

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah	5
1.2.1. Identifikasi Masalah	5
1.2.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	7
1.3.1. Maksud Penelitian	7
1.3.2. Tujuan Penelitian	7
1.4. Kegunaan Penelitian	8
1.4.1. Kegunaan Praktis	8
1.4.2. Kegunaan Akademis	8
1.5. Batasan Masalah	8
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	10
1.6.1. Lokasi Penelitian	10
1.6.2. Waktu Penelitian	10
1.7. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1. Penelitian Terdahulu	13
2.2. Konsep Dasar Sistem	14
2.2.1. Karakteristik Sistem	15
2.3. Konsep Dasar Informasi	17

2.4.Konsep Dasar Sistem Informasi.....	17
2.4.1. Komponen Sistem Informasi	18
2.5.Definisi Kasus yang Dianalisis	19
2.5.1. Penyewaan.....	19
2.5.2. Lapangan	20
2.5.3. Futsal	20
2.5.4. Basket	21
2.6. Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal dan Basket	22
2.7.Definisi Basis Data	22
2.8.Jaringan Komputer	22
2.8.1. Jenis – Jenis Jaringan	23
2.9.Perangkat Lunak Pendukung.....	24
2.9.1. PHP	24
2.9.2. HTML	25
2.9.3. CSS.....	25
2.9.4. Java Script	25
2.9.5. Bootstrap	25
2.9.6. XAMPP	26
2.9.7. MySQL.....	26
2.9.8. Sublime Text 8	27
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	28
3.1.Objek Penelitian	28
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan	29
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	29
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	29
3.1.4. Deskripsi Tugas.....	30
3.2.Metode Penelitian.....	30
3.2.1. Desain Penelitian.....	31
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	32
3.2.2.1. Sumber Data Primer	32
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....	33
3.2.3. Metode Pengembangan dan Pendekatan Sistem	33

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	36
3.2.4. Pengujian Software	39
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	40
3.3.1. Analisis Prosedur yang Berjalan	40
3.3.2. Use Case Diagram	42
3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya	42
3.3.2.2. Definisi Usecase dan Deskripsinya	43
3.3.3. Skenario Use Case	43
3.3.4. Activity Diagram	46
3.3.5. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1. Perancangan Sistem	55
4.1.1. Tujuan dan Perancangan Sistem	55
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan	56
4.1.3. Perancangan Sistem yang Diusulkan	56
4.1.3.1. Use Case Diagram	56
4.1.3.2. Activity Diagram	63
4.1.3.3. Class Diagram	68
4.1.3.4. Sequence Diagram	69
4.2. Perancangan Antar Muka	72
4.2.1. Struktur Menu	73
4.2.2. Perancangan Input	74
4.2.3. Perancangan Output	75
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan	83
4.4. Pengujian	84
4.4.1. Rencana Pengujian	85
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian	85
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian	88
4.5. Implementasi	88

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak.....	89
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras.....	89
4.5.3. Implementasi Basis Data.....	90
4.5.4. Implementasi Antar Muka.....	94
4.5.5. Implementasi Instalasi Program.....	105
4.5.6. Penggunaan Program	108
4.5.6.1.Penggunaan Konsumen.....	112
4.5.6.2.Penggunaan Admin	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	110
5.1.Kesimpulan	115
5.2.Saran.....	116
DAFTAR FUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	