

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul **“APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN DAN PENJUALAN PERALATAN BULU TANGKIS BERBASIS WEB DAN ANDROID (STUDI KASUS : PT OSDARA)”** ini dapat terselesaikan tepat waktu.

Aplikasi yang penulis bangun dalam Proyek Akhir ini mampu membantu pengelola di OSDARA dalam mengelola penyewaan lapangan dan peralatan bulu tangkis.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan Proyek Akhir ini yaitu.

1. Pengelola PT. OSDARA yang telah membantu penulis dalam membantu pendataan dan perancangan.
2. Bapak Eka Widhi Yunarso dan Bapak Pramuko Aji selaku Dosen Pembimbing, Terimakasih atas bimbingan dan masukannya dalam penyusunan buku maupun aplikasi dari Proyek Akhir.
3. Kedua orang tua yang selalu mendukung penulis serta teman teman semuanya yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan Proyek Akhir.

Penulis berharap Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Penulis menyadari bahwa hasil yang didapat dari Proyek Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Bandung, 25 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pemodelan Air Terjun (<i>Waterfall</i>)	6
2.2 Perdagangan Elektronik.....	6
2.3 Jasa dan Penyewaan	6
2.4 Web Server	7
2.5 Layanan Web	7
2.6 Java Enterprise Edition	8
2.7 Apache Struts 2.....	8
2.8 Arsitektur Android	9
2.9 Aplikasi.....	10
2.10 Entity Relationship Diagram	10
2.11 Unified Modeling Language (UML).....	11
2.11.1 Diagram Use Case (Use Case Diagram)	11
2.11.2 Kelas Diagram (Class Diagram).....	13
2.11.3 Diagram Aktivitas (Activity Diagram)	14
2.12 Pengujian Kotak Hitam (Black Box Testing)	15

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	16
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini.....	16
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
3.2.1 Perancangan Use Case Diagram.....	18
3.2.2 Use Case Diagram OSDARA control panel.....	19
3.2.3 Deskripsi Use Case	20
3.2.4 Skenario Use Case	21
3.2.5 Perancangan Kelas Diagram.....	30
3.2.6 Perancangan Activity Diagram	32
3.3 Perancangan Basis Data.....	39
3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	41
3.4.1 Pengembangan Sistem.....	41
3.4.2 Implementasi Sistem.....	42
3.5 Perancangan Mockup Aplikasi.....	43
3.5.1 Mockup Aplikasi OSDARA Sports	43
3.5.2 Mockup Aplikasi OSDARA control panel	47
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	51
4.1 Implementasi.....	51
4.1.1 Implementasi Basis Data.....	51
4.1.2 Implementasi Struktur Tabel.....	52
4.1.3 Implementasi OSDARA control panel	55
4.1.4 Implementasi OSDARA Sports.....	63
4.2 Pengujian	73
4.2.1 Pengujian OSDARA Sports.....	73
4.2.2 Pengujian OSDARA control panel.....	74
BAB 5 PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	77