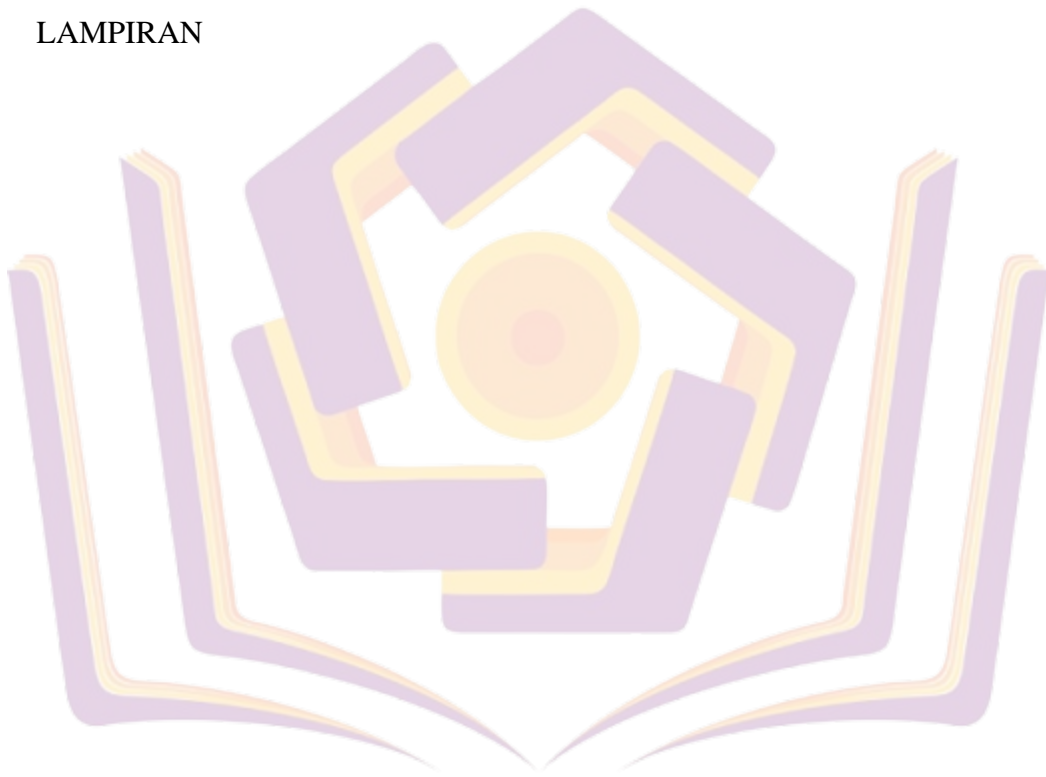


DAFTAR ISI

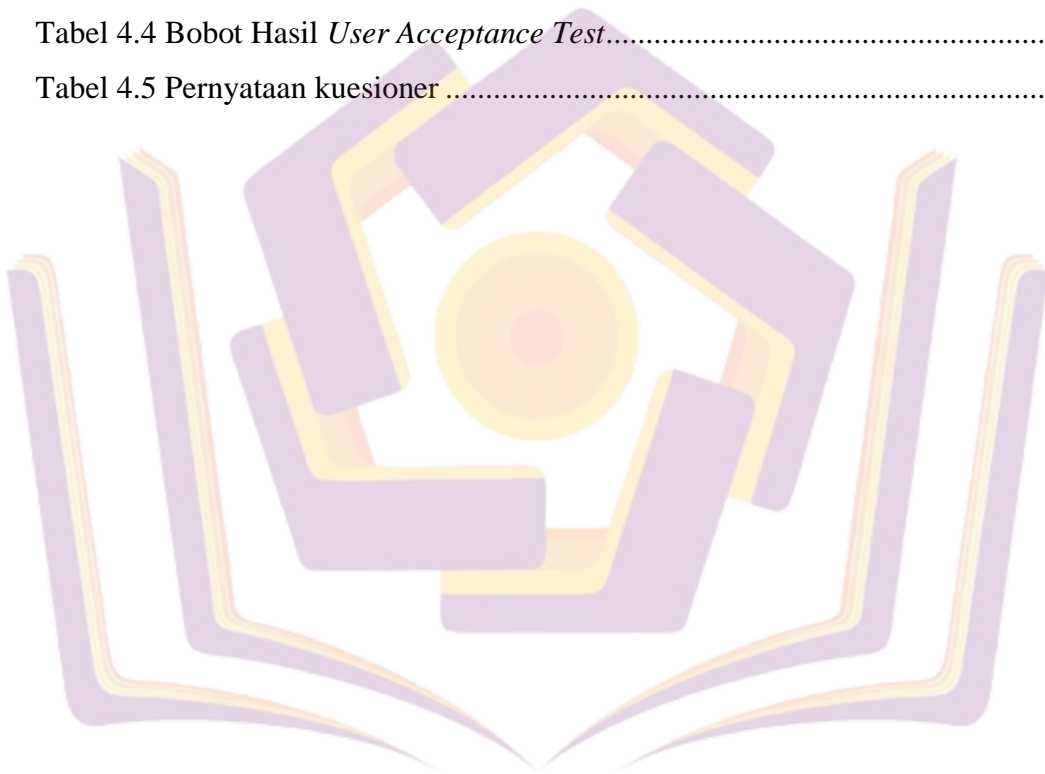
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penulisan	5
E. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
B. Penelitian Sebelumnya	19
BAB III METODE PENULISAN	23
A. Tempat dan Waktu Penulisan	23
B. Metode Pengumpulan Data	23
C. Alat dan Bahan Penelitian	24
D. Konsep Penelitian	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29

A. Analisis Kebutuhan.....	29
B. Perancangan	32
C. Implementasi.....	65
D. Pengujian.....	81
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 3.1 Perangkat keras yang digunakan.....	24
Tabel 3.2 Perangkat lunak yang digunakan	25
Tabel 4.1 Pengujian <i>Blackbox</i>	82
Tabel 4.2 Informasi responden.....	84
Tabel 4.3 Bobot Nilai Skala Likert	85
Tabel 4.4 Bobot Hasil <i>User Acceptance Test</i>	85
Tabel 4.5 Pernyataan kuesioner	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna sistem operasi di dunia 2009 – 2024	2
Gambar 2.1 Model View View Model.....	9
Gambar 2.2 Simbol Use Case Diagram	13
Gambar 2.3 Simbol <i>Class</i> Diagram	14
Gambar 2.4 Simbol <i>Activity diagram</i>	15
Gambar 2.5 Simbol <i>Sequence diagram</i>	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Aplikasi	27
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> Diagram Wisata Banyumas.....	30
Gambar 4.2 Halaman <i>Splash</i>	33
Gambar 4.3 Halaman <i>Login</i>	34
Gambar 4.4 Halaman <i>Reset Password</i>	35
Gambar 4.5 Halaman Registrasi	36
Gambar 4.6 Halaman Beranda	37
Gambar 4.7 Halaman Detail.....	38
Gambar 4.8 Halaman Favorit.....	39
Gambar 4.9 Halaman Profil	40
Gambar 4.10 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	41
Gambar 4.11 Halaman Tambah Wisata	42
Gambar 4.12 Halaman Detail Admin.....	43
Gambar 4.13 Halaman Perbarui Wisata.....	44
Gambar 4.14 Halaman Tambah Ulasan	45
Gambar 4.15 Perancangan Arsitektur MVVM Aplikasi.....	46
Gambar 4.16 <i>Class</i> Diagram.....	49
Gambar 4.17 <i>Activity diagram</i> <i>Login</i>	50
Gambar 4.18 <i>Activity diagram</i> Register.....	51
Gambar 4.19 <i>Activity diagram</i> <i>Reset Password</i>	52
Gambar 4.20 <i>Activity diagram</i> logout.....	53
Gambar 4.21 <i>Activity diagram</i> Cari Destinasi	54

Gambar 4.22 <i>Activity diagram</i> Detail Destinasi	55
Gambar 4.23 <i>Activity diagram</i> Tambah Destinasi	56
Gambar 4.24 <i>Activity diagram</i> Perbarui Destinasi.....	57
Gambar 4.25 <i>Activity diagram</i> Hapus Destinasi	58
Gambar 4.26 <i>Sequence diagram</i> Login	59
Gambar 4.27 <i>Sequence diagram</i> Register	60
Gambar 4.28 <i>Sequence diagram</i> Cari Wisata	61
Gambar 4.29 <i>Sequence diagram</i> Tambah Favorit.....	62
Gambar 4.30 <i>Sequence diagram</i> Tambah Wisata	63
Gambar 4.31 <i>Sequence diagram</i> Update Wisata	64
Gambar 4.32 Implementasi Halaman <i>Splash</i>	66
Gambar 4.33 Implementasi Halaman <i>Login</i>	67
Gambar 4.34 Implementasi Halaman <i>Register</i>	68
Gambar 4.35 Implementasi Halaman <i>Reset Password</i>	69
Gambar 4.36 Implementasi Halaman <i>Home</i>	70
Gambar 4.37 Implementasi Halaman Favorit	71
Gambar 4.38 Implementasi Halaman Profil.....	72
Gambar 4.39 Implementasi Halaman Detail Wisata Wisatawan	74
Gambar 4.40 Implementasi Halaman Detail Wisata Admin.....	75
Gambar 4.41 Implementasi Halaman Tambah Ulasan	76
Gambar 4.42 Implementasi Halaman <i>Dashboard Admin</i>	77
Gambar 4.43 Implementasi Halaman Tambah Wisata	78
Gambar 4.44 Implementasi Halaman Memperbarui Wisata	79
Gambar 4.45 Implementasi Halaman Hapus Wisata	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Daftar Wisata Banyumas

Lampiran 4. Survei sampel destinasi wisata

