

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penulisan	2
1.4 Metodologi Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.2. Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.3. Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.4. Teori Pendukung	7
2.4.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2.4.1.1 Sistem.....	7
2.4.1.2 Informasi	10
2.4.1.3 Sistem Informasi	12

2.4.2	Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis (SIG).....	13
2.4.2.1	Definisi Sistem Informasi Geografis (SIG)	13
2.4.2.2	Komponen Sistem Informasi Geografis (SIG)	13
2.4.2.3	Ruang Lingkup Sistem Informasi Geografis (SIG)	15
2.4.2.4	Kemampuan Sistem Informasi Geografis (SIG).....	16
2.4.2.5	Manfaat Sistem Informasi Geografis (SIG).....	16
2.4.2.6	Geografis.....	17
2.4.2.7	Peta.....	17
2.4.2.8	Sistem Koordinat	17
2.4.2.9	Data.....	18
2.4.3	Web Browser	20
2.4.3.1	HTTP (Hypertext Transfer Protocol).....	20
2.4.3.2	Internet	21
2.4.3.3	WWW (<i>World Wide Web</i>).....	21
2.4.3.4	WebGIS.....	22
2.4.3.5	Aplikasi.....	23
2.4.3.6	Quantum GIS	23
2.4.3.7	MS4W (Mapserver For Windows)	24
2.4.3.8	Pmapper	24
2.4.3.9	Macromedia Dreamweaver 8.....	25
2.4.3.10	Notepad dan Notepad++	25
2.4.3.11	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	26
2.4.3.12	HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>).....	27
2.4.3.13	JavaScript.....	27
2.4.3.14	CSS (<i>Cascading Style Shseets</i>).....	27
2.4.3.15	PHP/MapScript	28
2.4.3.16	Xampp.....	28
2.4.4	Metode Waterfall	30
2.4.4.1	Analisa	30
2.4.4.2	Perancangan Sistem	35
2.5	Penelitian Terdahulu	42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Sistem	44
3.2 Metode Pengembangan Sistem	44
3.3 Tools Pengembangan Sistem	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa	49
4.1.1 Analisa Masalah.....	49
4.1.2 Analisa Sistem yang Berjalan	50
4.1.3 Analisa Keluaran.....	51
4.1.4 Analisa Masukan.....	51
4.1.5 Analisa Kebutuhan Sistem.....	52
4.1.6 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	52
4.1.7 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	53
4.1.8 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	54
4.2 Perancangan Sistem	58
4.2.1 Activity Diagram	58
4.2.2 Use Case Diagram	64
4.2.3 Deskripsi Use Case	65
4.2.4 Sequence Diagram	70
4.2.5 Rancangan Proses	74
4.2.6 Class Diagram.....	81
4.2.7 Rancangan Basis Data	81
4.2.8 Rancangan Keluaran	84
4.2.9 Rancangan Masukan	85
4.2.10 Rancangan Layar	86
4.3 Implementasi Sistem	88
4.3.1 Instalasi Perangkat Lunak.....	88
4.3.2 Desain Peta	93
4.3.3 Desain Framework Pmapper.....	96
4.3.4 Tampilan Web.....	99

4.4 Pengujian Sistem.....	102
4.4.1 Pengujian Menggunakan BlackBox.....	102

BAB V PENUTUP

Kesimpulan Dan Saran.....	103
---------------------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Simbol <i>Start Point</i>	31
Gambar 2.2	Simbol <i>End Point</i>	31
Gambar 2.3	Simbol <i>Activity State</i>	31
Gambar 2.4	Simbol <i>Use Case</i>	33
Gambar 2.5	Simbol <i>Actor</i>	34
Gambar 2.6	<i>Simbol Associations</i>	34
Gambar 4.1	Use Case diagram wisatawan.....	50
Gambar 4.2	Use Case Pariwisata.....	50
Gambar 4.3	Activity Diagram Pengambilan Titik Koordinat.....	58
Gambar 4.4	Activity Diagram Menginput Titik Koordinat.....	59
Gambar 4.5	Activity Diagram Desain Peta dari Quantum GIS.....	60
Gambar 4.6	Activity Diagram Desain Peta KeFramework Pmapper.....	61
Gambar 4.7	Activity Diagram Membuat Database Website.....	62
Gambar 4.8	Activity Diagram Membuat Website.....	63
Gambar 4.9	<i>Use Case Admin</i>	64
Gambar 4.10	<i>Use Case Wisatawan</i>	64
Gambar 4.11	<i>Sequence Diagram</i> Profil.....	70
Gambar 4.12	<i>Sequence Diagram</i> wisata.....	71
Gambar 4.13	<i>Sequence Diagram</i> Buku Tamu.....	72
Gambar 4.14	<i>Sequence Diagram</i> Admin.....	73
Gambar 4.15	<i>Sequence diagram</i> Peta.....	74
Gambar 4.16	Flowchart Pengambilan Titik Koordinat.....	75
Gambar 4.17	Flowchart Menginput Titik Koordinat.....	76
Gambar 4.18	Flowchart Desain Peta dari Quantum GIS.....	77
Gambar 4.19	Flowchart Desain Peta Ke Framework Pmapper.....	78
Gambar 4.20	Flowchart Membuat Database Website.....	79
Gambar 4.21	Flowchart Membuat Website.....	80
Gambar 4.22	Class Diagram.....	81
Gambar 4.23	Rancangan Layar Home.....	86


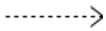





Gambar 4.24	Rancangan Layar Profil.....	86
Gambar 4.25	Rancangan layar Peta	86
Gambar 4.26	Rancangan layar Buku Tamu	87
Gambar 4.27	Rancangan layar wisata.....	87
Gambar 4.28	Rancangan layar admin	87
Gambar 4.29	File <i>Quantum GIS 1.8.0-Lisboa</i> yang akan diinstal.....	88
Gambar 4.30	Instal awal dari <i>Quantum GIS 1.8.0-Lisboa</i>	89
Gambar 4.31	Direktori folder tempat penginstalan	90
Gambar 4.32	Komponen <i>Quantum GIS 1.8.0-Lisboa</i>	90
Gambar 4.33	Proses penginstalan sedang berjalan	91
Gambar 4.34	Proses penginstalan selesai	91
Gambar 4.35	Tampilan awal <i>Quantum GIS 1.8.0-Lisboa</i>	92
Gambar 4.36	Tampilan membuat layar baru	92
Gambar 4.37	Digitasi Peta Pulau Bangka.....	93
Gambar 4.38	Digitasi Batas Wilayah Bangka Barat.....	93
Gambar 4.39	Digitasi Batas kecamatan di Bangka Barat	94
Gambar 4.40	Digitasi Jalan di Bangka Barat.....	94
Gambar 4.41	Pemasukan Titik Koordinat Lokasi Wisata.....	95
Gambar 4.42	Hasil Akhir Peta dari Quantum GIS.....	95
Gambar 4.43	Folder ms4w di copy-paste di Localdisk C:.....	96
Gambar 4.44	Proses Intalasi MS4W Berjalan	97
Gambar 4.45	Apache MS4W Sudah Berjalan	97
Gambar 4.46	MS4W Sudah Terinstal	98
Gambar 4.47	Tampilan Home.....	99
Gambar 4.48	Tampilan Profil	99
Gambar 4.49	Tampilan wisata	100
Gambar 4.50	Tampilan Buku Tamu	100
Gambar 4.51	Tampilan Admin	101
Gambar 4.52	Tampilan Peta.....	101


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Tabel Contoh Deskripsi Usecase57
Tabel 4.1	Kebutuhan Perangkat keras (Hardware)52
Tabel 4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....53
Tabel 4.3	Kecamatan di Kabupaten Bangka Barat55
Tabel 4.4	Koordinat Tempat Wisata57
Tabel 4.5	Tipe Poligon57
Tabel 4.6	Deskripsi Manage Data Admin65
Tabel 4.7	Deskripsi Profil Home66
Tabel 4.8	Deskripsi Profil66
Tabel 4.9	Deskripsi Peta67
Tabel 4.10	Deskripsi Buku Tamu68
Tabel 4.11	Deskripsi Wisata69
Tabel 4.12	<i>Spesifikasi Basis Data User</i>82
Tabel 4.13	<i>Spesifikasi Basis Data Tabel buku</i>83
Tabel 4.14	<i>Pengujian Black Box</i>101






DAFTAR SIMBOL

1. Use Diagram

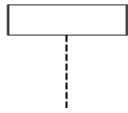

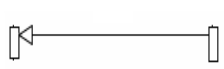
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).

10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
----	---	-------------	---

2. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran




3. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

4. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

5. Flowchart

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Penghubung Dalam Sebuah Halaman</i>	Menghubungkan bagian alir pada halaman yang sama. Simbol ini digunakan untuk menghindari terlalu banyak anak panah yang saling melintang.
2		<i>Arus dokumen/pemrosesan</i>	Arah arus dokumen atau pemrosesan. Arus normal adalah kekanan atau kebawah.
3		<i>Pemrosesan Komputer</i>	Sebuah pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer, biasanya menghasilkan data atau informasi.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Koding

LAMPIRAN 2. Kartu Bimbingan Skripsi

LAMPIRAN 3. Biodata Penulis Skripsi