DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.3.1 Maksud 2

1.3.2 Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metode Penelitian 3

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data 3

1.5.1 Pembuatan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Profil PT AGUNG TEKNOLOGI SISTEM 7

2.1.1 Sejarah Instansi 7

2.1.2 Logo PT AGUNG TEKNOLOGI SISTEM 8

2.1.3 Badan Hukum Instansi 8

2.1.4 Struktur Organisasi dan *Job Description* 9

2.2 Landasan Teori 10
2.2.1 Pengertian Internet 10
2.2.2 Layanan Aplikasi Internet 10
2.2.2.1 Kualitas Informasi 13
2.2.3 Framework 12
2.2.4 CSS 12
2.2.5 Pengertian Data 13
2.2.6 Pengertian Informasi 13
2.2.7 Konsep Basis Data 13
2.2.7.1 Konsep Objek 14
2.2.8 UML 14
2.2.8.1 Artifact UML 14
2.2.8.2 Tujuan UML 16
2.2.8.3 Notasi dalam UML 16
2.2.9 ***Database (DBMS) Management System*** **19**
2.2.10 Perangkat Lunak yang Digunakan 19
2.2.10.1 PHP 19
2.2.10.1.1 Kelebihan menggunakan PHP 20
2.2.10.2 MySQL 20
2.2.10.3 Adobe Dreamweaver CS4 21
2.2.10.4 Wamp Server 2.0 21
2.2.10.5 Mozilla Firefox 21
BAB 3 HASIL DAN PEMBAHASAN 22
3.1 Jadwal Kerja Praktek 22
3.1.1 Data Kerja Praktek 22
3.2 Analisis Sistem 23
3.2.1 Analisis Masalah 23

3.2.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 23
3.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 23
3.2.4 Analisis Kebutuhan Non-fungsional 24
3.2.4.1 Analisis Perangkat Keras 24
3.2.4.2 Analisis Perangkat Lunak 24
3.2.4.3 Analisis Pengguna 25
3.2.5 Use case Diagram 25
3.2.5.1 Kekurangan Website Sebelum Pengembangan 26
3.2.5.2 Kesimpulan 27
3.2.6 Use case Skenario 28
3.2.6.1 Use case Skenario Login 28
3.2.6.2 Use case Skenario Pengolahan Data Forum 29
3.2.6.3 Use case Skenario Pengolahan Data Support 30
3.2.6.4 Use case Skenario Pengolahan Tiket 30
3.2.6.5 Use case Skenario Pengolahan FAQ 31
3.2.6.6 Use case Skenario Pengolahan Data Point 32
3.2.7 Activity Diagram 33
3.2.7.1 Activity Diagram Login 33
3.2.7.2 Activity Pengolahan Data Forum 34
3.2.7.3 Activity Pengolahan Data Support 34
3.2.7.4 Activity Pengolahan Tiket 35
3.2.7.5 Activity Pengolahan FAQ 35
3.2.7.6 Activity Pengolahan Point 36
3.2.8 Sequence Diagram 36
3.2.8.1 Sequence Diagram Login 37
3.2.8.2 Sequence Diagram Pengolahan Data Forum 37
3.2.8.3 Sequence Diagram Pengolahan Sumbit Tiket 38

3.2.8.4 Sequence Diagram Pengolahan View Tiket 38
3.2.8.5 Sequence Diagram Pengolahan FAQ 39
3.2.8.6 Sequence Diagram Point 39
3.2.9 Class Diagram 40
3.2.10 Perancangan Sistem 40
3.2.10.1 Skema Relasi 40
3.2.10.2 Struktur Tabel 42
3.2.10.2.1 Tabel User 42
3.2.10.2.2 Tabel Event 42
3.2.10.2.3 Tabel Game Guide 42
3.2.10.2.4 Tabel Rank 43
3.2.10.2.5 Tabel Payment 43
3.2.10.2.6 Tabel Forum 44
3.2.10.2.7 Tabel Topick 45
3.2.10.2.8 Tabel Post 46
3.2.10.2.9 Tabel FAQ 46
3.2.10.3 Perancangan Antar Muka 47
3.2.10.3.1 Form Login 47
3.2.10.3.2 Form My Account 47
3.2.10.3.3 Form Charge Point 48
3.2.10.3.4 Form Edit Profile 48
3.2.10.3.5 Form My Tiket 49
3.2.10.3.6 Form Submit Tiket 49
3.2.10.3.7 Form Forum 50
3.2.11 Implementasi 50
3.2.11.1 Halaman Login 50
3.2.11.2 Halaman My Account 51

3.2.11.3 Halaman Add Point 51
3.2.11.4 Halaman Next Add Point 52
3.2.11.5 Halaman Edit Profile 52
3.2.11.6 Halaman View My Tiket 53
3.2.11.7 Halaman Submit Tiket 53
3.2.11.8 Halaman Next Submit Tiket 54
3.2.11.9 Halaman Next 2 Submit Tiket 54
3.2.11.10 Halaman Forum 55
3.2.11.11 Halaman View Topick 55
3.2.11.12 Halaman New Topick 56
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN 57
4.1 Kesimpulan 57
4.2 Saran 57
DAFTAR PUSTAKA 58