

DADFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DADFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR NOTASI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Kerangka Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pusat Olahraga.....	6
2.2 UMKM	6
2.3 Sistem Informasi.....	6
2.4 <i>Flowchart</i>	7
2.4.1 Definisi <i>Flowchart</i>	7
2.4.2 Fungsi <i>Flowchart</i>	7
2.4.3 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	7
2.5 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	8

2.5.1 Use Case Diagram.....	8
2.5.2 Activity Diagram.....	9
2.5.3 Class Diagram	11
2.5.4 Sequence Diagram.....	12
2.6 Tampilan Antarmuka (<i>User Interface</i>).....	13
2.7 Uniform Resource Locator (URL)	13
2.8 Website	14
2.9 PHP.....	14
2.10 Framework	14
2.11 CodeIgniter.....	14
2.12 MySQL	15
2.13 JavaScript.....	15
2.14 XAMPP	16
2.15 Payment Gateway.....	16
2.16 Midtrans	16
2.17 Metode <i>Rapid application development</i> (RAD).....	17
2.18 <i>Black Box Testing</i>	19
2.19 Penelitian Terdahulu.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	23
3.1.1 Waktu Penelitian.....	23
3.1.2 Lokasi Penelitian.....	23
3.2 Bagan Alir Penelitian	24
3.3 Bahan dan Alat	26
3.3.1 Bahan	26
3.3.2 Alat.....	27
3.4 Metode Penelitian.....	28
3.4.1 Tahapan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	28
3.5 Analisis Data	30
3.6 Jadwal Penelitian.....	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 <i>Requirement Planning</i>	32
4.1.1 Pengumpulan Data dan Studi Literatur.....	32
4.1.2 <i>Flowchart</i> Sistem yang Sedang Berjalan.....	33
4.2 <i>User Design</i>	34
4.2.1 <i>Prototype</i>	34
4.2.2 <i>Test</i>	48
4.2.3 <i>Refine</i>	48
4.2.4 Use Case Diagram	51
4.2.5 <i>Activity Diagram</i>	55
4.2.6 <i>Sequence Diagram</i>	77
4.2.7 <i>Class Diagram</i>	96
4.3 <i>Construction</i>	97
4.3.1 Tampilan Registrasi Pengguna	97
4.3.2 Tampilan <i>Login</i> Pengguna	98
4.3.3 Tampilan Halaman Lupa <i>Password</i>	99
4.3.4 Tampilan Halaman <i>Reset Password</i>	100
4.3.5 Tampilan Halaman Utama Pengguna	101
4.3.6 Tampilan Halaman <i>Checkout</i>	102
4.3.7 Tampilan Halaman Transaksi	103
4.3.8 Tampilan Halaman Riwayat Reservasi.....	104
4.3.9 Tampilan Halaman Struk pembayaran	105
4.3.10 Tampilan Halaman <i>Login</i> Pengelola & Pemilik	106
4.3.11 Tampilan <i>Dashboard</i> Pengelola	107
4.3.12 Tampilan Halaman Data Transaksi.....	108
4.3.13 Tampilan Fitur Cetak Laporan Data Transaksi.....	109
4.3.14 Tampilan Halaman Kwitansi	110
4.3.15 Tampilan Halaman Lihat Jadwal	111
4.3.16 Tampilan Halaman Data Lapangan	112
4.3.17 Tampilan Halaman <i>Input</i> Data Lapangan.....	113

4.3.18 Tampilan Halaman Edit Data Lapangan.....	114
4.3.19 Tampilan Fitur Hapus Data Lapangan.....	115
4.3.20 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Pemilik	115
4.3.21 Tampilan Halaman Data Pengguna	116
4.3.22 Tampilan Fitur <i>Input</i> Data Pengguna	117
4.3.23 Tampilan Fitur Edit Data Pengguna	118
4.3.24 Tampilan Fitur Hapus Data Pengguna.....	119
4.3.25 Tampilan Halaman Data <i>Midtrans</i>	120
4.4 <i>Cutover</i>	120
4.4.1 Pengujian Sistem (<i>Black box Testing</i>)	121
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	149
5.1 Kesimpulan.....	149
5.2 Saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN.....	154