

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL PERTAMA	i
HALAMAN JUDUL KEDUA	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR TANDA LULUS MEMPERTAHANKAN TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB11 LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Analisa Sistem	6
2.1.1 Langkah-langkah Analisis sistem	6
2.2 Pengertian Perancangan.....	7
2.3 Pengertian Sistem	7
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi.....	7
2.3.2 Pengertian Sistem Komputerisasi	8
2.3.3 Tujuan Perusahaan Menggunakan Sistem Komputer	8

2.4 Unsur-Unsur Komputer.....	9
2.5 <i>Hardware</i>	10
2.5.1 Teori singkat.....	10
2.6 Konfigurasi <i>Software</i>	11
2.6.1 Teori Singkat.....	11
2.7 Desain Sistem.....	12
2.7.1 Tujuan Desain Sistem.....	13
2.8 Pengenalan Orientasi Obyek.....	13
2.8.1 Pengertian Obyek.....	13
2.8.2 Pada pendekatan berorientasi obyek, obyek mempunyai kualitas.....	13
2.8.3 Terdapat karakteristik dalam pendekatan berorientasi obyek.....	14
2.8.4 Keuntungan / manfaat Orientasi Obyek.....	15
2.9 Mengenal <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	15
2.10 Diagram-diagram <i>UML</i>	19
2.10.1 <i>Class Diagram</i>	19
2.10.2 <i>Use Case Diagram</i>	21
2.10.3 <i>Sequence Diagram</i>	23
2.10.3.1 Obyek / <i>Participant</i>	24
2.10.3.2 <i>Message</i>	25
2.10.4 <i>Collaboration Diagram</i>	25
2.10.5 <i>Activity Diagram</i>	27
2.10.6 <i>State Machine Diagram</i>	29
2.10.7 <i>Package Diagram</i>	30
2.10.8 <i>Object Diagram</i>	31
2.11 Mengenal <i>Visual Basic (VB)</i>	32
2.11.1 <i>Integrated Development Environment (IDE)</i> <i>VB 6</i>	33

2.11.2	Pengertian <i>Object, Property, Method dan Event</i>	34
2.11.3	Menulis Kode Program / <i>Property Test</i>	34
2.12	Mengenal <i>Microsoft Access</i>	35
2.13	Pengertian Administrasi.....	35
2.14	Pengertian Olahraga.....	36
2.15	Pengertian Penerimaan dan Pelanggan	36
2.15.1	Pengertian Penerimaan.....	36
2.15.2	Pengertian Pelanggan.....	36
BAB III	KEADAAN UMUM PERUSAHAAN	37
3.1	Tinjauan Perusahaan	37
3.1.1	Visi dan Misi	37
3.2	Sejarah Perusahaan	38
3.3	Struktur Organisasi	38
3.4	Tugas-tugas Organisasi.....	39
3.5	Prosedur Sistem Berjalan.....	40
3.6	Permasalahan Yang Dihadapi.....	45
3.7	Solusi Pemecahan Masalah	46
BAB IV	HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	47
4.1	Perancangan Sistem Usulan.....	47
4.2	<i>Diagram Unified Modelling Language</i>	47
4.2.1	<i>Usecase Diagram</i>	48
4.2.1.1	<i>Actor</i>	49
4.2.1.2	<i>Usecase Diagram</i>	50
4.2.2	<i>Class Diagram</i>	51
4.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	53
4.2.3.1	<i>Sequence Diagram Input Pelanggan</i>	53

4.2.3.2	<i>Sequence Diagram Input Lapangan</i>	54
4.2.3.3	<i>Sequence Diagram Transaksi</i>	55
4.2.3.4	<i>Sequence Diagram Laporan barang</i>	56
4.2.3.5	<i>Sequence Diagram Laporan Pelanggan</i> ...	57
4.2.3.6	<i>Sequence Diagram Laporan karyawan</i>	58
4.2.4	<i>Collaboration Diagram</i>	59
4.2.4.1	<i>Input Pelanggan</i>	59
4.2.4.2	<i>Input Lapangan</i>	60
4.2.4.3	<i>Transaksi</i>	61
4.2.4.4	<i>Laporan Pelanggan</i>	62
4.2.4.5	<i>Laporan karyawan</i>	63
4.2.4.6	<i>Laporan barang</i>	64
4.2.5	<i>Activity Diagram</i>	65
4.2.5.1	<i>Activity Diagram Futsal</i>	66
4.2.5.2	<i>Activity Diagram Renang</i>	68
4.2.5.3	<i>Activity Diagram Tennis</i>	70
4.2.6	<i>Statechart Diagram</i>	71
4.2.6.1	<i>Statechart Diagram Transaksi</i>	72
4.2.6.2	<i>Statechart Diagram Trans non member</i>	72
4.2.7	<i>Component Diagram</i>	73
4.2.8	<i>Deployment Diagram</i>	74
4.2.9	<i>Package Diagram</i>	74
4.3	<i>Implementasi Sistem</i>	76
4.3.1	<i>Perangkat Keras (Hardware)</i>	76
4.3.2	<i>Perangkat Lunak (Software)</i>	76
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	78
5.1	<i>Simpulan</i>	78
5.2	<i>Saran</i>	78

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Tipe Diagram UML	17
Tabel 2.2 : Simbol-simbol pada <i>activity diagram</i>	28
Tabel 4.1 : <i>Requirement</i> Fungsi dan <i>Use Case</i>	48
Tabel 4.2 : <i>Requirement</i> Fungsi dan <i>Class Entity</i>	51
Tabel 4.3 : Jadwal Implementasi Aplikasi Sistem Informasi administrasi ..	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Klasifikasi Diagram UML Versi 2.0.....	18
Gambar 2.2 : Contoh <i>Class Diagram</i>	21
Gambar 2.3 : <i>Use Case Model</i>	23
Gambar 2.4 : <i>Participant</i> pada sebuah <i>Sequence Diagram</i>	24
Gambar 2.5 : Simbol-simbol <i>Message</i>	25
Gambar 2.6 : Contoh <i>Collaboration Diagram</i> untuk order	26
Gambar 2.7 : Contoh <i>Activity Diagram</i>	29
Gambar 2.8 : Simbol <i>Statechart Diagram</i>	29
Gambar 2.9 : Penambahan Detil ke <i>State</i>	30
Gambar 2.10 : Cara Menampilkan <i>Package Diagram</i>	31
Gambar 2.11 : Pemodelan struktur Obyek.....	32
Gambar 2.12 : Jendela <i>Enterprise Manager</i>	33
Gambar 2.13 : Bagian-bagian Utama <i>IDE VB</i>	33
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Patra Sport Centre.....	38
Gambar 3.2 : <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Futsal PSC	41
Gambar 3.3 : <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Renang PSC	42
Gambar 3.4 : <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Tenis PSC	44
Gambar 4.1 : <i>Use Case Diagram</i> Sistem Inf Administrasi Olahraga	46
Gambar 4.2 : <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi Administrasi Olahraga	47
Gambar 4.3 : <i>Sequence Diagram Input</i> Pelanggan.....	53
Gambar 4.4 : <i>Sequence Diagram Input</i> Lapangan.....	54
Gambar 4.5 : <i>Sequence Diagram</i> Transaksi	55
Gambar 4.6 : <i>Sequence Diagram</i> Laporan barang	56
Gambar 4.7 : <i>Sequence Diagram</i> Laporan Pelanggan	57
Gambar 4.8 : <i>Sequence Diagram</i> Laporan karyawan	58
Gambar 4.9 : <i>Collaboration Diagram Input</i> Pelanggan	59
Gambar 4.10 : <i>Collaboration Diagram Input</i> Lapangan	60

Gambar 4.11 : <i>Collaboration Diagram</i> Transaksi.....	61
Gambar 4.12 : <i>Collaboration Diagram</i> Laporan Pelanggan.....	62
Gambar 4.13 : <i>Collaboration Diagram</i> Laporan karyawan.....	63
Gambar 4.14 : <i>Collaboration Diagram</i> Laporan barang	64
Gambar 4.15 : <i>Activity Diagram</i> Futsal yang diusulkan	66
Gambar 4.16 : <i>Activity Diagram</i> Renang yang diusulkan.....	68
Gambar 4.17 : <i>Activity Diagram</i> Tenis yang diusulkan.....	70
Gambar 4.18 : <i>Statechart</i> Transaksi	72
Gambar 4.19 : <i>Statechart</i> Transaksi <i>non member</i>	72
Gambar 4.20 : <i>Component Diagram</i> pada Patra Sport Centre.....	73
Gambar 4.21 : <i>Deployment Diagram</i> Aplikasi Sistem	74
Gambar 4.22 : <i>Package Diagram</i> pada Patra Sport Centre	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Tampilan <i>Form Login</i>	L-1
Lampiran 2 : Tampilan <i>Form Utama</i>	L-1
Lampiran 3 : Tampilan <i>Form Pelanggan</i>	L-2
Lampiran 4 : Tampilan <i>Form Barang</i>	L-2
Lampiran 5 : Tampilan <i>Form Cari Pelanggan</i>	L-3
Lampiran 6 : Tampilan <i>Form Ganti Password</i>	L-3
Lampiran 7 : Tampilan <i>Form Transaksi Member</i>	L-4
Lampiran 8 : Tampilan <i>Form Transaksi Non-Member</i>	L-4
Lampiran 9 : Tampilan <i>Form Transaksi Renang</i>	L-5
Lampiran 10 : Tampilan <i>Form Transaksi Tennis</i>	L-5
Lampiran 11 : Tampilan <i>Form Laporan Pelanggan</i>	L-6
Lampiran 12 : Tampilan <i>Form Laporan Barang</i>	L-7