DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK……....i

ABSTRACT…….ii

KATA PENGANTAR……iii

DAFTAR ISI……...vi

DAFTAR GAMBAR……..xi

DAFTAR TABEL……..xv

DAFTAR SIMBOL……..…...xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

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 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 9

BAB II LANDASAN TEORI 10
2.1. Konsep Dasar Sistem 10
2.1.1. Pengertian Sistem 10
2.1.2. Karakteristik Sistem 10
2.1.3. Klasifikasi Sistem 13
2.1.4. Elemen Sistem 13
2.2. Konsep Dasar Informasi 14
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 16
2.3.1. Komponen Sistem Informasi 16
2.3.2. Perencanaan Sistem Informasi 18
2.4. Objek Oriented Programing (OOP) 18
2.4.1. UML 19
2.4.2. Use Case Diagram 20
2.4.3. Activity Diagram 21
2.4.4. Sequance Diagram 21
2.4.5. Class Diagram 21
2.4.6. Component Diagram 21
2.4.7.Deployment Diagram 22
2.5. Perangkat Lunak 23
2.5.1. Java 23
2.5.2. Netbeans 24
2.5.3. MYSQL 24
2.5.4. PhpMyAdmin 25
2.6. Basis Data 25
2.6.1.DBMS 26
2.6.2. SQL 27
2.7. Pengertian Jaringan Komputer 27

2.7.1. Jaringan Menurut Rentang Geografis 27
2.7.2. Topology Jaringan 28
2.8. Arsitektur Client/Server 34
2.9. Sistem Informasi Pelayanan Fitness 36
2.9.1. Pelayanan 36
2.9.2. Pembelian 36
2.9.3. Penjualan 36
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 37
3.1. Objek Penelitian 37
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 37
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 37
3.1.2.1. Visi Perusahaan 38
3.1.2.2. Misi Perusahaan 38
3.1.3. Struktur organisasi 38
3.1.4. Deskripsi Tugas 39
3.2. Metode Penelitian 40
3.2.1. Desain Penelitian 40
3.2.2. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data 41
3.2.2.1. Sumber Data Primer 41
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 43
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 43
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 43
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 43
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 45
3.2.4. Pengujian Software 48

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 49
4.1. Analisis Sistem yang Berjalan 49
4.1.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 49
4.1.2.1. Use Case Diagram 51
4.1.2.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya 53
4.1.2.3. Definisi Use Case dan Deskripsinya 54
4.1.2.4. Scenario Use Case 55
4.1.2.5. Activity Diagram 58
4.1.3. Evaluasi Sistem Yang Berjalan 61
4.2. Perancangan Sistem 61
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 62
4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 62
4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 63
4.2.3.1. Use Case Diagram yang Diusulkan 63
4.2.3.2. Definisi Aktor Yang di Usulkan 64
4.1.2.3. Definisi Use Case Yang di Usulkan 65
4.2.3.4. Skenario Use Case yang Diusulkan 66
4.2.3.5. Activity Diagram yang Diusulkan 72
4.2.3.6. Sequence Diagram 80
4.2.3.7. *Class Diagram* yang Diusulkan 86
4.2.3.6. *Component Diagram* yang Diusulkan 87
4.2.3.7. *Deployment Diagram* yang Diusulkan 88
4.2.4. Perancangan Antar Muka 88
4.2.4.1. Struktur Menu 89
4.2.4.2. Perancangan Input 90
4.2.4.3. Perancangan Output 98
4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan 103

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 105
5.1. Implementasi 105
5.1.1. Batasan Implementasi 105
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 106
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 106
5.1.4. Implementasi Basis Data 107
5.1.5. Implementasi Antar Muka 113
5.1.6. Implementasi Instalasi Program 115
5.1.7. Penggunaan Program 117
5.2. Pengujian 141
5.2.1. Rencana Pengujian 141
5.2.2.Kasus Dan Hasil Pengujian 142
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 147
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 148
6.1. Kesimpulan 148
6.2. Saran 149
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN