

DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul.....	i
HALAMAN Judul.....	ii
HALAMAN Persetujuan.....	iii
HALAMAN Pengesahan.....	iv
HALAMAN Pernyataan Keaslian Penelitian.....	v
HALAMAN Persembahan	vi
HALAMAN Motto	vii
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR Tabel.....	xi
DAFTAR Gambar	xiii
DAFTAR Lampiran.....	xv
Intisari.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	27
D. Konsep Penelitian	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Requirement <i>Definition</i> (Analisis Kebutuhan Sistem)	34
B. Desain (Design)	36
C. Pengkodean (Development).....	53
D. Pengujian (Testing)	67
E. Pemeliharaan (Maintenance)	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use case diagram.....	17
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram.....	18
Tabel 2. 3 Simbol Sequence diagram.....	19
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram	20
Tabel 2. 5 Jurnal perbedaan dan persamaan.....	19
Tabel 4. 1 Tabel User.....	49
Tabel 4. 2 Tabel Pengunjung	49
Tabel 4. 3 Pemesanan Tiket	50
Tabel 4. 4 Tabel Produk.....	50
Tabel 4. 5 Tabel Wahana	51
Tabel 4. 6 Tabel Wahana	51
Tabel 4. 7 Tabel Outbond.....	51
Tabel 4. 8 Tabel Pembayaran.....	52
Tabel 4. 9 Tabel Jadwal	52
Tabel 4. 10 Tabel Event	52
Tabel 4. 11 Uji Login admin.....	67
Tabel 4. 12 Uji logout admin	67
Tabel 4. 13 pelanggan	67
Tabel 4. 14 tambah produk wahana	68
Tabel 4. 15 edit wahana	68
Tabel 4. 16 hapus produk wahana.....	68
Tabel 4. 17 tambah produk outbond	68
Tabel 4. 18 edit produk outbond	69
Tabel 4. 19 hapus produk outbond.....	69
Tabel 4. 20 tambah fieldtrip.....	69
Tabel 4. 21 edit fieldtrip.....	69
Tabel 4. 22 hapus fieldtrip	69
Tabel 4. 23 jadwal.....	70

Tabel 4. 24 edit laporan pemesanan	70
Tabel 4. 25 tambah laporan pemesanan	70
Tabel 4. 26 hasil laporan pemesanan	70
Tabel 4. 27 edit laporan pembayaran	70
Tabel 4. 28 tambah laporan pembayaran	71
Tabel 4. 29 nota e-ticket pembayaran	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 2 Tahapan metode pengembangan Waterfall	31
Gambar 4. 1 Use case diagram Aplikasi tiketing	39
Gambar 4. 2 Activity login admin	39
Gambar 4. 3 Activity Pelanggan	40
Gambar 4. 4 Activity Laporan	41
Gambar 4. 5 Activity Jadwal	42
Gambar 4. 6 Activity Produk	43
Gambar 4. 7 Activity pemesanan tiket user	44
Gambar 4. 8 Sequence Login Admin	45
Gambar 4. 9 Sequence Admin	46
Gambar 4. 10 Sequence User	47
Gambar 4. 11 Class Diagram Aplikasi	48
Gambar 4. 12 Tampilan Beranda website d'lass	54
Gambar 4. 13 tampilan isi data diri pengunjung	55
Gambar 4. 14 Tampilan pemesanan tiket	56
Gambar 4. 15 Tampilan validasi tiket	56
Gambar 4. 16 Email berhasil dikirim ke pengunjung	57
Gambar 4. 17 email ke pengunjung untuk transfer	57
Gambar 4. 18 Tampilan pengunjung upload bukti transer	58
Gambar 4. 19 Tampilan nota e-ticket untuk user	59
Gambar 4. 20 Tampilan login admin	59
Gambar 4. 21 Tampilan dashbord admin	60
Gambar 4. 22 Tampilan pelanggan	60
Gambar 4. 23 Tampilan produk wahana	61
Gambar 4. 24 Tampilan produk outbond	61
Gambar 4. 25 Tampilan produk fieldtrip	62
Gambar 4. 26 Tampilan jadwal	62

Gambar 4. 27 Tampilan laporan pemesanan.....	63
Gambar 4. 28 Tampilan print pemesanan tiket	64
Gambar 4. 29 Tampilan laporan pembayaran	64
Gambar 4. 30 tampilan nota e-ticket	65
Gambar 4. 31 Tampilan nota e-ticket.....	66
Gambar 4. 32 Tampilan print pembayaran	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Struktur organisasi wisata d'las

Lampiran 3. Foto dengan pengelola wisata d'las dan wisata d'las

Lampiran 4. Coding

Lampiran 5. Hasil Wawancara

