

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
RIWAYAT HIDUP	xi
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.3.1 Batasan Masalah	3
1.3.2 Tempat Penelitian	3
1.3.3 Waktu Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Rancang Bangun	6
2.2 <i>Laravel</i>	6
2.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	7
2.4 Pengertian Penyewaan.....	7

2.4.1 Penyewaan	7
2.5 Pengertian <i>Badminton</i>	8
2.6 Metode <i>Waterfall</i>	8
2.7 <i>Xampp</i>	11
2.8 <i>MySQL</i>	11
2.9 Pengertian <i>Visual Studio Code</i>	11
2.10 UML (Unified Modeling Language)	12
2.10.1 <i>Use Case Diagram</i>	12
2.10.2 <i>Activity Diagram</i>	15
2.10.3 <i>Class Diagram</i>	16
2.11 Metode <i>Sequential Search</i>	17
2.12 Pengujian Black-Box Testing	18
2.13 Penelitian Terkait	19
2.13.1 Implementasi <i>Sequential Search</i> Pada Pencarian Data Tarif Aplikasi Perjalanan Dinas Karyawan PT.Telkom Akses	19
2.13.2 Sistem Pencarian Naskah Dinas Pada Polres Kendal Dengan Algoritma <i>Sequential Search</i>	20
2.13.3 Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis Dan Futsal Pada Gor Bhanthong Jakarta	20
2.13.4 Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan Badminton Pada Hall Kasturi Jambi Berbasis Web	21
2.13.5 Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan Badminton Di Kota Batam Berbasis Android	22
2.13.6 Rancang Bangun Aplikasi CRM Fleet Management System dengan Algoritma Searching <i>Sequential</i>	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Objek Penelitian.....	24
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2.1 Wawancara.....	24
3.2.2 Observasi	24
3.2.3 Studi <i>Literatur</i>	25

3.3	Metode Pengembangan Perangkat Lunak (<i>Waterfall</i>).....	25
3.3.1	Komunikasi.....	25
3.3.2	Perancangan	25
3.3.3	Pemodelan Perancangan Secara Cepat	27
3.3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	27
3.3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	28
3.3.3.3	<i>Class Diagram</i>	35
3.3.3.4	Perancangan <i>Table Database</i>	35
3.4	Perancangan Design <i>Mockup</i>	39
3.5	Pelaksanaan	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	<i>Implementasi</i> Aplikasi.....	44
4.2	Hasil Tampilan Antarmuka	44
4.2.1	Tampilan <i>Login Admin</i>	44
4.2.2	Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	44
4.2.3	Tampilan Penyewa Admin.....	45
4.2.4	Tampilan Lapangan <i>Admin</i>	46
4.2.5	Tampilan Pesanan <i>Admin</i>	46
4.2.6	Tampilan Laporan <i>Admin</i>	47
4.2.7	Tampilan <i>Registrasi User</i>	47
4.2.8	Tampilan <i>Login User</i>	48
4.2.9	Tampilan Utama User	48
4.2.10	Tampilan Pesan Lapangan	49
4.2.11	Tampilan <i>History</i> Pesanan	49
4.2.12	Tampilan Logout	50
4.3	Pengujian <i>Black Box Testing</i>	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan.....	57
5.1	Saran.....	57
5.2.1	Saran untuk GOR <i>Badminton</i>	57
5.2.2	Saran Untuk <i>Customer</i>	57

5.2.3 Saran Untuk Peneliti Selanjutnya	58
--	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN