

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR RUMUS	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan	5
1.5. Manfaat	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Futsal	7
2.2. Aplikasi	7
2.3. <i>Mobile Application</i>	8
2.4. Navigasi	9
2.5. <i>Google Maps</i>	10
2.5.1. Cara Kerja <i>Google Maps</i>	11
2.5.2. <i>Google Maps Application Programming Interface (API)</i>	11
2.6. Android	11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7. <i>Metode Object Oriented Analysis and Design (OOAD)</i>	12
2.8. <i>Tools Yang Digunakan</i>	13
2.8.1. <i>Personal Home Page (PHP)</i>	13
2.8.2. <i>MySQL</i>	13
2.8.3. <i>Balsamiq Mockup 3</i>	14
2.8.4. <i>MIT App Inventor 2</i>	15
2.8.5. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	16
2.9. <i>Website</i>	23
2.10. <i>Database</i>	24
2.11. <i>Reservasi</i>	24
2.12. <i>Pengumpulan Data</i>	25
2.12.1. <i>Observasi</i>	25
2.12.2. <i>Wawancara</i>	26
2.13. <i>Black Box Testing</i>	26
2.14. <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. <i>Tahap Perencanaan</i>	30
3.2. <i>Tahap Pengumpulan Data</i>	30
3.3. <i>Tahap Analisa dan Perancangan</i>	31
3.4. <i>Tahap Pengujian dan Implementasi</i>	31
3.5. <i>Tahap Dokumentasi</i>	31
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	
4.1. <i>Analisa Sistem Berjalan</i>	32
4.1.1. <i>Gambaran Umum Sistem Berjalan</i>	32
4.1.2. <i>Identifikasi Masalah</i>	33
4.1.3. <i>Identifikasi Penyebab Masalah</i>	33
4.2. <i>Analisa Sistem Usulan</i>	34
4.3. <i>Perancangan Sistem Usulan</i>	36
4.3.1. <i>Event Table</i>	36
4.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	38
4.3.3. <i>Activity Diagram</i>	60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.3.4. <i>Sequence Diagram</i>	68
4.3.5. <i>Class Diagram</i>	76
4.3.6. Perancangan <i>Database</i>	77
4.3.7. Struktur Menu	82
4.3.8. <i>Prototype</i> Sistem	88

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1. Implementasi Sistem	104
5.1.1. Batasan Implementasi	104
5.1.2. Lingkungan Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	105
5.1.3. Lingkungan Implementasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	105
5.1.4. Implementasi Basis Data (<i>Database</i>)	106
5.1.5. Hasil Implementasi Sistem	110
5.2. Pengujian Sistem	133
5.2.1. <i>Black Box Testing</i>	133
5.2.2. <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	143

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan	165
6.2. Saran	166

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP