

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKU CAPSTONE DESIGN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xx
DAFTAR PERSAMAAN.....	xxi
BAB 1 USULAN GAGASAN	22
1.1 Latar Belakang Masalah	22
1.2 Analisa Masalah.....	23
1.2.1 Aspek Teknis	23
1.2.2 Aspek Ekonomi	24
1.2.3 Aspek Lingkungan.....	24
1.2.4 Hasil Wawancara Mitra	25
1.3 Analisa Solusi Yang Sudah Ada.....	26
1.3.1 Fitur Aplikasi yang diinginkan di Aplikasi Pariwisata	26
1.3.2 Media Sosial.....	27
1.3.3 Aplikasi Pariwisata Yang Digunakan	29

1.4	Kesimpulan	34
BAB 2 DESAIN KONSEP SOLUSI.....		35
2.1	Dasar Penentuan Spesifikasi	35
2.1.1	Identifikasi Kebutuhan Mitra	35
2.1.2	Aturan Pemerintah	35
2.1.3	Survei Yang Telah Dilakukan.....	36
2.2	Batasan dan Spesifikasi.....	39
2.2.1	Batasan Sistem	39
2.2.2	Spesifikasi Fungsional	40
2.2.3	Spesifikasi Non-Fungsional	42
2.2.4	Evaluasi <i>User Experience</i> (UX) dan Keberlanjutan Penggunaan.....	44
2.3	Pengukuran/Verifikasi spesifikasi	45
2.4	Kesimpulan	46
BAB 3 DESAIN RANCANGAN SOLUSI.....		47
3.1	Alternatif Usulan Solusi.....	47
3.1.1	Rincian Alternatif.....	47
3.1.2	<i>Front-end</i>	52
3.1.3	<i>Back-end</i>	52
3.2	Rencana Desain Sistem.....	52
3.2.1	<i>Matrix Scoring</i>	57
3.2.2	Model Matematika	58
3.3	Desain Solusi Terpilih.....	62
3.3.1	<i>Flowchart Diagram</i>	62
3.3.2	DFD LV 0	64
3.3.3	DFD LV 1	65
3.3.4	DFD LV 2	66
3.3.5	<i>Use Case Diagram</i>	69

3.3.6	<i>Sequence Diagram</i>	84
3.3.7	<i>Class Diagram</i>	91
3.3.8	<i>Entity Relationship Diagram</i>	93
3.3.9	<i>User Interface</i>	94
3.4	Jadwal Pengerjaan.....	105
3.4.1	Jadwal Pengerjaan.....	106
3.4.2	Anggaran.....	107
3.4.3	Job Deskripsi.....	108
BAB 4 IMPLEMENTASI		109
4.1	Deskripsi Umum Implementasi	109
4.2	Detil Implementasi.....	110
4.2.1	Implementasi <i>Frontend</i>	111
4.2.2	Implementasi <i>Backend</i>	150
4.3	Prosedur Pengoperasian	182
4.3.1	Prosedur <i>Login</i>	183
4.3.2	Reset Kata Sandi.....	184
4.3.3	Prosedur Buat Akun.....	185
4.3.4	Tampilan <i>Home</i>	186
4.3.5	Prosedur Unggah Postingan.....	187
4.3.6	Prosedur Pencarian Teman Chat.....	188
4.3.7	Prosedur <i>Chat</i>	189
4.3.8	Prosedur Tiket Pemesanan.....	190
4.3.9	Prosedur Pemesanan Hotel	191
4.3.10	<i>Form</i> Pemesanan.....	192
4.3.11	Prosedur Pembayaran.....	193
4.3.12	Tampilan Pembayaran Berhasil	194
4.3.13	Tampilan Riwayat Transaksi	195

4.3.14	Tampilan <i>Invoice</i>	196
4.3.15	Prosedur Cek Transaksi	197
BAB 5 PENGUJIAN SISTEM.....		198
5.1	Skenario Umum Pengujian	198
5.1.1	Tujuan Pengujian	198
5.1.2	Fitur yang Diuji.....	199
5.1.3	Waktu dan Lokasi Pengujian.....	199
5.1.4	Pihak yang Terlibat	199
5.1.5	Metode Pengujian	200
5.1.6	Perangkat yang Digunakan.....	200
5.2	Proses Pengujian	200
5.2.1	<i>Blackbox Testing</i>	201
5.2.2	Pengujian Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>).....	215
5.2.3	Pengujian <i>Stress Test</i>	230
5.3	Analisis Hasil Pengujian.....	231
5.3.1	Analisis Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	231
5.3.2	Analisis Hasil Pengujian Pengalaman Pengguna (UX)	232
5.3.3	Analisa Pengujian <i>Stress Test</i>	233
5.3.4	Analisa Tingkat Keberhasilan Solusi Dalam Menjawab Permasalahan	234
5.3.5	Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat	236
5.3.6	Keterbatasan Solusi.....	237
5.3.7	Rencana Pengembangan Berkelanjutan.....	238
5.4	Kesimpulan dan Ringkasan CD-5.....	240
DAFTAR PUSTAKA		241
LAMPIRAN CD-1		247
LAMPIRAN CD-2.....		249
LAMPIRAN CD-3.....		250

LAMPIRAN CD-4.....	251
LAMPIRAN CD-5.....	257