

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>1. BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Ruang lingkup .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Sistem Informasi .....	5
2.2 Aplikasi .....	5
2.3 Pariwisata .....	5
2.4 <i>MySQL</i> .....	5
2.5 <i>Kotlin</i> .....	6
2.6 <i>Extreme Proramming</i> .....	6
2.7 <i>UML</i> .....	7
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	7
2.7.2 <i>Activity Diagram</i> .....	9
2.7.3 <i>Class diagram</i> .....	10
2.8 Penelitian Terkait .....	11
<b>3. BAB III METODELOGI PENELITIAN</b> .....	<b>13</b>
3.1 Metode Pengumpulan Data .....	13
3.1.1 Wawancara (interview).....	13

3.1.2 Observasi (observation) .....	13
3.1.3 Studi Pustaka.....	13
3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	13
3.2.1 Planning (Perencanaan) .....	14
3.2.2 Design (Perancangan).....	14
3.2.3 Coding (Pengkodean) .....	14
3.2.4 Testing (Pengujian).....	14
3.3 Analisa sistem yang berjalan.....	15
3.4 Perancangan Secara Cepat .....	15
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	16
3.5 Pemodelan Perancangan Secara Cepat.....	16
3.5.1 Usecase Diagram .....	16
3.5.2 Activity Diagram .....	17
3.5.2.1 Acitivity Diagram Admin .....	18
3.5.2.2 Activity Diagram User .....	20
3.5.3 Class Diagram.....	22
3.6 Rancangan Interface.....	23
3.6.1 Rancangan Interface Admin .....	23
3.6.1.1 Tampilan Rancangan Interfce Login Admin .....	23
3.6.2 Rancangan Interface User.....	26
3.7 Pengkodean .....	32
3.8 Pengujian.....	32
<b>4. BAB IV IMPLEMENTASI .....</b>	<b>34</b>
4.1 Implementasi Aplikasi .....	34
4.2 Hasil Interface Aplikasi.....	34
4.2.1 Tampilan Interface Aplikasi Admin .....	34
4.2.1.1 Tampilan Interface Login Admin .....	34
4.2.1.2 Tampilan Interface Halaman Utama .....	35
4.2.1.3 Tampilan Interface Tourism.....	36
4.2.1.4 Tampilan Interface Transaction .....	37
4.2.1.5 Tampilan Interface User.....	38
4.2.1.6 Tampilan Interface Profile .....	39
4.2.2 Tampilan Interface Aplikasi User.....	40
4.2.2.1 Tampilan Interface Splash Screen.....	40
4.2.2.2 Tampilan Halaman Utama sebelum Login .....	41
4.2.2.3 Tampilan Interface Login User .....	42
4.2.2.4 Tampilan Interface Registrasi .....	43
4.2.2.5 Tampilan Interface Utama User .....	44
4.2.2.6 Tampilan Interface Detail Destinasi Wisata .....	45
4.2.2.7 Tampilan Interface Pemesanan Tiket.....	46
4.2.2.8 Tampilan Interface Pembayaran .....	47
4.2.2.9 Tampilan Interface E-Ticket User.....	48
4.2.2.10 Tampilan Interface Transaction.....	49
4.2.2.11 Tampilan interface profile .....	50

4.2.2.12 Tampilan interface edit profile .....	51
4.3 Pembahasan Hasil Pengujian Aplikasi Beachella .....	52
4.3.1 Hasil Pengujian Fungsi Kinerja Loading.....	52
4.3.2 Pembahasan Hasil Penguji Interface.....	52
4.3.3 Pembahasan .....	65
<b>5. BAB V SIMPULAN .....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>