

DAFTARI ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
<i>ABSTRAK</i>	vi
ABSTRAK	vii
DAFTARI ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	1
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB I : PENDAHULUAN	5
BAB II : LANDASAN TEORI	5
BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	5
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	5
BAB V : PENUTUP.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	6

2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Pengertian Subsistem.....	6
2.1.3 Karakteristik Sistem.....	6
2.1.4 Klasifikasi Sistem	9
2.1.5 Daur Hidup Sistem.....	9
2.2 Konsep Dasar Informasi	11
2.2.1 Fungsi Informasi	11
2.2.2 Kualitas Informasi.....	12
2.3 Metode Waterfall.....	13
2.4 Unified Modeling Languange (UML)	15
2.4.1 Use Case Diagram	15
2.4.2 Activity Diagram	16
2.4.3 Class Diagram.....	18
2.4.4 Sequence Diagram	19
2.5 Pemesanan	21
2.6 Monitoring	21
2.6.1 Pengertian Monitoring	21
2.6.2 Konsep Dasar Sistem Monitoring.....	22
2.7 Bahasa Pemrograman	23
2.7.1 PHP	23
2.7.2 HTML	23
2.8 Basis Data.....	23
2.8.1 MySQL	23
2.9 Pengujian Perangkat Lunak	24
2.9.1 Pengujian Kotak Hitam.....	24
BAB III	25
ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	25
3.1 Analisa Sistem Berjalan Pemesanan Tempat Dan Monitoring Perlombaan di Pemancingan Galatama	25
3.1.1 Use Case Sistem Berjalan.....	25
3.2.1 Use Case Sistem Usulan	28
3.3 <i>Activity Diagram</i>	32

3.3.1 <i>Activity Diagram Registrasi</i>	32
3.3.2 <i>Activity Diagram Login Peserta</i>	33
3.3.3 <i>Activity Diagram Pemesanan Tempat</i>	34
3.3.4 <i>Activity Diagram Konfirmasi Bukti Pembayaran</i>	35
3.3.5 <i>Activity Diagram Monitoring Perlombaan</i>	36
3.3.6 <i>Activity Diagram Login Admin</i>	37
3.3.7 <i>Activity Diagram Admin Kelola Data Perlombaan</i>	38
3.3.8 <i>Activity Diagram Admin Konfirmasi Pembayaran</i>	39
3.3.9 <i>Activity Diagram Admin Kelola Monitoring Perlombaan</i>	40
3.3.10 <i>Activity Diagram Admin Cetak Laporan</i>	41
3.4 <i>Sequence Diagram</i>.....	42
3.4.1 <i>Sequence Diagram Registrasi</i>	42
3.4.2 <i>Sequence Diagram Login Peserta</i>	43
3.4.3 <i>Sequence Diagram Pemesanan Tempat</i>	44
3.4.4 <i>Sequence Diagram Konfirmasi Bukti Pembayaran</i>	45
3.4.5 <i>Sequence Diagram Monitoring Perlombaan</i>	46
3.4.6 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	47
3.4.7 <i>Sequence Diagram Kelola Data Perlombaan</i>	48
3.4.8 <i>Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran</i>	49
3.4.9 <i>Sequence Diagram Kelola Monitoring Perlombaan</i>	50
3.4.10 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan</i>	51
3.5 Perancangan Database	52
3.5.1 <i>Class Diagram</i>	52
3.5.2 Deskripsi <i>Class Diagram</i>	53
3.6 Rancangan Layar	56
3.6.1 Rancangan Layar Halaman Register Peserta	56
3.6.2 Rancangan Layar Halaman Login Peserta.....	57
3.6.3 Rancangan Layar Halaman Menu Utama Peserta	57
3.6.4 Rancangan Layar Pemesanan Tempat User Melihat Menu Lomba	58
3.6.5 Rancangan Layar Pemesanan Tempat User Mendaftar Lomba.....	58
3.6.6 Rancangan Layar Pemesanan Tempat Menampilkan Form Lomba	59
3.6.7 Rancangan Layar Konfirmasi Bukti Pembayaran Peserta	60

3.6.8 Rancangan Layar Klasemen Lomba	60
3.6.9 Rancangan Layar Halaman Login Admin	61
3.6.10 Rancangan Layar Halaman Utama Login Admin.....	62
3.6.11Rancangan Layar Tambah Data Lomba	63
3.6.12 Rancangan Layar Kelola Data Peserta.....	64
3.6.13 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran	65
3.6.14 Rancangan Layar Tambah Data Hasil Lomba	66
3.6.15 Rancangan Layar Laporan Hasil Lomba	67
BAB IV	68
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	68
4.1 Implemtasi Sistem Informasi.....	68
4.1.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	68
4.1.2 Perangkat Lunak (Software	68
4.1.3 Tampilan Antar Muka Sistem.....	69
4.2 Pengujian Sistem	76
4.2.1 Skenario Pengujian Sistem	77
4.2.2 Hasil Pengujian.....	78
4.2.3 Analisa Hasil Pengujian	80
BAB V	81
PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82