

# DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah.....	1
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
<b>II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1. Reservasi .....	5
2.2. Android .....	5
2.3. Metode Priority Scheduling.....	6
2.4. Metode Prototype.....	7
2.5. Metode Blackbox.....	8
2.6 Unified Modeling Language .....	9
2.6.1. Usecase diagram .....	9
2.6.2. Activity Diagram .....	11
2.6.3. Flowchart .....	12
2.7. Draw IO.....	14
2.8. Balsamiq Wireframes .....	14
2.9. Android studio .....	14
2.10. XAMPP .....	15
2.11. PHP.....	15
2.12. My SQL.....	16
2.13. PhpStorm .....	16

2.14. Javascript .....	16
2.15. Nox Emulator .....	17
2.16. CodeIgniter .....	17
2.17. Penelitian Terkait.....	18

### III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	20
3.1.1 Komunikasi .....	20
3.1.1.1 Observasi .....	20
3.1.1.2 Wawancara .....	21
3.1.1.3 Study Literatur.....	21
3.1.2 Perencanaan Secara Cepat.....	21
3.1.3 Pemodelan Secara Cepat .....	22
a. Use Case Diagram.....	22
b. Activity Diagram.....	31
1. Activity Diagram Admin.....	31
2. Activity Diagram User .....	32
3. Flowchart Proses Reservasi Paket Wisata.....	34
4. Desain Interface.....	36
c. Struktur dan Skema Databases .....	42
3.1.4 Pembentukan Prototype.....	49
3.1.5 Penyerahan Perangkat Lunak ke Pengguna .....	49
3.2 Proses Kerja Aplikasi .....	49

### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian.....	50
4.1.1 Perangkat Lunak Web.....	50
4.1.2 Perangkat Lunak User Di Android .....	54
4.2. Pembahasan	
4.2.1 Metode Priority Scheduling.....	65
4.2.2 Pengujian Sistem Perangkat Lunak .....	69
4.2.3 Pengujian Instalasi .....	70
4.2.4 Pengujian Penggunaan.....	71
4.2.5 Pengujian Antar Muka.....	74
4.2.6 Pengujian Alpha (Alpha Test) .....	76
4.2.7 Kelebihan dan Kekurangan Perangkat lunak.....	84

### V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan .....	86
5.2. Saran .....	87

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
-----------------------------	-----------

