DAFTAR ISI

ABSTRAK …….... i

ABSTRACT …… ii

KATA PENGANTAR…….. iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR TABEL …..... xiii

DAFTAR SIMBOL……..... xiv

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 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian..... 4

1.3.2. Tujuan Penelitian..... 5

1.4. KegunaanPenelitian 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

1.7. Sistematika Penulisan..... 8

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem.....10

2.1.1. Karakteristik Sistem 11

2.1.2.Klasifikasi Sistem 13

2.2. Pengertian Informasi 15

2.2.1. Konsep Dasar Informasi 16

2.3. Pengertian Sistem Informasi 19

2.4. Komponen Sistem Informasi 20

2.5. Deskripsi Teoritis 21

2.6. Perangkat Lunak Pendukung.....28

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian.....27

3.1.1. Sejarah Singkat 27

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 28

3.1.2.1 Visi…….. 28

3.1.2.2 Misi…….. 29

3.1.3. Struktur Organisasi……. 30

3.1.4. Deskripsi Tugas…….. 30

3.15. Peraturan Permainan Futsal Lapangan Futsal……. 31

3.1.6. Proses Penyewaan Lapangan Futsal……31

3.2. Metode Penelitian 32

3.2.1. Desain Penelitian 32

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....33

3.2.2.1. Sumber Data Primer.....33

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....34

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem.....34

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 34

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 35

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 38

3.2.4.Pengujian Software.....40

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 40

3.3.2.1 Use Case Diagram…….. 41

3.3.2.2 Skenario Use Case…….. 42

3.3.2.3 Activity Diagram……. 45

3.3.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berkalan……. 46

BAB IV. RANCANGAN SISTEM YANG DI USULKAN

4.1. Perancangan Sistem ……., 49

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem …… 49

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan …… 50

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan ……. 51

4.1.3.1 Use Case Yang Diusulkan …….. 51

4.1.3.1.1 Skenraio Use Case…….. 52

4.1.3.2 Aktivity diagram…….. 56

4.1.3.3 Sequence Diagram ……. 59

4.1.3.4 Collaboration Diagram …….. 63

4.1.3.5 Class diagram ……. 67

4.1.3.6 Componen diagram …… 68

4.1.3.7 Deployment Diagram…… 68

4.2. Perancangan Antar Muka …… 69

4.2.1 Struktur Menu Utama …….. 69

4.2.2 Perancangan Input …… 70

4.2.3 Perancangan Output ……. 76

4.2.4. Perancangan Arsitektur Jaringan yang Diusulkan … 78

4.3. Implementasi ……..… 79

4.3.1 Batasan Implementasi ……..…… 79

4.3.1.2 Implementasi Perangkat Lunak …….. 80

4.3.1.3 Implementasi Perangkat Keras ……... .81

4.3.1.4 Implementasi Basis Data ……..... 81

4.3.1.5 Implementasi Antar Muka …… 87

4.3.1.6 Implementasi Instalasi Program……. ……. 89

4.3.7 Penggunaan Program …… 89

4.3.7.1 Penggunaan Porogram User…… 90

4.3. Pengujian ……. ……... 115

4.3.1 Rencana Pengujian …….. 116

4.3.2 Kasus dan Hasil Pengujian …….. 117

4.4. Kesimpulan Hasil Pengujian……. 121

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan ……... 122

5.2. Saran ……. 123

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN