DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.2.1. Identifikasi Masalah 5

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 7

1.4.1. Kegunaan Praktis 7

1.4.2. Kegunaan Akademis 8

1.5. Batasan Masalah 9

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 10

1.7. Sistematika Penulisan 12

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu 14

2.2. Pengertian Sistem 15

2.3. Pengertian Informasi 16

2.4. Pengertian Sistem Informasi 16

2.4.1. Komponen – Komponen pada Sistem Informasi 17

2.4.2. Manfaat dari Sistem Informasi 19

2.5. Aplikasi 20

2.6. Mengenal Sistem Informasi Reservasi 20

2.6.1. Pengertian Reservasi 21

2.6.2. Pengertian Tiket 21

2.7. Mobile 21

2.7.1. Aplikasi Mobile 22

2.7.2. Area Aplikasi Mobile 22

2.8. Pengertian Jaringan Komputer 23
2.8.1. Syarat Sebuah Jaringan Komputer 23
2.8.2. Sifat – Sifat Dasar Jaringan Komputer 24
2.9. Android 26
2.9.1. Sejarah Android 26
2.9.2. The Dalvik Virtual Machine (DVM) 28
2.9.3. Arsitektur Android 29
2.9.4. Fundamental Aplikasi 32
2.9.5. Versi Android 35
2.10. Metode Pendekatan Sistem 38
2.10.1. Konsep Dasar Objek 38
2.10.2. Unified Modelling Languange 39
2.10.3. *Use Case* Diagram 40
2.10.4. *Activity* Diagram 40
2.10.5. *Sequence* Diagram 40
2.10.6. *Class* Diagram 41
2.10.7. *Collaboration* Diagram 41
2.10.8. *Component* Diagram 41
2.10.9. *Deployment* Diagram 41
2.11. Java 41

2.11.1. Sejarah Java 42
2.12. JSON 44
2.13. Definisi Internet 44
2.14. *World Wide Web* 45
2.15. *Web Server* 45
2.16. JDK 45
2.17. Android Studio 46
2.18. XAMPP 47
2.19. MySQL 47
2.20. HTML 48
2.21. PHP 48
2.22. PhpMyAdmin 48

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 49
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 49
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 50
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 51
3.1.4. Deskripsi Tugas 51
3.2. Metode Penelitian 53
3.2.1. Desain Penelitian 54

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 55

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 56

3.2.4. Pengujian Software 61

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 62

3.3.1. *Use Case* Diagram 63

3.3.2. Skenario *Use Case* 65

3.3.3. Activity Diagram 72

3.3.4. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 76

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 79

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 79

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 80

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 80

4.1.4. Perancangan Data 132

4.2. Perancangan Antar Muka 135

4.2.1. Struktur Menu 135

4.2.2. Perancangan Input 137

4.2.3. Perancangan Output 156

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 166

4.4. Pengujian 166

4.4.1. Rencana Pengujian 167

4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 168

4.4.3. Kesimpulan dan Hasil Pengujian 189

4.5. Implementasi 190

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak 190

4.5.2. Implementasi Perangkat Keras 190

4.5.3. Implementasi Basis Data 191

4.5.4. Implementasi Antar Muka 198

4.5.5. Implementasi Instalasi Program 203

4.5.6. Penggunaan Program 208

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 257

5.2 Saran 258

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN