

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Lingkup Tugas Akhir	3
1.7 Kerangka Berpikir	4
1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Wahana Permainan	7
2.2 Pemesanan.....	7
2.3 Tiket	7

2.4	Metode Pengembangan Sistem.....	8
2.4.1	Metode Waterfall	8
2.4.2	Tahap-tahap Waterfall	9
2.4.3	Kelebihan dan Kekurangan Metode Waterfall	10
2.4.4	Website.....	11
2.4.5	Unified Modelling Language (UML)	11
2.5	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman.....	14
2.5.1	HTML	14
2.5.2	CSS	15
2.5.3	Javascript.....	15
2.5.4	PHP	16
2.5.5	Framework Laravel.....	16
2.5.6	Framework Bootstrap	17
2.5.7	MySQL	17
2.5.8	XAMPP	18
2.6	Pengujian Sistem	19
2.6.1	Black Box Testing.....	19
BAB 3	METODE PENELITIAN.....	20
3.1	Profil Utama Adventure Indonesia	20
3.2	Logo Perusahaan.....	21
3.3	Visi dan Misi	21
3.3.1	Visi.....	21
3.3.2	Misi.....	21
3.4	Rencana Penelitian.....	21
3.5	Teknik Pengumpulan Data	22

3.3.1	Observasi.....	22
3.3.2	Wawancara	23
3.3.3	Studi Literatur.....	23
3.6	Proses Bisnis Berjalan.....	36
3.7	Analisis Masalah Dengan PIECES.....	36
3.8	Masalah Yang Dihadapi	39
3.9	Solusi Yang Akan Dibangun.....	39
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1	Proses Bisnis Berjalan.....	41
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem	42
4.1.1	Kebutuhan Fungsional	42
4.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	43
4.3	Desain UML	43
4.2.1	Use Case Diagram	44
4.2.2	Activity Diagram	44
4.2.3	Class Diagram	46
4.4	Desain Wireframe Sistem.....	47
4.3.1	Halaman Register	47
4.3.2	Halaman Login	48
4.3.3	Halaman Utama	49
4.3.4	Halaman Adventure	50
4.3.5	Halaman Profil	51
4.3.6	Halaman Transaksi	51
4.3.7	Halaman Dashboard Admin	52
4.3.8	Halaman Data Customer	53

4.3.9	Halaman Permainan.....	53
4.3.10	Halaman Data Transaksi	54
4.5	User Interface	55
4.4.1	Halaman Register	55
4.4.2	Halaman Login	55
4.4.3	Halaman Utama	56
4.4.4	Halaman Adventure	57
4.4.5	Halaman Profil	57
4.4.6	Halaman Transaksi	58
4.4.7	Halaman Dashboard Admin	59
4.4.8	Halaman Data Customer	59
4.4.9	Halaman Permainan.....	60
4.4.10	Halaman Data Transaksi	61
4.6	Testing.....	61
4.5.1	Black Box Testing.....	61
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran	65
	DAFTAR PUSTAKA	66
	LAMPIRAN 1: HASIL WAWANCARA	69
	LAMPIRAN 2: SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	12
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	12
Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram	13
Tabel 3. 1 Rencana Penelitian	22
Tabel 3. 3 Studi Literatur.....	23
Tabel 3. 4 Analisis PIECES	36
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional	42
Tabel 4. 2 Black Box Testing.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	5
Gambar 2. 1 Tahap-tahap Metode Waterfall	9
Gambar 3. 1 Logo Perusahaan.....	21
Gambar 3. 2 Proses Bisnis Berjalan.....	36
Gambar 4. 1 Proses Bisnis Berjalan.....	41
Gambar 4. 2 Use Case Diagram	44
Gambar 4. 3 Activity Diagram Customer	45
Gambar 4. 4 Activity Diagram Admin	46
Gambar 4. 5 <i>Class Diagram</i>	47
Gambar 4. 6 Wireframe Register	47
Gambar 4. 7 Wireframe Login.....	48
Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Utama	49
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Adventure	50
Gambar 4. 10 Wireframe Profil	51
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Transaksi	51
Gambar 4. 12 Wireframe Dashboard Admin.....	52
Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Data Customer	53
Gambar 4. 14 Wireframe Halaman Permainan.....	53
Gambar 4. 15 Halaman Data Transaksi	54
Gambar 4. 16 Halaman Register.....	55
Gambar 4. 17 Halaman Login	55
Gambar 4. 18 Halaman Utama	56
Gambar 4. 19 Halaman Adventure	57
Gambar 4. 20 Halaman Profil.....	58
Gambar 4. 21 Halaman Transaksi.....	58
Gambar 4. 22 Halaman Dashboard Admin	59
Gambar 4. 23 Halaman Data Customer	59
Gambar 4. 24 Halaman Permainan.....	60

Gambar 4. 25 Halaman Data Transaksi	61
---	----