

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	5
1.2.1 Identifikasi Masalah	6
1.2.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Maksud dan Tujuan	7
1.3.1 Maksud Penelitian	7
1.3.2 Tujuan Penelitian	7
1.4 Kegunaan Penelitian	8
1.4.1 Kegunaan Praktis	8
1.4.2 Kegunaan Akademis	8
1.5 Batasan Masalah	9
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	10
1.7 Sistematika Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 Penelitian Terdahulu	14
2.2 Teori-teori Dasar	16
2.2.1 Aplikasi	16
2.2.2 <i>Booking</i>	17
2.2.3 <i>Customer Realtionship Management (CRM)</i>	17
2.2.4 <i>Customer Retention</i>	18
2.2.5 <i>Loyalty Program</i>	20
2.2.4 Android	21
2.2.4 Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	23
2.2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	24

2.2.6 Basis Data	30
2.2.7 <i>Testing</i> Perangkat Lunak.....	30
2.3 <i>Software</i> yang Digunakan	31
2.3.1 Android Studio.....	31
2.3.2 Java.....	32
2.3.3 <i>Java Development Kit</i> (JDK)	33
2.3.4 XML.....	33
2.3.5 XAMPP.....	33
2.3.6 PHP	34
2.3.7 CSS.....	34
2.3.8 Bootstrap	35
2.3.9 Firebase	36
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	37
3.1 Objek Penelitian	37
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	37
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	38
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan	39
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	41
3.2.2.1 Sumber Data Primer.....	42
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.....	43
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan.....	43
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem	43
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem	44
3.2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan	45
3.2.5 Pengujian Software	47
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan	48
3.3.1 <i>Use case Diagram</i>	51
3.3.1.1 Definisi Aktor dan deskripsinya	51
3.3.1.2 Definisi <i>use case</i> dan deskripsinya	53
3.3.1.3 Skenario <i>use case</i>	54
3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	64

3.3.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Perancangan Sistem	71
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem	71
4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan	71
4.1.3 Perancangan Sistem yang Diusulkan	72
4.1.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	75
4.1.3.2 <i>Acitivity Diagram</i>	88
4.1.3.3 <i>Class Diagram</i>	93
4.1.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	93
4.1.3.5 <i>Deployment Diagram</i>	97
4.2 Perancangan <i>Database Diagram</i>	98
4.3 Perancangan Antar Muka.....	101
4.3.1 Struktur Menu	101
4.3.2 Perancangan <i>Input</i>	103
4.3.2.1 Perancangan Kodifikasi	103
4.3.2.2 Perancangan <i>Interface Input</i>	104
4.3.3 Perancangan <i>Output</i>	109
4.4 Perancangan Arsitektur Jaringan.....	111
4.5 Pengujian.....	112
4.5.1 Rencana Pengujian	112
4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....	114
4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	121
4.6 Implementasi	122
4.6.1 Implementasi Perangkat Lunak.....	122
4.6.2 Implementasi Perangkat Keras.....	123
4.6.3 Implementasi Basis Data.....	123
4.6.4 Implementasi Antar Muka.....	130
4.6.5 Implementasi Instalasi Program.....	132
4.6.6 Penggunaan Program	134
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	149
5.1 Kesimpulan	149
5.2 Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA	151