DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACK ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL xiii

I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

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

1.6.1.Lokasi Penelitian 8

1.6.2.Waktu Penelitian 9

1.7.Sistematika Penulisan 10

II LANDASAN TEORI 11

2.1. Penelitian Terdahulu 11

2.2. Teknologi Informasi 12
2.2.1. Definisi sistem 14
2.2.2. Definisi informasi 14
2.2.3. Sistem informasi 15
2.2.4. Teknologi informasi 17
2.2.5. Arsitektur Sistem 17
2.2.6. Desainer Sistem 18
2.2.7. Pengertian Testing/Pengujian : 19
2.3. Reservasi 20
2.4. Pengertian wisata 20
2.5. Pemodelan 22
2.6. Unified Modeling Language (UML) 22
2.7. Metode Pengembangan Perangkat Lunak : 23
2.8. Perangkat Lunak Pendukung 24
2.8.1. PHP (Personel Home Page) 24
2.8.2. Html 25
2.8.3. Bootstrap 25
2.8.4. Jquery 26
2.8.5. Css3 26
2.8.6. Dbms 27
2.8.7. PostgreSQL 28
2.8.8. Linux 28
2.8.9. Jaringan komputer 28
2.8.10. Composer 29
III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 31
3.1. Objek penelitian 31
3.1.1. Sejarah singkat perusahaan 31
3.1.2. Visi dan misi perusahaan 32
3.1.3. Struktur organisasi perusahaan 32
3.1.4. Deskripsi tugas 33
3.2. Metode penelitian 43

3.2.1. Desain penelitian 43
3.2.2. Jenis dan metode pengumpulan data 44
3.2.2.1. Sumber data primer 44
3.2.2.2. Sumber data sekunder 45
3.2.3. Metode pendekatan dan pengembangan sistem 46
3.2.3.1. Metode pendekatan sistem 46
3.2.3.2. Metode pengembangan sistem 46
3.2.3.3. Alat bantu dan perancangan 49
3.2.4. Pengujian software 51
3.3. Analisis sistem yang berjalan 52
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 52
3.3.2. Use case diagram 53
3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya 53
3.3.2.2. Definisi use case dan deskripsinya 54
3.3.3. Skenario use case 55
3.3.4. Activity diagram 58
3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan 59
IV HASIL DAN PEMBAHASAN 61
4.1. Perancangan Sistem 61
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 61
4.1.2. Gambaran umum yang diusulkan 62
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 62
4.1.3.1. Use case diagram 65
4.1.3.2. Skenario use case 67
4.1.3.3. Activity Diagram 76
4.1.3.4. Sequence Diagram 81
4.1.4. Perancangan Data 85
4.1.4.1. Class diagram 85
4.1.4.2. Object diagram 86
4.1.4.3. Deployment diagram 88
4.1.4.4. Component diagram 88

4.2. Perancangan antarmuka 89
4.2.1. Struktur menu 89
4.2.2. Perancangan input 91
4.2.3. Perancangan output 97
4.3. Perancangan arsitektur jaringan 101
4.4. Pengujian 101
4.4.1. Rencana pengujian 102
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian 103
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 104
4.5. Implementasi 104
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 104
4.5.2. Implementasi perangkat keras 105
4.5.3. Implementasi basis data 106
4.5.4. Implementasi antarmuka 115
4.5.5. Implementasi instalasi program 126
4.5.6. Penggunaan program 128
4.5.6.1. Penggunaan halaman depan 128
4.5.6.2. Penggunaan halaman admin 129
4.5.6.3. Pengunaan fungsi umum 129
4.5.6.4. Penggunaan reservasi 130
4.5.6.5. Penggunaan siaran / broadcasts 136
V KESIMPULAN DAN SARAN 138
5.1. Kesimpulan 138
5.2. Saran 139
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN