

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Rumusan Masalah.....	1-2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	1-2
1.3.1 Tujuan Penelitian	1-2
1.3.2 Manfaat Penelitian	1-2
1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	1-3
1.5 Metodologi Penelitian.....	1-3
1.5.1. Observasi.....	1-3
1.5.2 Wawancara/Interview	1-3
1.5.3 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak.....	1-3
1.6 Sistematika Penulisan	1-4
1.6.1 Pendahuluan.....	1-4
1.6.2 Landasan Teori.....	1-5
1.6.3 Analisi Sistem	1-5
1.6.4 Perancangan Sistem	1-5
1.6.5 Implementasi dan Pengujian	1-5
1.6.6 Penutup	1-5
BAB II LANDASAR TEORI	2-1
2.1 Pengertian Futsal.....	2-1

2.1.1 Sejarah Futsal.....	2-1
2.2 Aplikasi Berbasis Web.....	2-2
2.3 Basis Data.....	2-3
2.2.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	2-3
2.2.2 Entitas dan Himpunan Entitas.....	2-3
2.2.3 Atribut	2-4
2.4 MySQL	2-4
2.5 Flowchart	2-5
2.6 Diagram UML (<i>Unifield Modeling Language</i>).....	2-7
2.6.1 Use Case Diagram.....	2-7
2.6.2 Activity Diagram	2-9
2.7 XAMPP.....	2-10
2.8 Addobe Dreamweaver	2-10
2.8.1 Fitur Addobe Dreamweaver.....	2-12
2.8.2 Macromedia	2-12
2.9 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	2-12
2.10 Metode Permodelan Perangkat Lunak	2-13
2.10.1 Metode Waterfall	2-14
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	3-1
3.1 Analisa Sistem	3-1
3.1.1 Analisa Sistem Berjalan	3-1
3.1.2 Analisa Kebutuhan User	3-2
3.1.3 Aanalisa Kebutuhan Fungsional	3-2
3.1.4 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	3-2
3.1.5 Uraian Sistem Berjalan	3-3
3.2 Perancangan Sistem	3-1
3.2.1 Perancangan UML	3-6
3.2.2 Perancangan Algoritma Penjadwalan	3-21
3.2.3 Perancangan Database	3-22
3.2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)	3-27
3.2.5 Perancangan Interface	3-28

3.3 Analisa Kebutuhan Sistem	3-2
3.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional	3-2
3.3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	3-2
3.4 Tinjauan Umum Aplikasi.....	3-3
3.5 Perancangan Sistem	3-3
3.5.1 Perancangan Use Case	3-3
3.5.1.1 Use Case Diagram.....	3-4
3.5.2 Perancangan Activity Diagram.....	3-5
3.5.2.1 ActivityDiagram Informasi Puskesmas	3-5
3.5.2.2 ActivityDiagram Maps.....	3-5
3.5.2.3 ActivityDiagram About	3-6
3.5.3 Perancangan Sequence Diagram.....	3-7
3.5.3.1 Sequence Diagram Admin	3-7
3.5.3.2 Sequence Diagram Informasi Puskesmas	3-8
3.5.3.3 Sequence Diagram Maps	3-9
3.5.3.4 Sequence Diagram About	3-10
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	4-1
4.1 Implementasi	4-1
4.2 Spesifikasi Perangkat Keras.....	4-1
4.2.1 Perangkat Keras	4-1
4.2.2 Perangkat Lunak	4-1
4.2.2.1 Tampilan Halaman Menu Utama.....	4-6
4.2.2.2 Tampilan Halaman Maps	4-7
4.2.2.3 Tampilan Halaman List Puskesmas	4-9
4.2.2.4 Tampilan Halaman Informasi Pusekesmas.....	4-10
4.2.2.5 Tampilan Halaman About.....	4-12
4.2.2.6 Tampilan Halaman Splash Screen	4-13
4.3 Hasil Pengujian	4-14
4.3.1 Metode Pengujian	4-14
4.3.2 Skenario Uji Coba.....	4-15
4.3.2.1 Skenario Hasil Uji Halaman Menu Utama	4-15

4.3.2.2 Skenario Hasil Uji Maps	4-15
4.3.2.3 Skenario Hasil Uji List Puskesmas	4-16
4.3.2.4 Skenario Hasil Uji About.....	4-16
4.3.3 Analisa Hasil Pengujian.....	4-16
BAB V PENUTUP.....	5-1
6.1 Kesimpulan	5-1
6.2 Saran	5-1
DAFTAR PUSTAKA.....	A

