

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.3.1 Maksud.....	4
1.3.2 Tujuan.....	4
1.4 Kegunaan penelitian.....	5
1.4.1 Kegunaan praktis.....	5
1.4.2 Kegunaan Akademis.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	7
1.6.1 Lokasi.....	7
1.6.2. Waktu	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Pengertian Sistem.....	12
2.2.1. Karakteristik Sistem	12
2.2.2 Klasifikasi Sistem	14
2.3 Pengertian Informasi	15
2.3.1 kualitas Informasi.....	15
2.4 Pengertian Sistem Informasi	16
2.5 Pengertian Kasus yang Dianalisis	16
2.5.1 Definisi Reservasi	16
2.5.2 Definisi Futsal	16
2.6. Perangkat lunak pendukung	17
2.6.1 Pemrograman PHP	17
2.6.2 HTML	17
2.6.3 XAMPP.....	18

2.6.4 MySQL.....	18
2.6.5 <i>Website</i>	18
2.7. Pengertian Metode Pengembangan Prototype	19
Metode Prototype memiliki tiga proses yaitu sebagai berikut :.....	19
2.8. Pengertian Alat Bantu Analisis dan Perancangan	20
2.8.1. Diagram Use Case.....	20
2.8.2. Skenario use case	20
2.8.3. <i>Activity Diagram</i>	21
2.8.4. Database Diagram	21
2.8.5. <i>Class Diagram</i>	21
2.8.6. <i>Sequence Diagram</i>	21
2.8.7. Deployment Diagram	22
BAB III.....	23
OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Objek Penelitian.....	23
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	23
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	23
3.1.3. Struktur Organisasi CV. Rifandika Futsal	24
3.1.4. Deskripsi Tugas.....	24
3.2 Metode Penelitian.....	28

3.2.1 Desain Penelitian.....	28
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data	28
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	30
3.2.4. Pengujian Software	36
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan.....	37
3.3.1. Use case Diagram (Menggunakan Business Use Case Diagram).....	38
3.3.1.2. Definisi Aktor dan Deskripsi.....	38
BAB IV	54
HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Perancangan Sistem.....	54
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem	54
4.1.2. Gambaran Umum Sitem yang diusulkan	54
4.1.3. Perancangan sistem yang diusulkan.....	55
4.2.3. Entity Relationship Diagram.....	97
4.3.2. Perancangan input	100
12. Perancangan interface input Pengaturan Aplikasi.....	109
4.3.2.3. Perancangan Interface Output	110
2. Perancangan interface Output Laporan	111
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian.....	115
4.6.2. Implementasi Perangkat Keras.....	125

4.6.3. Implementasi Basis Data.....	125
4.6.4. Implementasi Antarmuka	133
4.6.5. Implementasi Instalasi Program.....	135
4.6.6. Penggunaan Program	141
BAB V.....	163
KESIMPULAN DAN SARAN	163
5.1. Kesimpulan	163
5.2. Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA.....	165
LAMPIRAN	