

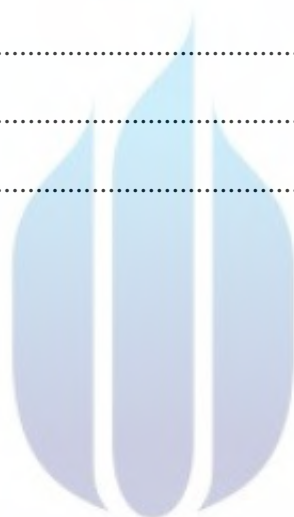
## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAKSI .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DEFINISI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.3.1. Tujuan Penelitian .....	2
1.3.2. Manfaat Penelitian .....	3
1.4. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian.....	3
1.5. Sistematika Penulisan Laporan .....	4
1.5.1. Pendahuluan .....	4
1.5.2. Landasan Teori.....	4
1.5.3. Analisis Sistem.....	4
1.5.4. Perancangan Sistem .....	4
1.5.5. Implementasi Dan Testing .....	4
1.5.6. Penutup.....	5

BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1. Tinjauan Pustaka .....	6
2.2. Teori Pendukung .....	8
2.2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	8
2.2.2. <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	14
2.2.3. <i>First Come First Served</i> .....	15
2.2.4. Desain Database .....	16
2.2.5. Flowchart .....	18
2.2.6. <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	19
2.2.7. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	25
2.2.8. Web .....	26
2.2.9. <i>Framework Aplikasi Web</i> .....	27
2.2.10. <i>Codeigniter</i> .....	28
2.2.11. <i>PHP (Perl Hypertext Preprocessor)</i> .....	30
2.2.12. <i>MYSQL</i> .....	32
2.2.13. <i>XAMPP</i> .....	33
2.2.14. <i>phpMyAdmin</i> .....	34
2.2.15. <i>URL ((UniformResource Locator)</i> .....	35
2.2.16. <i>HTTP (Hypertext Transfer Protokol)</i> .....	35
2.2.17. <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i> .....	35
2.2.18. <i>Javascript</i> .....	37
2.2.19. <i>Cascading Style Sheets (CSS)</i> .....	38
2.2.20. <i>Black Box Testing</i> .....	38
2.2.21. <i>Notepad++</i> .....	40
2.2.22. <i>Database</i> .....	41

BAB III ANALISA SISTEM.....	44
3.1    Analisa Masalah .....	44
3.1.1    Analisa Sistem Berjalan .....	45
3.2    Analisa Kebutuhan .....	45
3.2.1    Analisis Kebutuhan Fungsional .....	45
3.2.2    Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	46
3.2.2.1    Analisis Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	46
3.2.2.2    Analisis Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	46
BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....	47
4.1    Perancangan Algoritma .....	47
4.1.1    Algoritma FCFS ( <i>First Come First Served</i> ) .....	47
4.2    Perancangan Basis Data .....	47
4.2.1    ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	48
4.2.2    Implementasi Fisik Basis Data .....	48
4.2.3    UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	54
4.2.3.1    Use Case Diagram .....	54
4.2.3.2 <i>Activity</i> Diagram.....	56
4.2.3.3    Class Diagram .....	62
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	63
5.1.    Lingkungan Implementasi.....	63
5.1.1.    Perangkat Keras .....	63
5.1.2.    Perangkat Lunak Platform .....	63
5.2.    Hasil Implementasi.....	64
5.2.1.    Implementasi Halaman Login.....	64
5.2.2.    Implementasi Halaman Admin Sport Arena.....	64
5.2.3.    Implementasi Halaman Employee .....	69

5.2.4.	Implementasi Halaman Users .....	71
5.2.5.	Implementasi Halaman Transaction .....	73
5.2.6.	Implementasi Halaman Arena Pengguna.....	75
5.3.	Hasil Pengujian .....	76
5.3.1.	Skenario Pengujian .....	76
5.3.2.	Hasil Uji Coba .....	85
BAB VI PENUTUP .....		91
6.1.	Kesimpulan .....	91
6.2.	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....		xvii
LAMPIRAN.....		xviii



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**