

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Sistematika penelitian.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Rancang .....	4
2.2 Bangun .....	4
2.3 Pelayanan .....	4
2.4 Pemesanan.....	5
2.5 Extreme Programin.....	5
a. Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	5
b. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	5
c. Pengkodean ( <i>Coding</i> ) .....	6
d. Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	6
2.6 Pengertian Pemodelan Berorientasi Objek .....	6

2.6.1 Ciri – Ciri Pemodelan Berorientasi Objek .....	6
2.7 UML (Unified Modeling Language).....	7
2.8 Use Case Diagram.....	7
2.9 Class Diagram.....	9
2.10 Activity Diagram.....	10
2.11 Sequence diagram.....	11

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Metode Pengumpulan Data.....	16
3.1.1 Observasi .....	16
3.1.2 Wawancara.....	16
3.1.3 Studi Pustaka.....	16
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	17
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	17
3.3 Metode Penelitian .....	17
3.3.1 Tahap Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	18
3.3.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	18
3.3.3 <i>Use Case Diagram</i> .....	19
3.3.4 <i>Class Diagram</i> .....	20
3.3.5 Activity Diagram.....	21

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Implementasi program.....	31
4.1.1 Halaman logo admin.....	31
4.1.2 Halaman beranda admin.....	32

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Usecase Diagram</i> .....	8
Tabel 2.2 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	9
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	10
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	11
Tabel 2.5 Simbol – Simbol <i>Flowchart</i> dokumen.....	13
Tabel 2.6 Simbol – Simbol <i>Flowchart</i> sistem.....	14

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Tahapan Metode <i>Extreme Programming</i> .....	5
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> yang Berjalan.....	19
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> yang diusulkan.....	19
Gambar 3.3 <i>Class Diagram</i> .....	20
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Login .....	21
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Wisata .....	22
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Pengunjung .....	23
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Pemesanan .....	24
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Pembayaran .....	25
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembatalan .....	26
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Laporan.....	27
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Boking Wisata .....	28
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran .....	29
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pembatalan .....	30
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login Admin .....	31
Gambar 4.2 Halaman Beranda Admin.....	32
Gambar 4.3 Halaman Data Wisata Admin .....	33
Gambar 4.4 Halaman Input Data Wisata Admin .....	34
Gambar 4.5 Halaman Ubah Data Wisata Admin.....	34
Gambar 4.6 Halaman Data Pelanggan Admin.....	35
Gambar 4.7 Halaman Data Pemesanan Admin.....	36
Gambar 4.8 Halaman Data Pembayaran Admin.....	37
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Login .....	38
Gambar 4.10 Halaman <i>Menu Utama</i> .....	39
Gambar 4.11 Halaman Menu Paket Wisata.....	40
Gambar 4.12 Halaman Informasi Paket Wisata.....	40
Gambar 4.13 Halaman Pemesanan Paket Wisata .....	41
Gambar 4.14 Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	41
Gambar 4.15 Halaman Form Konfirmasi Pembayaran.....	42

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN PENELITIAN**