

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	4
1.2.1. Identifikasi masalah	4
1.2.2. Rumusan masalah	5
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.3.1. Maksud penelitian.....	5
1.3.2. Tujuan penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian	6
1.4.1. Kegunaan praktis	6
1.4.2. Kegunaan akademis	7
1.5. Batasan Masalah	7
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	8
1.6.1. Lokasi penelitian	8
1.6.2. Waktu penelitian.....	8
1.7. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Penelitian Terdahulu	11

2.2.	Konsep Dasar Sistem	12
2.3.	Konsep Dasar Informasi.....	14
2.4.	Konsep Dasar Sistem Informasi	16
2.5.	Konsep Manajemen	16
2.6.	Pengertian Sarana Olahraga	16
2.7.	Perangkat Pendukung.....	18
2.7.1.	<i>Web Server</i>	18
2.7.2.	MySql.....	18
2.8.	Bahasa Pemograman.....	19
2.8.1.	HTML	19
2.8.2.	CSS	19
2.8.3.	PHP	19
2.8.4.	<i>CodeIgniter</i>	20
2.9.	<i>Database dan Database Management System</i>	21
2.9.1.	<i>Database</i>	21
2.9.2.	<i>Database Management System</i>	22
2.9.	Jaringan Komputer.....	25
2.9.1.	Jenis-jenis Jaringan Komputer	25
2.9.2.	Topologi Jaringan Komputer	27
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....		30
3.1.	Objek Penelitian	30
3.1.1.	Sejarah singkat perusahaan.....	30
3.1.2.	Visi dan misi perusahaan	31
3.1.2.1.	Visi.....	31
3.1.2.2.	Misi	31
3.1.3.	Struktur organisasi perusahaan.....	32
3.1.4.	Deskripsi tugas	32
3.2.	Metode Penelitian	33
3.2.1.	Desain penelitian	34
3.2.2.	Jenis dan metode pengumpulan data	34
3.2.2.1.	Sumber data primer	35

3.2.2.2.	Sumber data sekunder	35
3.2.3.	Metode pendekatan dan pengembangan sistem	36
3.2.3.1.	Metode pendekatan sistem	36
3.2.3.2.	Metode pengembangan sistem	37
3.2.3.3.	Alat bantu analisis dan perancangan	38
3.2.4.	Pengujian <i>software</i>	41
3.3.	Analisis Sistem yang Berjalan.....	41
3.3.1.	Analisis prosedur yang berjalan	42
3.3.2.	<i>Use case diagram</i>	42
3.3.2.1.	Definisi aktor dan deskripsinya.....	43
3.3.2.2.	Definisi <i>use case</i> dan deskripsinya.....	44
3.3.3.	Skenario <i>use case</i>	44
3.3.3.1.	Skenario <i>use case Ticketing</i>	45
3.3.3.2.	Skenario <i>use case Booking</i>	46
3.3.3.3.	Skenario <i>use case</i> Pembayaran	47
3.3.4.	<i>Activity diagram</i>	48
3.3.4.1.	<i>Activity diagram Ticketing</i>	48
3.3.4.2.	<i>Activity diagram Booking</i>	49
3.3.4.3.	<i>Activity diagram</i> Pembayaran.....	50
3.3.5.	Evaluasi sistem yang sedang berjalan.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1.	Perancangan Sistem	52
4.1.1.	Tujuan perancangan sistem	52
4.1.2.	Gambaran umum sistem yang diusulkan	52
4.1.3.	Perancangan prosedur yang diusulkan.....	53
4.1.3.1.	<i>Use case diagram</i>	54
4.1.3.2.	Skenario <i>use case</i>	55
4.1.3.3.	<i>Activity diagram</i>	59
4.1.3.4.	<i>Sequence diagram</i>	61
4.1.4.	Perancangan data	63
4.1.4.1.	<i>Class diagram</i>	63

4.1.4.2.	<i>Object diagram</i>	64
4.1.4.3.	<i>Deployment diagram</i>	65
4.1.4.4.	<i>Component diagram</i>	65
4.2.	Perancangan Antar Muka.....	66
4.2.1.	Struktur menu	66
4.2.2.	Perancangan <i>input</i>	67
4.2.2.1.	<i>Input</i> Registrasi.....	67
4.2.2.2.	<i>Input login</i>	68
4.2.2.3.	<i>Input Ticketing</i>	69
4.2.2.4.	<i>Input Booking</i>	70
4.2.2.5.	<i>Input Pembayaran</i>	71
4.2.3.	Perancangan <i>output</i>	72
4.2.3.1.	Tiket.....	72
4.2.3.2.	Pembayaran	72
4.3.	Perancangan Arsitektur Jaringan	73
4.4.	Pengujian.....	73
4.4.1.	Rencana pengujian.....	73
4.4.2.	Kasus dan hasil pengujian	75
4.4.3.	Kesimpulan hasil pengujian	76
4.5.	Implementasi	76
4.5.1.	Implementasi perangkat lunak.....	77
4.5.2.	Implementasi perangkat keras	78
4.5.2.1.	<i>Staff</i>	78
4.5.2.2.	<i>User</i>	79
4.5.2.3.	<i>Pemilik</i>	79
4.5.3.	Implementasi basis data	80
4.5.3.1.	Skema basis data.....	80
4.5.3.2.	Implementasi <i>Query</i> basis data	81
4.5.4.	Implementasi antar muka	84
1.	Implementasi Registrasi Calon pengunjung	84
2.	Implementasi Antar muka <i>login</i>	85

3. Implementasi Antar Muka Halaman Utama	85
4. Implementasi Antar muka <i>Booking</i>	86
5. Implementasi Antar muka <i>Form Booking</i>	87
6. Implementasi Antar muka <i>Form Dp</i>	87
7. Implementasi Antar muka Daftar <i>Booking</i>	88
8. Implementasi Antar muka Pembayaran	89
9. Implementasi Antar muka Bukti Pembayaran	89
10. Implementasi Antar muka <i>Admin</i>	90
11. Implementasi Antar muka Pembelian Tiket.....	90
12. Implementasi Antar muka <i>Print</i> Tiket	91
13. Implementasi Antar muka Metode Pembayaran <i>Offline</i>	91
14. Implementasi Antar muka Metode Pembayaran <i>Offline</i>	92
15. Implementasi Antar muka <i>Form Dp Offline</i>	93
4.5.5. Implementasi instalasi program.....	94
4.5.6. Penggunaan program	95
4.5.6.1. Halaman <i>Login</i>	95
4.5.6.2. Halaman <i>Ticketing</i>	96
4.5.6.3. Halaman <i>Booking</i>	96
4.5.6.4. Halaman Pembayaran	98
4.5.6.5. Halaman Jadwal	99
4.5.6.6. Halaman Rubah Harga.....	99
4.5.6.7. Halaman Rubah Batas Waktu <i>Transfer</i>	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
5.1. Kesimpulan.....	101
5.2. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP