84
4.2.1 Struktur Menu 84
4.2.2 Perancangan Input 85
4.2.3 Perancangan Output 92

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan 96
4.4 Pengujian 97
4.4.1 Rencana Pengujian..... 97
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian 99
4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian..... 107
4.5 Implementasi..... 108
4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak 108
4.5.2 Implementasi Perangkat Keras 109
4.5.3 Implementasi Basis Data 109
4.5.4 Implementasi Antarmuka..... 112
4.5.5 Implementasi Instalasi Program 114
4.5.6 Penggunaan Program..... 120
4.5.6.1 Halaman Login Website 121
4.5.6.2 Halaman Utama 121
4.5.6.3 Menu Chapter 122
4.5.6.4 Menu Admin..... 122
4.5.6.5 Menu Persetujuan Event..... 123
4.5.6.6 Laporan Tiket..... 123
4.5.6.7 Laporan Testimoni..... 124
4.5.6.8 Menu Update Akun 124
4.5.6.9 Form Tambah Event 125
4.5.6.10 Menu Tiket..... 125
4.5.6.11 Login Android 126

4.5.6.12 Registrasi Android 127
4.5.6.13 Menu Utama Android 128
4.5.6.14 Detail Event dan Beli Tiket 129
4.5.6.15 Form Konfirmasi Pembelian Tiket 130
4.5.6.16 Navigasi Bar 131
4.5.6.17 Menu Tiket Saya 132
4.5.6.18 Menu Chapter 133
4.5.6.18 Menu Chapter 134

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 135
5.2 Saran 136

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN