

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAKS	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	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	4
1.3.1. Maksud Penelitian	4
1.3.2. Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian	5
1.4.1. Kegunaan Akademis	5
1.4.2. Kegunaan Praktis	5

1.5.	Batasan Masalah.....	6
1.6.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	6
1.6.1.	Lokasi Penelitian	6
1.6.2.	Waktu Penelitian	7
1.7.	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1.	Penelitian Terdahulu.....	9
2.2.	Sistem Informasi Marketplace E-Promotion.....	10
2.2.1.	Pengertian Sistem	10
2.2.2.	Pengertian Informasi	10
2.2.3.	Pengertian Sistem Informasi	11
2.2.4	Komponen Sistem Informasi.....	12
2.2.5	Manfaat Sistem Informasi	13
2.2.6	Pengertian Marketplace	14
2.2.5	Pengertian E-Promotion	15
2.2.6	Pengertian Sistem Informasi Marketplace E-Promotion.....	16
2.3.	Perangkat Lunak Pendukung.....	16
2.4.	Pengertian Location Based Services	19
2.5.	Pengertian Global Position System	20
2.6.	Pengertian Agent	20
2.7.	Pengertian Travel	20
2.8.	Pengertian Pariwisata	21

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1. Objek Penelitian	22
3.1.1. Sejarah Singkat Penelitian	22
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	22
3.1.2.1. Visi Perusahaan	22
3.1.2.2. Misi Perusahaan	23
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan.....	23
3.1.4. Deskripsi Tugas	24
3.2. Metode Penelitian.....	26
3.2.1. Desain Penelitian	27
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	28
3.2.2.1. Sumber Data Primer	28
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	29
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	29
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem	30
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem	30
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	32
3.2.4. Pengujian Software.....	34
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan.....	34
3.3.1 Analisis Dokumen	35
3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	36
3.3.3. Usecase Diagram.....	37
3.3.3.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya	37

3.3.3.2.	Definisi Usecase dan Deskripsinya	38
3.3.4.	Skenario Usecase.....	38
3.3.5.	Activity Diagram.....	41
3.3.6.	Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1.	Perancangan Sistem.....	46
4.1.1.	Tujuan Perancangan Sistem	46
4.1.2.	Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	46
4.1.3.	Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	47
4.1.3.1.	Usecase Diagram	47
4.1.3.2.	Activity Diagram.....	56
4.1.3.3.	Class Diagram	59
4.1.3.4.	Sequence Diagram.....	60
4.2.	Perancangan Antar Muka	63
4.2.1.	Struktur Menu.....	63
4.2.2.	Perancangan Input	63
4.2.3.	Perancangan Output	69
4.3.	Perancangan Arsitektur Jaringan.....	75
4.4.	Pengujian	76
4.4.1.	Rencana Pengujian	76
4.4.2.	Kasus dan Hasil Pengujian	77
4.4.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian	81

4.5.	Implementasi	81
4.5.1.	Implementasi Perangkat Lunak	82
4.5.2.	Implementasi Perangkat Keras	82
4.5.3.	Implementasi Basis Data	82
4.5.4.	Implementasi Antar Muka.....	87
4.5.5.	Implementasi Instalasi Program	91
4.5.6.	Penggunaan Program.....	96

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan.....	105
5.2.	Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN