

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir	2
1.5 Lingkup Tugas Akhir	3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Sistem Informai	5
2.1.1 Pengertian sistem	5
2.1.2 Pengertian informasi	5
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	6
2.2 Jenis dan Standar Charter Party atau Sistem Penyewaan Kapal	7
2.2.1 Jenis-jenis sistem penyewaan kapal	7
2.2.2 Standar charter party atau perjanjian penyewaan kapal	9
2.3 Konsep dasar Sistem Penyewaan.....	11
2.4 Website	11
2.4.1 Pengertian Website	11
2.4.2 Jenis-Jenis Website berdasarkan bentuknya	12
2.4.3 Jenis-jenis website Berdasarkan Fungsinya	12
2.5 Metode Waterfall.....	13
2.5.1 Pengertian Waterfall	13
2.5.2 Tahapan – Tahapan Waterfall	14

2.6	Perancangan Sistem.....	16
2.6.1	UML (Unified Modeling Language).....	16
2.6.2	Macam-macam UML (Unified Modeling Language).....	16
2.7	Bahasa Pemrograman.....	22
2.7.1	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	22
2.7.2	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	23
2.7.3	<i>Cascading Style Sheets (CSS)</i>	24
2.7.4	<i>MySQL</i>	25
2.7.5	<i>Bootstrap</i>	25
2.8	Perangkat Lunak.....	26
2.8.1	XAMPP.....	26
2.8.2	Visual Studio Code.....	27
2.9	Metode Pengujian Sistem.....	29
2.9.1	Blackbox Testing.....	29
2.9.2	Usability Testing.....	29
2.10	Studi Literatur.....	29
BAB III.....		33
METODE PENELITIAN.....		33
3.1	Langkah-Langkah Penelitian.....	33
3.2	Topik Penelitian.....	34
3.3	Identifikasi Masalah.....	34
3.3.1	Wawancara.....	34
3.3.2	Observasi.....	35
3.4	Studi Literatur.....	36
3.5	Tujuan Penelitian.....	41
3.6	Metode Pengembangan Perangkat lunak (Waterfall).....	41
3.6.1	Analisa Kebutuhan User (Requirement).....	42
3.6.2	System Design.....	42
3.6.3	Development.....	43
3.6.4	Testing.....	44
BAB IV.....		50
HASIL & PEMBAHASAN.....		50
4.1	Pengembangan Sistem.....	50
4.1.1	<i>Requirements</i>	50
4.1.2	Analisa Kebutuhan.....	53
4.1.3	Desain.....	56
4.1.4	Implementasi.....	73

4.1.5 Testing.....	83
BAB V	91
KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 PARADIGMA MODEL WATERFALL	14
GAMBAR 3.1 LANGKAH LANGKAH PENELITIAN	34
GAMBAR 3.2 PROSES BISNIS YANG SEDANG BERJALAN	36
GAMBAR 4. 1 PROSES BISNIS USULAN	52
GAMBAR 4. 2 DIAGRAM USE CASE	57
GAMBAR 4. 3 DIAGRAM ACTIVITY LOGIN.....	59
GAMBAR 4. 4 DIAGRAM ACTIVITY REGISTRASI (CUSTOMER).....	60
GAMBAR 4. 5 DIAGRAM ACTIVITY PENYEWAAN (CUSTOMER)	61
GAMBAR 4. 6 DIAGRAM ACTIVITY APPROVE (DIREKTUR).....	62
GAMBAR 4. 7 DIAGRAM ACTIVITY UPDATE KAPAL (ADMIN).....	63
GAMBAR 4. 8 CLASS DIAGRAM	64
GAMBAR 4. 9 MENU HOME CUSTOMER	65
GAMBAR 4. 10 MENU HOME DIREKTUR.....	66
GAMBAR 4. 11 MENU LOGIN.....	67
GAMBAR 4. 12 MENU REGISTRASI CUSTOMER.....	67
GAMBAR 4. 13 MENU PENYEWAAN	68
GAMBAR 4. 14 MENU PENDATAAN PENYEWAAN	69
GAMBAR 4. 15 MENU APPROVAL DIREKTUR	70
GAMBAR 4. 16 MENU PEMBAYARAN CUSTOMER.....	71
GAMBAR 4. 17 MENU JENIS KAPAL	72
GAMBAR 4. 18 KONTAK.....	73
GAMBAR 4. 19 LOGIN DAN REGISTER	74

GAMBAR 4. 20 DATA KAPAL	74
GAMBAR 4. 21 HOME, PEMBAYARAN, PROFILE, SEWA	75
GAMBAR 4. 22 SOURCE CODE HALAMAN HOME	78
GAMBAR 4. 23 MENU HOME	79
GAMBAR 4. 24 REGISTER CUSTOMER.....	79
GAMBAR 4. 25 LOGIN SEMUA USER.....	80
GAMBAR 4. 26 DASHBOARD CUSTOMER.....	81
GAMBAR 4. 27 DASHBOARD ADMIN	82
GAMBAR 4. 28 DASHBOARD DIREKTUR	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	17
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	19
Tabel 2.4 Perintah pada HTML	22
Tabel 2.5 Studi Literatur	29
Tabel 3.1 Daftar Wawancara.....	34
Tabel 3.2 Black-Box Testing	45
Tabel 3. 3 Usability Testing.....	49
Tabel 4. 1 Daftar Wawancara.....	50
Tabel 4. 2 Kebutuhan Sistem (R-SYS)	54
Tabel 4. 3 Kebutuhan Teknologi (R-TEK)	55
Tabel 4. 4 Black Box Testing.....	84
Tabel 4. 5 Item Pernyataan System Usability Scale (SUS)	87
Tabel 4. 6 Hasil Usability Testing Direktur (SUS).....	89
Tabel 4. 7 Hasil Usability Testing Admin (SUS)	89
Tabel 4.8 Hasil Usability Testing Customer (SUS).....	90