

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
ABSTRAK	IV
<i>ABSTRACT</i>	V
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XIII
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH.....	1
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.....	2
BAB II	4
TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>SPORT CLUB</i>	4
2.1.1 PENGERTIAN <i>SPORT CLUB</i>	4
2.2 SISTEM INFORMASI MANAJEMEN.....	4
2.2.1 PENGERTIAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	4
2.2.2 TUGAS DAN FUNGSI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN.....	5
2.3 SISTEM INFORMASI MANAJEMEN <i>SPORT CLUB</i>	6
2.4 METODE <i>PROTOTYPE</i>	6
2.4.1 PENGERTIAN METODE <i>PROTOTYPE</i>	7
2.4.2 TAHAPAN METODE <i>PROTOTYPE</i>	7
2.4.3 KELEBIHAN METODE <i>PROTOTYPE</i>	7
2.4.4 KEKURANGAN METODE <i>PROTOTYPE</i>	8
2.5 FIGMA	8
2.6 LARAVEL.....	9

2.6.1	KELEBIHAN LARAVEL.....	9
2.6.2	FITUR- FITUR LARAVEL.....	10
2.7	MYSQL.....	10
2.8	DESAIN SISTEM APLIKASI (<i>MODEL-VIEW-CONTROLLER</i>)	11
2.9	METODE PENGUJIAN SISTEM	12
2.9.1	KUISIONER	12
2.9.2	<i>BLACK BOX</i>	12
BAB III		14
ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....		14
3.1	SISTEM ARTISTEKTUR.....	14
3.1.1	GAMBARAN UMUM SISTEM.....	14
3.1.2	TARGET PENGGUNA APLIKASI.....	15
3.1.3	SPEKSIKASI TARGET PERANGKAT	16
3.1.4	DIAGRAM ALIR APLIKASI	16
3.2	KEBUTUHAN PENGEMBANGAN SISTEM.....	18
3.3	PERANCANGAN MODEL PROGRAM	19
3.3.1	<i>USE CASE DIAGRAM</i>	19
3.3.2	<i>USE CASE SCENARIO</i>	20
3.3.3	<i>ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM</i>	33
3.3.4	SKEMA BASIS DATA.....	33
3.4	PERANCANGAN APLIKASI	34
3.4.1	PERANCANGAN ANTARMUKA	34
3.4.2	PERANCANGAN LEVEL TINGGI.....	69
BAB IV		71
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		71
4.1	IMPLEMENTASI	71
4.1.1	IMPLEMENTASI APLIKASI	71
4.2	PERANCANGAN PENGUJIAN.....	105
4.2.1	PENGUJIAN <i>BLACK BOX</i>	105
4.2.2	PENGUJIAN KUISIONER	125
4.3	DISKUSI HASIL PENGUJIAN	132
BAB V		134
KESIMPULAN DAN SARAN		134
5.1	KESIMPULAN	134
5.2	SARAN.....	134
DAFTAR PUSTAKA		135