

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xix
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Implementasi Sistem	6
2.2 <i>E-ticketing</i>	6
2.3 Definisi <i>E-business</i>	6
2.4 <i>Business to Costumer (B2C)</i>	7
2.5 Sistem <i>E-banking</i>	12
2.6 <i>Waterfall Model</i>	12

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.

Hak Cipta Diindungi 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.

2.7	<i>Object-Oriented Analysis (OOA)</i>	15
2.8	<i>Object Oriented Design (OOD)</i>	15
2.9	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
2.9.1	<i>Use Case Diagram</i>	15
2.9.2	<i>Class Diagram</i>	16
2.9.3	<i>Activity Diagram</i>	17
2.9.4	<i>Sequence Diagram</i>	18
2.10	<i>Blackbox Testing</i>	19
2.11	<i>User Acceptance Test</i>	19
2.12	Profil Perusahaan	20
2.13	Penelitian Terdahulu	21
3	METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1	Perencanaan	23
3.2	Tahap Pengumpulan Data	23
3.3	Tahap Analisa dan Perancangan	23
3.4	Tahap Implementasi dan Pengujian Sistem	24
3.4.1	Implementasi	24
3.4.2	Pengujian Sistem	24
3.4.2.1	<i>Blackbox Testing</i>	24
3.4.2.2	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	24
3.5	Dokumentasi	24
4	ANALISA DAN PERANCANGAN	25
4.1	Analisa Sistem	25
4.2	Analisa Sistem Berjalan	25
4.3	Analisa Sistem yang Diusulkan	26
4.4	Perancangan <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	27
4.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	27
4.4.2	Skenario <i>Use Case Diagram</i>	30
4.4.3	<i>Activity Diagram</i>	48
4.4.4	<i>Sequence Diagram</i>	59
4.4.5	<i>Class Diagram</i>	70
4.4.6	Arsitektur Sistem	71
4.5	Perancangan <i>Database</i>	71
4.6	Struktur Menu	74
4.7	Perancangan <i>Interface</i>	76

5	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	86
5.1	Implementasi	86
5.1.1	Lingkungan Implementasi Sistem	86
5.1.2	Batasan Implementasi	86
5.1.3	Implementasi Tampilan	87
5.2	Pengujian Sistem	96
5.2.1	Pengujian <i>Bleckbox</i>	96
5.2.2	Pengujian <i>User Accaptance Test</i> (UAT)	100
5.2.3	Kesimpulan Pengujian	102
6	PENUTUP	103
6.1	Kesimpulan	103
6.2	Saran	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A	HASIL WAWANCARA	A - 1
LAMPIRAN B	USER ACCEPTANCE TESTING (UAT)	B - 1
LAMPIRAN C	BLACKBOX TESTING	C - 1

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.