

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. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	2
1.2.1. Identifikasi masalah	2
1.2.2. Rumusan masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.3.1. Maksud Penelitian.....	3
1.3.2. Tujuan Penelitian	4
1.4. Kegunaan Penelitian	4
1.4.1. Kegunaan Akademis	4
1.4.2. Kegunaan Praktis	5
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	7
1.7. Sistematika Penulisan	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu	9
2.2. Konsep Sistem Informasi	10
2.2.1. Karakteristik Sistem	11
2.2.2. Klasifikasi Sistem	15
2.2.3. Konsep dasar Informasi	16

2.2.4. Definisi Informasi	17
2.2.5. Kualitas Informasi	17
2.3. Sistem Informasi	19
2.3.1. Definisi Penyewaan	19
2.3.2. Pengertian Lapangan Olahraga	20
2.3.3. Sarana dan Prasarana	21
2.4. Perangkat Lunak Pendukung	21
2.4.1. MySQL	22
2.4.2. XAMPP	22
2.4.3. Hypertext Markup Language	25
2.4.4. Hypertext Preprocessor (PHP)	25
2.5. Arsitektur Jaringan dan Jaringan Komputer	26
2.5.1. Jaringan Komputer	29
2.5.2. Topologi Jaringan Komputer	31

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian	33
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan	33
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	34
3.1.2.1. Visi	34
3.1.2.2. Misi	34
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	34
3.1.4. Deskripsi Tugas	35
3.2 Metode Penelitian	37
3.2.1. Desain Penelitian	38
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	38
3.2.2.1. Sumber Data Primer	39
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	39
3.3.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	40
3.3.4. Pengujian Software	40
3.3.4.1. Metode Pendekatan Sistem	41
3.3.4.2. Metode Pengembangan Sistem	42
3.3.4.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	45

a. Usecase Diagram	46
b. Skenario Usecase	46
c. Activity Diagram	47
d. Sequence Diagram	47
e. Class Diagram	47
f. Object Diagram	47
g. Component Diagram	48
h. Depleyoment Diagram	48
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	48
3.3.1 Usecase Diagram yang Sedang Berjalan	49
3.3.1.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya	49
3.3.1.2. Defenisi Use Case dan Deskripsinya	50
3.3.1.3. Skenario <i>Use Case</i>	51
3.3.2. Aktiviti Diagram	55
3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	58

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem	59
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem	59
4.1.2. Gambaran Umun Sistem Yang Diusulkan	60
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	60
4.1.3.1. Usecase Diagram yang diusulkan	61
a. Definisi Aktor dan Deskripsinya	62
b. Definisi Usecase dan Deskripsinya	62
c. Skenario Usecase	63
4.1.3.2. Activity Diagram	68
4.1.3.3. Sequence Diagram	72
4.1.3.4. Class Diagram	76
4.1.3.5. Object Diagram	76
4.1.3.6. Depleyoment Diagram	77
4.1.3.7. Compnent Diagram	78
4.2. Perancangan Antar Muka	78
4.2.1. Struktur Menu	79
4.2.2. Perancangan Input	80
4.2.3. Perancangan Output	82
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan	84
4.4. Pengujian	84
4.4.1. Rencana Pengujian	85
4.4.2. Kasus Dan Hasil Pengujian	85
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian	90
4.5. Implementasi	90

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak	90
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras	91
4.5.3. Implementasi Basis data	91
4.5.4. Implementasi Instalasi Program	98
4.5.5. Penggunaan Program	100

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	107
5.2. Saran	107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN