

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan	13
1.4 Batasan Masalah.....	13
1.5 Metode Pengerjaan	14
1.6 Jadwal Pengerjaan	16
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Konsep Dasar Aplikasi.....	17
2.1.1 Aplikasi	17
2.1.2 Informasi	17
2.2 Tools Pemodelan Aplikasi	18
2.2.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	18
2.2.1.1 Use Case Diagram	18
2.2.1.2 Entity Relationship Diagram (ERD).....	20
2.2.1.3 Business Process Model and Notation (BPMN)	21
2.3 Tools Pembangunan Aplikasi	22
2.3.1 <i>Framework CodeIgniter</i>	22
2.3.2 HTML	23
2.3.3 PHP	23
2.3.4 XAMPP.....	23

2.3.5	MySQL	24
2.3.6	Visual Studio Code.....	24
2.3.7	Bootstrap.....	25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		26
3.1	Analisis	26
3.1.1.1	Gambaran Sistem Saat Ini	26
3.1.1.2	Proses Bisnis yang berjalan menggunakan BPMN	26
3.1.1.3	Kelemahan system berjalan dan usulan perbaikan	28
3.1.2	Gambaran Sistem Usulan	29
3.1.2.1	Gambaran Umum Sistem Usulan	29
3.1.2.2	Proses Bisnis Login	29
3.1.2.3	Proses Pencarian Objek Wisata oleh Calon Wisatawan	30
3.1.2.4	Proses Pencarian Penginapan Oleh Calon Wisatawan	30
3.1.2.5	Proses Memberi Komentar Pada Wisata Oleh Calon Wisatawan.....	31
3.1.2.6	Proses Memberi Komentar pada Penginapan Oleh Calon Wisatawan.....	31
3.1.2.7	Proses Memberi Rating Wisata Oleh Calon Wisatawan	32
3.1.2.8	Proses Memberi Rating Penginapan oleh Calon Wisatawan	32
3.1.2.9	Memberi Testimoni.....	32
3.1.2.10	Proses Live chat oleh wisatawan	33
3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.1.3.1	Analisis Fungsionalitas	34
3.1.3.2	Analisis Pengguna	35
3.1.3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	36
3.2	Perancangan	37
3.2.1	Model Aplikasi Berbasis Objek	37
3.2.1.1	Use case Diagram.....	37
3.2.1.2	Skenario Use Case	38

3.2.1.3	Class Diagram	47
3.2.1.4	Sequence Diagram	48
3.2.2	Perancangan Basis Data	57
3.2.2.1	ERD (Entity Relationship Diagram).....	58
3.2.2.2	Schema Relasi	58
3.2.3	Perancangan Antar Muka.....	59
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	66
4.1	Implementasi	66
4.1.1	Implementasi Basis Data	66
4.1.1.1	Implementasi Tabel Wisata.....	66
4.1.1.2	Implementasi Tabel Penginapan.....	67
4.1.1.3	Implementasi Tabel Komentar Wisata.....	68
4.1.1.4	Implementasi Tabel Komentar Penginapan.....	68
4.1.1.5	Implementasi Tabel Rating Wisata	68
4.1.1.6	Implementasi Tabel Rating Penginapan	69
4.1.1.7	Implementasi Tabel Testimoni.....	69
4.1.1.8	Implementasi Tabel Kota	69
4.1.1.9	Implementasi Tabel Kategori Wisata	69
4.1.1.10	Implementasi Tabel Kategori Penginapan	70
4.1.1.11	Implementasi Tabel User	70
4.1.2	Implementasi Antar Muka	70
4.1.2.1	Halaman Login.....	70
4.1.2.2	Lihat Popular Places	71
4.1.2.3	Testimonial.....	72
4.1.2.4	Daftar Objek Wisata	72
4.1.2.5	Detail Wisata	73
4.1.2.6	Penginapan Sekitar	74

4.1.2.7	Komentar Wisata	74
4.1.2.8	Daftar Penginapan	75
4.1.2.9	Detail Penginapan	75
4.1.2.10	Komentar Penginapan.....	76
4.2	Pengujian	76
4.2.1	Skenario Pengujian.....	76
4.2.2	<i>Black Box Testing</i>	77
4.2.2.1	Pengujian Lihat Informasi Wisata Berdasarkan Budget dan Kecamatan.....	77
4.2.2.2	Pengujian Beri Komentar Wisata	82
4.2.2.3	Pengujian Beri Rating Wisata	84
4.2.2.4	Pengujian Lihat Informasi Penginapan berdasarkan budget dan kecamatan	86
4.2.2.5	Beri Komentar Penginapan	89
4.2.2.6	Beri Rating Penginapan	91
4.2.2.7	Beri dan Lihat Testimoni	93
4.2.3	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	96
4.2.4	Kesimpulan Pengujian	97
BAB 5	KESIMPULAN	98
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran	98
	DAFTAR PUSTAKA	99
	LAMPIRAN	101