

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xiii</b>

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah .....	3
1.2.1 Identifikasi masalah .....	3
1.2.2 Rumusan masalah .....	3
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 secara teoritis .....	5
1.4.2 Kegunaan secara praktis .....	5
1.5 Batasan Masalah .....	5
1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	6
1.6.1 Lokasi penelitian.....	6
1.6.2 Waktu / jadwal penelitian .....	7
1.7 Sistematika Penulisan .....	8

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
2.2 Definisi Sistem.....	11
2.3 Definisi Informasi .....	11

2.4	Definisi Sistem Informasi .....	11
2.5	Metode Analisis Dan Pendekatan Berorientasi Objek.....	12
2.5.1	Konsep dasar objek.....	12
2.5.2	<i>Unified modelling language (UML)</i> .....	12
2.5.3	<i>Use case diagram</i> .....	13
2.5.4	Skenario <i>use case</i> .....	13
2.5.5	<i>Activity diagram</i> .....	13
2.5.6	<i>Class diagram</i> .....	13
2.5.7	<i>Sequence diagram</i> .....	13
2.6	Framework Codeigneter.....	14
2.7	Bahasa Pemrograman PHP .....	14
2.8	Definisi Web .....	15
2.9	Definisi Internet .....	15
2.10	Definisi MySQL DataBase .....	15
2.11	Definisi Penjadwalan .....	16
2.12	Definisi Penilaian.....	16
2.13	Definisi Pelatihan.....	16
2.14	Definisi Olahraga .....	17
<b>BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.1.1	Sejarah singkat Seira Studio .....	18
3.1.2	Visi, misi dan tujuan Seira Studio .....	19
3.1.2.1	Visi Seira Studio .....	19
3.1.2.2	Misi Seira Studio .....	19
3.1.2.3	Tujuan Seira Studio.....	20
3.1.3	Struktur organisasi Seira Studio .....	20
3.1.4	Deskripsi tugas.....	21
3.1.5	Prosedur dan aturan bisnis .....	21
3.2	Metode Penelitian .....	22
3.2.1	Desain penelitian.....	22
3.2.2	Jenis dan metode pengumpulan data .....	23

3.2.2.1	Sumber data primer .....	23
3.2.2.2	Sumber data sekunder .....	24
3.2.3	Metode pendekatan dan pengembangan sistem .....	24
3.2.3.1	Metode sistem berorientasi objek .....	24
3.2.3.2	Metode pengembangan sistem .....	25
3.2.3.3	Alat bantu analisis dan perancangan .....	27
3.2.4	Pengujian software .....	28
3.3	Analisis Sistem Yang Berjalan .....	29
3.3.1	<i>Use case diagram</i> .....	30
3.3.1.1	Definisi aktor dan deskripsinya .....	31
3.3.1.2	Definisi <i>use case</i> dan deskripsinya .....	31
3.3.1.3	Skenario <i>use case</i> .....	32
3.3.2	<i>Activity diagram</i> .....	34
3.3.3	Evaluasi sistem yang berjalan .....	37

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Perancangan Sistem .....	40
4.1.1	Tujuan perancangan sistem .....	40
4.1.2	Gambaran umum sistem yang diusulkan .....	41
4.1.3	Perancangan sistem yang diusulkan .....	41
4.1.3.1	<i>Use case diagram</i> .....	42
4.1.3.2	<i>Activity diagram</i> .....	48
4.1.3.3	<i>Class diagram</i> .....	53
4.1.3.4	<i>Sequence diagram</i> .....	55
4.2	Perancangan Antar Muka .....	59
4.2.1	Struktur menu .....	59
4.2.2	Perancangan input .....	62
4.2.3	Perancangan output .....	69
4.3	Perancangan Arsitektur Jaringan .....	72
4.4	Pengujian .....	73
4.4.1	Rencana pengujian .....	74
4.4.2	Kasus dan hasil pengujian .....	75

4.4.3	Kesimpulan hasil pengujian.....	78
4.5	Implementasi.....	78
4.5.1	Implementasi perangkat lunak.....	78
4.5.2	Implementasi perangkat keras.....	79
4.5.3	Implementasi basis data.....	79
4.5.4	Implementasi antar muka.....	83
4.5.5	Implementasi instalasi program.....	86
4.5.6	Penggunaan program.....	88

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1.	Kesimpulan.....	91
5.2.	Saran.....	92

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**