

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Identifikasi Masalah	I-2
1.3 Rumusan Masalah	I-2
1.4 Batasan Masalah.....	I-3
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian	I-3
1.5.1 Maksud.....	I-3
1.5.2 Tujuan	I-3
1.6 Metodologi Penelitian	I-3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	I-4
1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	I-4
1.7 Sistematika Penulisan.....	I-5
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Aplikasi	II-1
2.2 Internet.....	II-1
2.3 Website	II-2

2.4	HTML (Hypertext Markup Language).....	II-2
2.5	PHP.....	II-3
2.6	CodeIgniter.....	II-4
2.7	Apache.....	II-4
2.8	MariaDB	II-5
2.9	Metode RUP	II-5
2.10	UML (Unified Modeling Language)	II-7
2.10.1	Diagram Use Case (Use Case Diagram)	II-7
2.10.2	Diagram Aktivitas (Activity Diagram)	II-9
2.10.3	Diagram Sekuen (<i>Sequence Diagram</i>)	II-10
2.11	Sejarah Futsal.....	II-11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		III-1
1.1	Profil Futsal 35	III-1
1.2	Visi dan Misi Futsal 35	III-1
1.2.1	Visi	III-1
3.2.2	Misi	III-1
3.3	Proses Bisnis Futsal 35.....	III-2
3.4	Metodologi Penelitian	III-2
3.4.1	Struktur Metode Penelitian	III-3
BAB IV ANALISIS SISTEM.....		IV-1
4.1	Analisis Sistem	IV-1
4.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	IV-1
4.3	Evaluasi sistem yang berjalan	IV-3
4.5	Evaluasi dari sistem usulan	IV-5
4.6	Deskripsi sistem usulan	IV-6

4.7	Gap Analisis Sistem Berjalan dengan Sistem Usulan	IV-7
4.8	Analisa Kebutuhan Sistem	IV-8
4.8.1	Deskripsi Kebutuhan Sistem Prangkat Lunak (<i>Software</i>).....	IV-8
4.5.2	Deskripsi Kebutuhan Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	IV-9
4.5.3	Arsitektur Teknologi	IV-9
BAB V PERANCANGAN SISTEM		V-1
5.1	Perancangan Sistem.....	V-1
5.2	Model Perilaku	V-1
5.2.1	Use case Diagram.....	V-1
5.2.2	Definisi Actor Usecase.....	V-2
5.2.3	Skenario Use case Admin	V-2
5.2.3.1	Skenario Use case Login Admin	V-3
5.2.3.2	Skenario Use case Kelola Jadwal Lapangan	V-3
5.2.3.3	Skenario Use case Kelola Booking Lapangan.....	V-4
5.2.3.4	Skenario Use case Kelola Transaksi.....	V-5
5.2.3.5	Skenario Use case Kelola News & Event.....	V-6
5.2.3.6	Skenario Use case Kelola Konten Website	V-7
5.2.4	Skenario Use case Visitor	V-8
5.2.4.1	Skenario Use case Login	V-8
5.2.4.2	Skenario Use case Booking Lapangan	V-9
5.2.4.3	Skenario Use case Konfirmasi Pembayaran.....	V-10
5.2.5	Activity Diagram Admin.....	V-11
5.2.5.1	Activity Diagram Login Admin	V-11
5.2.5.2	Activity Diagram Login Kelola Jadwal Lapangan.....	V-12
5.2.5.3	Activity Diagram Login Kelola Booking Lapangan	V-13

5.2.5.4	Activity Diagram Login Kelola Transaksi	V-14
5.2.5.5	Activity Diagram Kelola News & Event.....	V-15
5.2.5.6	Activity Diagram Kelola Konten Website	V-16
5.2.6	Activity Diagram Visitor.....	V-17
5.2.6.1	Activity Diagram Login	V-17
5.2.6.2	Activity Diagram Booking Lapangan	V-18
5.2.6.2	Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran	V-19
5.2.7	Sequence Diagram Admin	V-20
5.2.7.1	Sequence Diagram Login Admin	V-20
5.2.7.2	Sequence Diagram Kelola Booking Lapangan.....	V-21
5.2.7.3	Sequence Diagram Kelola Jadwal Lapangan	V-21
5.2.7.4	Sequence Diagram Kelola Transaksi.....	V-22
5.2.7.5	Sequence Diagram Kelola News & Event.....	V-22
	Gambar V-15 Sequence Diagram Kelola News & Event	V-22
5.2.7.7	Sequence Diagram Kelola Konten Website.....	V-23
5.2.8	Sequence Diagram Visitor	V-24
5.2.8.1	Sequence Diagram Login	V-24
5.2.8.2	Sequence Diagram Booking Lapangan	V-25
5.2.8.3	Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran	V-26
5.2.9	Class Diagram	V-27
5.3	Deskripsi Database Sistem	V-27
5.3.1	Tabel Database Content	V-27
5.3.2	Tabel Database News & Event	V-28
5.3.3	Tabel Database Lapangan	V-29
5.3.4	Tabel List Booking.....	V-29

5.3.5	Tabel Database User	V-30
5.3.6	Tabel Database Transaksi	V-31
5.4	Perancangan Menu	V-32
5.5	Perancangan Interface	V-33
5.5.1	Perancangan Interface Visitor.....	V-33
5.5.1.1	Perancangan Interface Login.....	V-33
5.5.1.2	Perancangan Interface Menu Home	V-34
5.5.1.3	Perancangan Interface Menu News & Event.....	V-35
5.5.1.4	Perancangan Interface Menu Lapangan	V-36
5.5.1.5	Perancangan Interface Menu About	V-37
5.5.1.6	Perancangan Interface Menu Contact.....	V-38
5.5.1.7	Perancangan Interface Menu List Booking	V-39
5.5.1.8	Perancangan Interface Menu Konfirmasi Pembayaran	V-39
5.5.1.9	Perancangan Interface Booking Lapangan.....	V-40
5.5.2	Perancangan Interface Admin	V-41
5.5.2.1	Perancangan Interface Login Admin.....	V-41
5.5.2.2	Perancangan Interface Kelola News & Event	V-41
5.5.2.3	Perancangan Interface Kelola Lapangan	V-42
5.5.2.4	Perancangan Interface Menu About	V-43
5.5.2.5	Perancangan Interface Kelola Konten Website.....	V-44
5.5.2.6	Perancangan Interface Kelola List Booking.....	V-45
	BAB VI IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	VI-1
6.1	Implementasi Perangkat Keras	VI-1
6.2	Implementasi Perangkat Lunak	VI-1
6.3	Implementasi <i>Visitor Interface</i>	VI-2

6.3.1	Implementasi Menu <i>Home</i>	VI-2
6.3.2	Implementasi Menu <i>News & Event</i>	VI-3
6.3.3	Implementasi Menu <i>About</i>	VI-3
6.3.4	Implementasi Menu <i>Contact</i>	VI-4
6.3.5	Implementasi Menu <i>Login</i>	VI-4
6.3.6	Implementasi Menu Lapangan.....	VI-5
6.3.7	Implementasi Menu Booking Lapangan	VI-6
6.3.8	Implementasi Menu List Booking.....	VI-7
6.3.9	Implementasi Menu Konfirmasi Pembayaran	VI-7
6.4	Implementasi <i>Admin Interface</i>	VI-8
6.4.1	Implementasi Menu Login Admin.....	VI-8
6.4.2	Implementasi Menu Kelola News & Event	VI-8
6.4.3	Implementasi Menu Kelola Lapangan	VI-9
6.4.4	Implementasi Menu About.....	VI-11
6.4.5	Implementasi Kelola Konten Website	VI-12
6.4.6	Implementasi Kelola List Booking	VI-13
6.5	Pengujian Sistem (Black Box Testing)	VI-14
6.5.1	Pengujian Sistem Admin.....	VI-14
6.5.2	Pengujian Sistem Visitor	VI-18
BAB VII	PENUTUP	VII-1
7.1	Kesimpulan.....	VII-1
7.2	Saran	VII-1
DAFTAR PUSTAKA		VIII-1