

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II .....	6
2.1 Pemesanan.....	6
2.1.1 Pemasaran .....	7
2.1.2 Bauran Pemasaran Jasa (Marketing Mix) .....	8
2.2 Android (Alan Dennis, 2014) .....	9
2.3 UML (Unified Modelling Language) .....	10
2.3.1 Use Case Diagram .....	11
2.3.2 Activity Diagram atau Diagram Aktivitas .....	13
2.3.3 Class Diagram .....	15
2.3.4 Sequence Diagram .....	18
2.4 Metode Pengembangan .....	20
2.5 Teknologi .....	23
2.5.1 Java .....	23
2.6 Pengujian Sistem .....	25

2.6.1 Blackbox Testing.....	25
2.7 Literature Review.....	26
BAB III .....	29
3.1 Tentang Provinsi Banten.....	29
3.1.1 Keadaan Geografis .....	29
3.1.2 Sejarah.....	30
3.2 Tempat Sarana Olahraga Di Provinsi Banten.....	32
3.3 Analisa Sistem Berjalan .....	33
3.4 Spesifikasi Sistem .....	33
3.4.1 <i>Input</i> .....	33
3.4.2 <i>Output</i> .....	34
3.4.3 Proses .....	34
3.5 Rancangan UML.....	34
3.5.1 <i>Use Case Diagram</i> Usulan .....	34
3.5.2 Deskripsi <i>Use Case</i> .....	35
3.5.3 <i>Activity Diagram</i> .....	39
3.5.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	42
3.5.5 <i>Class Diagram</i> .....	43
3.6 Rancangan Database .....	44
3.6.1 Tabel ms_user .....	44
3.6.2 Tabel ms_type.....	45
3.6.3 Tabel ms_sport.....	45
3.6.4 Tabel fasilitas.....	45
3.6.5 Tabel ms_operasional.....	46
3.6.6 Tabel operasional_hour.....	46
3.6.7 Tabel booking_detail.....	46
3.6.8 Tabel tr_booking.....	47
3.6.9 Tabel company.....	47
3.7 Rancangan User Interface.....	48
3.7.1 Rancangan <i>User Interface sign in/sign u</i> .....	48
3.7.2 Rancangan <i>User Interface Informasi User</i> .....	49
3.7.3 Rancangan <i>User Interface menu navigasi</i> .....	49

3.7.4 Rancangan <i>User Interface</i> menu detail pemesanan.....	50
3.7.5 Rancangan <i>User Interface</i> setting akun.....	50
3.7.6 Rancangan <i>User Interface</i> Cari Terdekat.....	51
3.7.7 Rancangan <i>UserInterface</i> Informasi sarana olahraga.....	51
BAB IV .....	52
4.1 Implementasi .....	52
4.1.1 Perangkat Keras .....	52
4.1.2 Perangkat Lunak.....	53
4.1.3 Basis Data .....	53
4.1.4 User Interface .....	59
4.2 Pengujian .....	64
4.2.1 Rancangan Pengujian .....	64
4.2.2 Kesimpulan dan Hasil Pengujian .....	71
BAB V .....	72
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	74

