DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **ix**

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

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 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 6

1.3.1 Maksud Penelitian 6

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 Waktu dan Jadwal Penelitian 8

1.7 Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI 11

2.1 Pengertian Aplikasi 11

2.2 Pengertian *Smartphone* 12

2.3 Android 13

2.3.1 Sejarah Android 13

2.3.3 Fitur Android 21

2.3.4 Arsitektur Android 23

2.3.5 Kelebihan Android 27

2.3.6 Android SDK 29

2.4 Android Studio 30

2.5 Java 31

2.5.1 Sejarah Perkembangan Java 31

2.5.2 Versi Awal Java 33

2.6 SQLite 33

2.7 UML 34

2.8 Objek Wisata 35

2.8.1 Pengertian Objek Wisata 35

2.8.2 Syarat-syarat Objek Wisata 35

2.8.3 Jenis-Jenis Wisata 36

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 39

3.1 Objek Penelitian 39

3.1.1 Sejarah Singkat *Busan Tourism Organization* 39

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 41

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 42

3.1.4 Deskripsi Tugas 42

3.2 Metode Penelitian 44

3.2.1 Desain Penelitian 44

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 45
3.2.2.1 Sumber Data Primer 45
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 46
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 46
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 47
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 47
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 49
3.2.4 Pengujian *Software* 52
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan 54
3.3.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan 54
3.3.2 *Use case diagram* 54
3.3.2.1 Definisi aktor dan deskripsinya 55
3.3.2.2 Definisi use case dan deskripsinya 56
3.3.3 Skenario *use case* 56
3.3.4 Activity diagram 58
3.3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan 60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 62
4.1 Perancangan Sistem 62
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 62
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 62
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 63
4.1.3.1 Use case diagram 64
4.1.3.2 Skenario use case 67
4.1.3.3. Activity diagram 83
4.1.3.4. Sequence Diagram 99
4.1.4. Perancangan Data 114
4.1.4.1. Class diagram 114
4.1.4.2. Object diagram 116

4.1.4.3. Component diagram 116
4.1.4.4 Deployment diagram 117
4.2. Perancangan Antar Muka 118
4.2.1. Struktur menu 118
4.2.2. Perancangan *input* 119
4.2.3. Perancangan *output* 121
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan 123
4.4 Pengujian 124
4.4.1. Rencana pengujian 125
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian 125
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 130
4.5 Implementasi 130
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 130
4.5.2. Implementasi perangkat keras 131
4.5.3. Implementasi basis data 131
4.5.4. Implementasi antar muka 135
4.5.5. Implementasi instalasi program 141
4.5.6. Penggunaan program 144
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 149
5.1 Kesimpulan 149
5.2 Saran 149
5.2.1 Saran Praktis 149
5.2.2 Saran Akademis 150
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN