

DAFTAR ISI

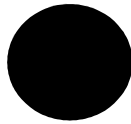
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar	xviii
Daftar Tabel	xix
Daftar Lampiran.....	xx
 BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.3.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i>	5
1.4. Ruang Lingkup	7
 BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Konsep Dasar <i>Web</i>	8
2.1.1. <i>Website</i>	8
2.1.2. Bahasa Pemrograman.....	10
2.1.3. Basis Data	12
2.1.4. Penyewaan.....	13
2.2. Peralatan Pendukung	13
2.2.1. UML	13
2.2.2. Struktur Navigasi	15
2.2.3. XAMPP.....	16
2.2.4. PHPMyAdmin.....	17
2.2.5. MySQL.....	17
2.2.6. ERD.....	18
2.2.7. LRS	20
2.2.8. Implementasi dan Pengujian <i>Web</i>	20
 BAB III PEMBAHASAN	22
3.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	22

3.1.1. Tinjauan Perusahaan	22
3.1.2. Proses Bisnis Berjalan.....	24
3.1.3. <i>Activity Diagram</i>	25
3.1.4. Analisa Kebutuhan	26
3.1.5. <i>Usecase Diagram</i>	27
3.1.6. <i>Squence Diagram</i>	31
3.1.7. <i>Deployment Diagram</i>	32
3.2. Desain.....	33
3.2.1. Struktur Navigasi	33
3.2.2. ERD.....	35
3.2.3. LRS	35
3.2.4. <i>Class Diagram</i>	36
3.2.5. Spesifikasi <i>File</i>	37
3.2.6. <i>User Interface</i>	44
3.3. Implementasi	52
3.3.1. <i>Code Generation</i>	52
3.3.2. <i>Blackbox Testing</i>	57
3.3.3. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	59
BAB IV PENUTUP	60
4.1. Kesimpulan.....	60
4.2. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	64
SURAT KETERANGAN RISET	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66

DAFTAR SIMBOL

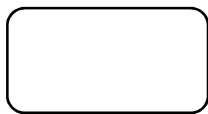
A. Simbol UML (*Unified Modeling Language*)

1. *Activity Diagram*



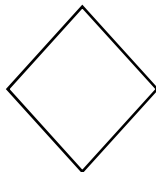
INITIAL/START POINT (NODE)

Digunakan untuk status awal aktivitas sistem.



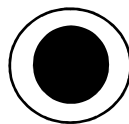
ACTIVITY / ACTION

Digunakan untuk aktivitas yang dilakukan oleh sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.



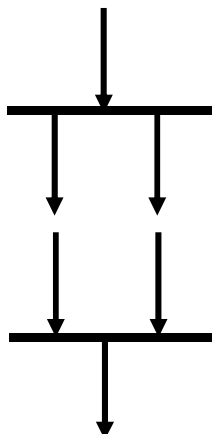
DECISION

Digunakan untuk mengambil keputusan. Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



END POINT / ACTIVITY FINAL

Digunakan untuk status akhir yang dilakukan sistem.

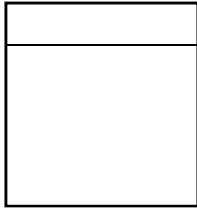


FORK / PERCABANGAN

Digunakan untuk asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

JOIN / PERCABANGAN

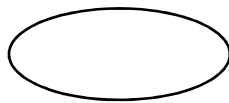
Digunakan untuk asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



SWIMLANE

Digunakan untuk memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi atau sebuah cara untuk mengelompokkan *activity* berdasarkan *actor*.

2. Uce Case Diagram



USE CASE

Fungsionalitas yang disediakan oleh sistem sebagai unut-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau actor, biasanya dinyatakan menggunakan kata kerja di awal frase nama *usecase*.



ACTOR

Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun simbol dari *actor* adalah gambar orang, tapi biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama *actor*.



ASOSIASI / ASSOCISTION

Komunikasi antara *actor* dan *usecase* yang berpartisipasi pada *use case*, atau *usecase* memiliki interaksi dengan *actor*.

<<extend>>



EKSTENSI / *EXTEND*

Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan.

<<include>>



INCLUDE / *USES*

Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya.



GENERALISASI / *GENERALIZATION*

Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari lainnya.

3. *Sequence Diagram*



ACTOR

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang.



Garis hidup / *Lifeline*

Menyatakan kehidupan suatu objek.

nama objek : nama kelas

OBJEK

Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.



WAKTU AKTIF

Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.

<<create>>



PESAN TIPE *CREATE*

Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

1:nama_metode()



PESAN TIPE *CALL*

Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

1:masukan



PESAN TIPE *SEND*

Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data /masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.

1:keluaran



PESAN TIPE *RETURN*

Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

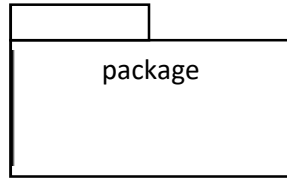
<<destroy>>



PESAN TIPE *DESTROY*

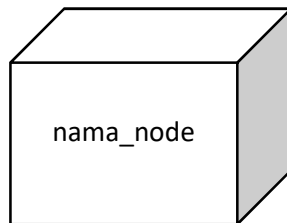
Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri,sebaiknya jika ada *create* maka akan ada *destroy*.

4. *Deployment Diagram*



PACKAGE

Merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih *node*.



NODE

Biasanya mengacu pada perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (*software*), jika di dalam *node* disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



KEBERGANTUNGAN/DEPENDENCY

Kebergantungan antara *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.



LINK

Relasi antar *node*.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Stuktur Organisasi	23
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	25
Gambar III.3 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Pengunjung	27
Gambar III.4 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Admin	29
Gambar III.5 <i>Squence Diagram</i> Transaksi Pemesanan	31
Gambar III.6 <i>Deployment Diagram</i>	32
Gambar III.7 Struktur Navigasi Pengunjung	33
Gambar III.8 Struktur Navigasi Admin	34
Gambar III.9 ER-Diagram GOR Setia Putra	35
Gambar III.10 LRS GOR Setia Putra	35
Gambar III.11 <i>Class Diagram</i>	36
Gambar III.12 Halaman Pengunjung	44
Gambar III.13 Halaman <i>Login</i>	44
Gambar III.14 Halaman Daftar Akun	45
Gambar III.15 Halaman Data Lapangan	45
Gambar III.16 Halaman Data Transaksi	46
Gambar III.17 Halaman Cara Pembayaran	46
Gambar III.18 Halaman Admin	47
Gambar III.19 Halaman Data Lapangan	47
Gambar III.20 Halaman Tambah Lapangan	48
Gambar III.21 Data <i>Booking</i>	48
Gambar III.22 Data Transaksi	49
Gambar III.23 Data Bukti Pembayaran	49
Gambar III.24 Data <i>Booking</i>	50
Gambar III.25 Data Pesanan	50
Gambar III.26 Data Laporan	51

DAFTAR TABEL

Tabel III.1. Deskripsi <i>Usecase Diagram</i> Halaman Pengunjung	28
Tabel III.2. Deskripsi <i>Usecase Diagram</i> Halaman Admin	30
Tabel III.3 Spesifikasi <i>File</i> Admin.....	37
Tabel III.4 Spesifikasi <i>File</i> Lapangan	38
Tabel III.5 Spesifikasi <i>File</i> Pembayaran	39
Tabel III.6 Spesifikasi <i>File</i> Keranjang	40
Tabel III.7 Spesifikasi <i>File</i> Transaksi	41
Tabel III.8 Spesifikasi <i>File Check Out</i>	42
Tabel III.9. Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Login</i>	57
Tabel III.10. Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Menu Pengunjung</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1. Bukti Pesanan	66
Lampiran A.2. Laporan Transaksi.....	67
Lampiran A.3. Formulir Pemesanan	68