

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR... iii	
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Pengertian Sistem.....	4
2.2. E-Business.....	4
2.3. Musik.....	4
2.4. Metode <i>Waterfall</i>	4
2.5. Search Engine Optimization	4
2.6. Metode PIECES	5
2.7. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence).....	5
2.8. Reservasi	5
2.9. Aplikasi	5
2.10. Arsitektur Perangkat Lunak	5
2.11. Penelitian Terkait.....	6
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	11
3.1. Tujuan Penelitian	11

3.2.	Manfaat Penelitian	11
BAB 4 METODE PENELITIAN		12
4.1.	Lokasi Penelitian	12
4.2.	Sarana Pendukung	12
4.2.1.	Perangkat keras (Hardware)	12
4.2.2.	Perangkat Lunak (Software)	12
4.3.	Teknik Pengumpulan Data	13
4.3.1.	Wawancara	13
4.4.	Diagram Alir Penelitian	14
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN		16
5.1.	Profil Organisasi	16
5.2.	Analisa Proses Berjalan	16
5.3.	Analisa Permasalahan	17
5.4.	Usulan Rancangan Sistem Informasi	19
5.4.1.	Use Case Diagram Usulan	19
5.4.2.	Deskripsi Use Case Diagram	19
5.4.3.	Rancangan Activity Diagram	25
5.4.4.	Rancangan Sequence Diagram	36
5.4.5.	Rancangan <i>Class</i> Diagram	43
5.4.6.	Spesifikasi Database	44
5.4.7.	Rancangan UI (User interface)	52
5.4.8.	Perancangan Masukan	73
5.4.9.	Perancangan Keluaran	74
5.4.10.	Evaluasi Hasil Perancangan	78
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		79
6.1.	Kesimpulan	79
6.2.	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		82