DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metode Pengerjaan 2
1.6 Jadwal Pengerjaan 4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Pariwisata 6
2.2 Event Wisata 6
2.3 Artikel 7
2.4 Pengelolaan Konten 7
2.5 Tools Pemodelan yang Digunakan 7
2.5.1 Use Case Diagram 7
2.5.2 Business Process Model and Notation (BPMN) 9
2.5.3 Entity Relationship Diagram (ERD) 11
2.6 Tools Pembangunan Aplikasi 12
2.6.1 Bahasa Pemrograman 12
2.6.2 Database (MySQL) 12
2.6.3 Text Editor 13
2.7 Pengujian 13
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 14
3.1 Analisis 14
3.1.1 Gambaran Sistem Saat Ini 14

3.1.2 Gambaran Sistem Usulan 17
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem 19
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 22
3.2 Perancangan 24
3.2.1 Model Aplikasi Berbasis Objek 24
3.2.2 Class Diagram 37
3.2.3 Sequence Diagram 38
3.2.4 Perancangan Basis Data 44
3.2.5 Perancangan Antarmuka 49
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 56
4.1 Implementasi 56
4.2 Pengujian 64
4.2.1 Skenario Pengujian 64
4.2.2 Hasil Pengujian 65
4.2.3 Kesimpulan Pengujian 72
BAB 5 KESIMPULAN 73
5.1 Kesimpulan 73
5.2 Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN 76