

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

**ABSTRAK.....i**

***ABSTRACT*.....ii**

**KATA PENGANTAR.....iii**

**DAFTAR ISI.....v**

**DAFTAR GAMBAR.....ix**

**DAFTAR TABEL.....xii**

**DAFTAR SIMBOL.....xiv**

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....1

1.2 Identifikasi 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

Praktis.....5

1.4.2 Kegunaan Akademis.....6

1.5 Batasan Masalah.....6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....

7

1.6.1 Lokasi Penelitian.....7

1.6.2 Waktu Penelitian.....7

1.7 Sistematika

Penulisan.....8

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu.....10

2.2 Definisi Sistem.....	12
2.3 Definisi Sistem Informasi.....	12
2.4 Pembelajaran.....	13

2.4.1	Konsep	pembelajaran.....	13
2.5	Ikan Cupang.....		14
2.5.1	Klasifikasi	dan Morfologi	
	Cupang.....		15
2.5.1.1	Klasifikasi.....		15
2.5.1.2	Morfologi.....		16
2.6	Ikan cupang hias kontes.....		17
2.7	Ikan cupang berkualitas.....		23
2.8	Standar Penilaian Cupang Kontes versi ABI (Assosiasi <i>Betta</i> Indonesia).25		
2.9	Konsep Perancangan Berorientasi Objek.....		33
2.9.1	<i>Object</i> / Objek.....		33
2.9.2	<i>Class</i> / Kelas.....		34
2.9.3	<i>Attribute</i> / Atribut.....		34
2.9.4	<i>Operation</i> / Operasi.....		34
2.9.5	<i>Inheritance</i> / Pewarisan.....		35
2.9.6	<i>Polymorphisme</i> / Kebanyakrapaan.....		35
2.9.7	<i>Encapsulation</i> / Pembungkusan.....		35
2.9.8	<i>Responsibilities</i> / Tanggung Jawab.....		36
2.10	Tinjauan	Perangkat Lunak..	
	.....		36

2.10.1 XAMPP.....	36
2.10.2 PHP.....	36
2.10.3 HTML.....	37
2.10.4 Database MySQL.....	37
2.10.5 <i>Web Browser</i> .....	37
2.10.6 <i>Internet</i> .....	38
<b>BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Penelitian.....	Objek 39
3.1.1. Sejarah Singkat Komunitas.....	39
3.1.2 Visi dan Misi Komunitas.....	40
3.1.3 Struktur Komunitas.....	Organisasi 41
3.1.4 Deskripsi Tugas.....	42
3.2 Metode Penelitian.....	46
3.2.1 Desain Penelitian.....	47

3.2.2	Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	47
3.2.2.1	Sumber Data Primer.....	48
3.2.2.2	Sumber Data Sekunder.....	48
3.2.3	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	49
3.2.3.1	Metode Pendekatan Sistem.....	49
3.2.3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	49
3.2.3.3	Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	52
3.2.4	Pengujian Software.....	54
3.3	Analisis Sistem yang Berjalan.....	54
3.3.1	Analisis prosedur yang sedang berjalan.....	55
3.3.2	<i>Use case</i> diagram.....	56
3.3.2.1	Definisi aktor dan deskripsinya.....	57
3.3.2.2	Definisi <i>Use Case</i> dan deskripsinya.....	58
3.3.3	Skenario <i>Use Case</i> dan deskripsinya.....	58
3.3.4	Diagram Activity.....	65
3.3.5	Evaluasi sistem yang berjalan.....	69
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1.	Perancangan Sistem.....	72
4.1.1.	Tujuan perancangan sistem.....	72

73	4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan.....		
	4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan.....	74	
	4.1.3.1. Use case diagram.....	75	
	a. Definisi aktor dan deskripsinya.....	76	
	b. Definisi use case dan deskripsinya.....	77	
	4.1.3.2. Skenario use case.....	77	
	4.1.3.3. Activity diagram.....	82	
87	4.1.3.4. Sequence diagram.....		
	4.1.4. Perancangan Data.....	90	
	4.1.4.1 Class diagram.....	90	
	4.1.4.2 Object Diagram.....	91	
	4.1.4.3 Deployment diagram.....	92	
	4.1.4.4 Component Diagram.....	93	

4.2.	Perancangan	Antar
Muka.....		94
4.2.1. Struktur menu.....		94
4.2.2.	Perancangan	
<i>input</i> .....		96
4.2.3.	Perancangan	
<i>output</i> .....		106
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan.....		113
4.4. Pengujian.....		114
4.4.1.	Rencana	
pengujian.....		114
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian.....		117
4.4.3.	Kesimpulan	hasil
pengujian.....		126
4.5. Implementasi.....		126
4.5.1.	Implementasi	perangkat
lunak.....		126
4.5.2.	Implementasi	perangkat
keras.....		127
4.5.3. Implementasi <i>basis data</i> .....		128
4.5.4.	Implementasi	antar
muka.....		134
4.5.4.1. Implementasi antar muka data materi.....		134
4.5.4.2. Implementasi antar muka data vidio.....,		135
4.5.4.3. Implementasi antar muka data chat personal.....		135
4.5.4.4. Implementasi antar muka data kuis.....		136

4.5.4.5. Implementasi antar muka evaluasi kuis.....	136
4.5.5. Implementasi instalasi program.....	137
4.5.6. Penggunaan program.....	143
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kesimpulan.....	151
5.2. Saran.....	152
DAFTAR PUSTAKA.....	153
LAMPIRAN	