

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
I. BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Alternatif Solusi	5
I.3. Rumusan Masalah	6
I.4. Tujuan Tugas Akhir.....	6
I.5. Manfaat Tugas Akhir.....	7
I.6. Sistematika Penulisan.....	7
II. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
II.1. Sistem Pendukung Keputusan	9
II.2. <i>Multi Criteria Decision Making</i> (MCDM).....	9
II.2.1. Metode TOPSIS.....	10
II.2.2. <i>Analytic Hierarchy Process</i> (AHP)	12
II.3. <i>Systems Development Life Cycle</i> (SDLC)	13
II.3.1. Metode Waterfall	13
II.3.2. Metode Prototype	13

II.4. Metode <i>Scrum</i>	14
II.5. Rekayasa Kebutuhan Pengguna	15
II.6. Pariwisata	15
II.8.1. Industri Pariwisata	16
II.8.2. Potensi Objek Wisata.....	16
II.8.3. Wisata Alam.....	16
II.7. Perbandingan Metode	16
III. BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	22
III.1. Sistematika Perancangan	22
III.1.1. Tahap Pengumpulan Data	24
III.1.2. Tahap Perancangan Sistem.....	24
III.1.3. Tahap Verifikasi dan Validasi.....	24
III.1.4. Tahap Kesimpulan dan Saran.....	25
III.2. Batasan dan Asumsi Tugas Akhir.....	25
IV. BAB IV PERANCANGAN SISTEM TERINTEGRASI	26
IV.1. Deskripsi Data.....	26
IV.2. Rancangan dan Standar Perancangan	36
IV.2.1. Requirement Planning.....	36
IV.2.2. Desain UML.....	40
IV.3. Proses perancangan.....	55
IV.4. Hasil rancangan.....	55
IV.4.1. Tim Scrum	55
IV.4.2. Penentuan Product Backlog	56
IV.4.3. Sprint Planning	56
IV.4.4. Sprint Backlog	57
IV.4.5. Sprint Execution.....	58

IV.4.6. Daily Scrum.....	62
IV.4.7.Product Increment.....	63
IV.4.8. Sprint Review	63
IV.4.9. <i>Sprint</i> Retrospective.....	65
IV.5. Verifikasi hasil rancangan	66
V. BAB V Validasi dan Evaluasi Hasil Rancangan.....	84
V.1. Validasi Hasil Rancangan	84
V.2. Evaluasi Hasil Rancangan	88
V.3. Analisis dan Rencana Implementasi Hasil Rancangan	89
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
VI.1. Kesimpulan	91
VI.2. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92