

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian <i>Mobile Application</i>	7
2.2 Konsep Dasar Android	8
2.2.1 Pengertian Android	8
2.2.2 Sejarah Android	9
2.2.3 Arsitektur Android	10
2.2.4 Kelebihan Android	12
2.3 <i>Quick Response Code (QR Code)</i>	13
2.4 Pariwisata	16
2.4.1 Pengertian Pariwisata	16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.4.2	Pramuwisata	17
2.5	Konsep Metodologi Berorientasi Objek	20
2.5.1	Pengertian Metodologi Berorientasi Objek	20
2.5.2	Karakteristik Modetodelogi Berorientasi Objek.....	21
2.5.3	Keunggulan Metodologi Berorientasi Objek	22
2.6	Perancangan Sistem	23
2.6.1	Pengertian Perancangan UML.....	23
2.6.2	Diagram-Diagram Dalam UML	23
2.7	Metode Pengembangan Sistem.....	27
2.7.1	Pengertian Model Pengembangan <i>Waterfall</i>	27
2.7.2	Proses-Proses Model Pengembangan <i>Waterfall</i>	28
2.7.3	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Waterfall</i>	29
2.8	Pengujian Sistem	30
2.8.1	<i>Blackbox Testing</i>	32
2.8.2	Pengujian UAT	33
2.9	Komponen-Komponen Pendukung	33
2.9.1	Pengertian <i>Web</i>	33
2.9.2	<i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP).....	36
2.9.3	MySQL	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Tahap Analisis	40
3.2	Tahap <i>Design</i> Sistem	40
3.3	Tahap Implementasi.....	41
3.4	Tahap Pengujian	42
3.5	Tahap Pemeliharaan.....	42
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN		
4.1	Tahap Analisa.....	43
4.1.1	Analisa Sistem Lama	43
4.1.2	Analisa Sistem Usulan.....	45
4.1.3	Analisa Kebutuhan	46

4.2 Tahap Perancangan UML Sistem	48
4.2.1 Perancangan <i>Frontend</i>	48
4.2.2 Perancangan <i>Backend</i>	65
4.2.3 Perancangan <i>Class Diagram</i>	82
4.2.4 Perancangan Arsitektur Aplikasi	83
4.2.5 Perancangan <i>Database</i>	84
4.2.6 Perancangan Struktur Menu	87
4.3 Tahap Perancangan Antarmuka	88
4.3.1 Perancangan Antarmuka <i>Frontend</i>	88
4.3.2 Perancangan Antarmuka <i>Backend</i>	93
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
5.1 Implementasi	100
5.1.1 Batasan Implementasi	100
5.1.2 Lingkungan Implementasi Sistem	100
5.1.3 Implementasi Antarmuka	102
5.2 Pengujian <i>Blackbox</i>	115
5.2.1 Pengujian <i>Backend</i> Sistem	116
5.2.2 Pengujian <i>Frontend</i> Aplikasi	118
5.3 Pengujian UAT	121
5.3.1 Pengujian UAT <i>Backend</i>	121
5.3.2 Pengujian UAT <i>Frontend</i>	122
5.4 Kesimpulan Pengujian	124
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	125
6.2 Saran	125

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP