

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
I BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Batasan Penelitian.....	4
I.5 Manfaat Penelitian.....	5
I.6 Sistematika Penulisan	5
II BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
II.1 Desa Wisata	7
II.2 <i>Agile Software Development</i>	10
II.3 <i>Extreme Programming (XP)</i>	13
II.4 Alasan Memilih Metode Pengembangan	16
II.5 <i>Mobile Application</i>	21
II.6 Android Studio	23
II.7 Penelitian Sebelumnya.....	25
III BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
III.1 Konseptual Model	29
III.2 Sistematika Penelitian.....	30
III.2.1 Tahap Pertama.....	30
III.2.2 Tahap Kedua	30
III.2.3 Tahap Ketiga	31
IV BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	32

IV.1	Analisis Proses Bisnis.....	32
IV.2	Perancangan Aplikasi.....	33
IV.2.1	Use case Diagram	33
IV.2.2	Activity Diagram.....	35
IV.2.3	Sequence Diagram.....	37
IV.3	Spesifikasi Kebutuhan Teknologi	39
V	BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	40
V.1	Hasil Implementasi Aplikasi	40
V.2	Hasil Pengujian Perangkat Lunak	41
V.2.1	Black Box	41
VI	BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	45
VI.1	Kesimpulan.....	45
VI.2	Saran	45
	DAFTAR PUSTAKA.....	46
	LAMPIRAN.....	48