

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	2
1.5 Ruang Lingkup Tugas Akhir.....	3
1.6 Kerangka Berpikir .....	4
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Konsep Dasar Sistem.....	10
2.3 Pengertian Informasi dan Sistem Informasi .....	13
2.4 Sistem Pemesanan Melalui Web .....	14
2.4.1 Konsep Dasar Website .....	14
2.4.2 Sistem E-Ticketing.....	14
2.4.3 Sistem Pembayaran .....	15
2.5 Perancangan Database .....	16
2.5.1 Definisi Basis Data.....	16
2.5.2 Pengertian Database Management System (DBMS).....	17
2.5.3 Pengertian MySQL.....	18
2.5.4 Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor).....	18

2.5.5	Pengertian HTML (Hypertext Markup Language).....	19
2.6	Metode Analisis Masalah .....	19
2.7	Metode Pengembangan Sistem .....	21
2.8	UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	22
2.9	<i>Web Usability</i> .....	22
2.10	Metode Pengujian.....	23
2.10.1	Black Box Testing .....	23
2.10.2	Usability Testing .....	23
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
3.1	Objek Penelitian .....	24
3.1.1	Profil Sportclub Anwa Residence Puri.....	24
3.1.2	Jadwal Perencanaan.....	25
3.2	Metode Penelitian.....	26
3.2.1	Metode Pengumpulan Data .....	26
3.2.2	Analisis Masalah .....	27
3.2.3	Metode Pengembangan Sistem.....	30
3.2.4	Blackbox Testing.....	33
3.2.5	Usability Testing .....	36
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>38</b>
4.1	Data Hasil Penelitian .....	38
4.1.1	Analisis Sistem .....	38
4.1.2	Hasil Wawancara.....	38
4.2	Desain UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	41
4.2.1	Use Case Diagram .....	41
4.2.2	Activity Diagram.....	44
4.2.3	Class Diagram .....	45
4.3	Desain Aplikasi .....	45
4.4	Proses Pengkodean .....	49
4.5	Proses Pengujian Sistem.....	49
4.5.1	Black Box Testing .....	49
4.5.2	Usability Testing .....	49
4.6	Implementasi Sistem .....	51
<b>BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>59</b>
5.1	Kesimpulan.....	59

5.2 Saran .....	59
DAFTAR REFERENSI .....	60
DAFTAR LAMPIRAN .....	63