

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1 Sistem Informasi.....	11
2.2.2 <i>Website</i>	11
2.2.3 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	12
2.2.4 Pengujian Sistem	15
2.2.5 <i>JavaScript</i>	18
2.2.6 <i>Framework React JS</i>	19
2.2.7 <i>Framework Express JS</i>	20
2.2.8 <i>Representational State Transfer (REST API)</i>	20
2.2.9 <i>Application Programming Interface (API)</i>	21
2.2.10 <i>MySQL</i>	21
2.2.11 <i>Xampp</i>	21
2.2.12 <i>Database</i>	21
2.2.13 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	22
2.2.14 <i>Flowchart</i>	25
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	28

3.1	Desain Perancangan Sistem	28
3.2	Diagram Blok	29
3.1.1	Studi Literatur	30
3.1.2	Pengumpulan Data	30
3.1.3	Metode Pengembangan Sistem	30
3.3	Fungsi dan Fitur	32
3.3.1	<i>Login</i> dan Autentikasi Pengguna	33
3.3.2	Melihat Daftar Lapangan Tersedia	33
3.3.3	Melakukan Reservasi Lapangan	33
3.3.4	Pembatalan Reservasi	33
3.3.5	Manajemen Jadwal dan Lapangan oleh Admin	33
3.3.6	Rekapitulasi Penggunaan Lapangan	33
3.3.7	<i>Dashboard</i> Admin	34
3.3.8	Notifikasi Status Reservasi	34
3.4	Desain Perangkat Keras dan Lunak	35
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		37
4.1	Hasil	37
4.1.1	<i>Requirement Planning</i>	37
4.1.2	<i>Workshop Design</i>	42
4.1.3	<i>Implementasi</i>	79
4.1.4	<i>Feedback</i>	85
4.2	Skenario Percobaan	91
4.3	Analisis Hasil	104
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		105
5.1	Kesimpulan	105
5.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		110