

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	8
I.3 Tujuan Masalah.....	8
I.4 Manfaat.....	8
I.5 Batasan Masalah	9
I.6 Sistematika Laporan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
II.1 <i>Digital Ticket</i>	11
II.2 Android	11
II.2.1 Android Studio	12
II.3 MySQL	12
II.4 XML.....	12
II.5 <i>Business Model Canvas</i>	13
II.6 Perbandingan Antar Metode	14
II.6.1 <i>Waterfall</i>	14
II.6.2 <i>Iterative Incremental</i>	16
II.6.2.1 Fase <i>Inception</i>	16
II.6.2.2 Fase <i>Elaboration</i>	16
II.6.2.3 Fase <i>Construction</i>	17

II.6.2.4	Fase <i>Transition</i>	17
II.6.2.5	Tahap Penutup	17
II.7	Deskriptif Metode	17
II.8	<i>State Of The Art</i>	18
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	19
III.1	Konseptual Model.....	19
III.2	Sistematika Penelitian.....	21
BAB IV	HASIL ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
IV.1	Analisis Potensi Pasar	23
IV.2	Analisis Kelayakan Bisnis	24
IV.3	Pemodelan Bisnis.....	24
IV.4	Analisis Kompetitor	29
IV.5	Proses Bisnis Ticketaka.....	30
IV.6	Analisis Perancangan Produk	32
IV.6.1	Kebutuhan Fungsional	32
IV.6.2	Kebutuhan Bisnis.....	32
IV.7	Perancangan Desain Sistem.....	32
IV.7.1	Spesifikasi Aktor	33
IV.7.2	<i>Use Case</i>	33
IV.7.3	<i>Use Case Form</i>	34
IV.7.4	<i>Activity Diagram</i>	35
IV.7.5	<i>Global Class Diagram</i>	48
IV.7.6	<i>Sequence Diagram</i>	49
IV.7.7	<i>ER Diagram</i>	69
IV.7.8	<i>Deployment Diagram</i>	70
IV.7.9	<i>Mockup</i>	71
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	79
V.1	Implementasi Bisnis.....	79
V.2	Implementasi Produk	80
V.2.1	Hasil Antar Muka	81
V.3	Pengujian.....	99
V.3.1	Pengujian Fungsionalitas	99

BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	102
VI.1	Kesimpulan.....	102
VI.2	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104