

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Tujuan	3
I.4 Manfaat	3
I.5 Batasan Penelitian.....	3
I.6 Sistematika Pelaporan	4
Bab II Landasan Teori	6
II.1 Futsal.....	6
II.2 <i>Mobile Development</i>	6
II.2.1 Android	6
II.2.2 Android Studio	7
II.2.3 NoSQL Database	8
II.2.4 Firebase	8
II.3 <i>Web Development</i>	9
II.3.1 Bootstrap	9
II.3.2 Node.Js	10
II.4 <i>Unified Model Language (UML)</i>	10
II.4.1 Use case Diagram	10
II.4.2 Class Diagram	11

II.4.3 <i>Sequence Diagram</i>	11
II.4.4 <i>Activity Diagram</i>	11
II.5 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	12
II.5.1 <i>Metode Waterfall</i>	13
II.5 <i>Black-Box Testing</i>	14
II.6 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu.....	15
Bab III METODOLOGI PENELITIAN	18
III.1 Konseptual Model	18
III.2 Sistematika Penelitian	19
III.2.1 Tahap Identifikasi.....	19
III.2.2 Tahap Pengembangan Sistem	20
III.2.3 Tahap Kesimpulan dan Saran.....	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
IV.1 Analisis.....	22
IV.1.1 Gambaran Sistem Saat ini.....	22
IV.1.2 Gambaran Sistem Usulan	23
IV.2 Desain.....	25
IV.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	25
IV.2.2 <i>Activity Diagram</i>	34
IV.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	45
IV.2.4 <i>Class Diagram</i>	55
IV.2.5 Perancangan Basis Data.....	56
IV.2.6 <i>Mockup</i> Aplikasi	57
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	63
V.1 Implementasi.....	63
V.2 <i>Testing</i>	67
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	68
VI.1 Kesimpulan.....	68
VI.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71