

DAFTAR ISI

LEMBAR ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	15
1.4 Tujuan Penelitian.....	15
1.5 Batasan Masalah.....	16
1.6 Manfaat Penelitian.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	18
2.1 Tinjauan Pustaka.....	18
2.2 Landasan Teori.....	23
2.2.1 <i>Website</i>	23
2.2.2 Bahasa Pemrograman.....	23
2.2.3 <i>Basis Data</i>	24
2.2.4 <i>Laravel</i>	25
2.2.5 Pariwisata.....	26
2.2.6 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	26
2.2.7 <i>Agile Development</i>	34
2.2.8 <i>Black Box Testing</i>	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Subyek dan Objek Penelitian.....	37
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	37
3.2.1 Alat Penelitian.....	37
3.2.2 Bahan Penelitian.....	38

3.3.1 Obervasi	39
3.3.3 Rumusan Masalah	40
3.4 Pengembangan Sistem Menggunakan Metode <i>Agile</i>	40
3.4.1 <i>Requirement Analyst</i>	40
3.4.2 <i>Design</i>	40
3.4.3 <i>Development</i>	41
3.4.4 <i>Testing</i>	41
3.4.5 <i>Deployment</i>	41
3.4.6 <i>Review</i>	41
3.4.7 Implementasi	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 <i>Requirement Analyst</i>	43
4.2 <i>Design</i>	44
4.3 <i>Development</i>	56
4.3.1 Berita	56
4.3.2 <i>Register</i>	57
4.3.3 <i>Home</i>	57
4.3.4 <i>Login</i>	58
4.3.5 Tentang.....	59
4.3.6 Galeri	60
4.3.7 Kontak	60
4.3.8 <i>Payment</i> atau Pembayaran.....	61
4.3.9 Halaman <i>Admin</i>	62
4.3.10 Fasilitas.....	63
4.3.11 Pembelian Tiket.....	64
4.3.12 <i>Detail</i> Transaksi	64
4.3.13 Menambahkan Berita	65
4.4 <i>Testing</i>	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	xi