

DAFTAR ISI

Contents

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang.....	16
1.2 Rumusan Masalah.....	17
1.3 Tujuan dan Manfaat	17
1.3.1 Tujuan.....	17
1.3.2 Manfaat.....	17
1.4 Batasan Masalah	17
1.5 Metodologi Penelitian.....	17
1.5.1 Metode pengumpulan data.....	18
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	18
1.6 Jadwal Pelaksanaan.....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Penelitian Terdahulu	21
2.2 Objek Penelitian.....	23
2.3 Dasar Teori	23
2.3.1 Sistem Informasi.....	23
2.3.2 Website	23
2.3.3 PHP.....	24
2.3.4 HTML.....	24
2.3.5 CSS.....	24
2.3.6 SQL.....	25
2.3.7 VsCode	25
2.3.8 Framework.....	25
2.3.9 Codeigniter	25

2.3.10	XAMPP	26
2.3.11	Apache	26
2.3.12	MySQL	26
2.3.13	Black Box Testing	26
2.3.14	System Usability Scale	26
BAB III METODOLOGI		29
3.1	Metode yang Digunakan	29
3.1.1	Metode Penelitian	29
3.2	Prosedur Penelitian	32
3.2.1	Analisis Sistem	32
3.2.2	Analisis Permasalahan	32
3.2.3	Deskripsi Umum Sistem	33
3.2.4	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.2.5	Aktor	35
3.2.6	Kasus Pengguna	36
3.2.7	Login	37
3.2.8	Kelola Admin	38
3.2.9	Input Jadwal	39
3.2.10	Input Skor	40
3.2.11	Input Pemain	41
3.2.12	Input Keuangan	42
3.2.13	Input Karyawan	43
3.2.14	Input Gambar	45
3.2.15	Halaman Beranda	45
3.2.16	Halaman Jadwal dan Skor	46
3.2.17	Halaman Pemain	47
3.2.18	Halaman Keuangan	48
3.2.19	Halaman Staff	49
3.2.20	Halaman Gambar	50
3.2.21	Log Out	51
2.	Perancangan	53
3.2.1	Perancangan Arsitektur Sistem	53
3.2.2	Perancangan Basis Data	54
3.2.3	Login	54

3.2.4	Jadwal	54
3.2.5	Skor.....	54
3.2.6	Pemain	55
3.2.7	Laporan Keuangan.....	55
3.2.8	Gambar	56
3.2.9	Staff	56
3.2.10	Admin	56
3.2.11	Entity Relationship Diagram	57
3.	Perancangan Antar Muka Sistem	57
3.2.1	Halaman Beranda	57
3.2.2	Halaman Login	58
3.2.3	Halaman Super Admin	58
3.2.4	Halaman Jadwal dan Hasil	59
3.2.5	Halaman Pemain.....	59
3.2.6	Halaman Staff.....	60
3.2.7	Halaman Laporan Keuangan	60
3.2.8	Halaman Gambar.....	61
4.	Jadwal Pelaksanaan	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Lingkungan Implementasi Perangkat Lunak.....	63
4.1.2	Implementasi Antarmuka Pengguna.....	63
4.2	Black Box Testing	70
4.2.1	Pengujian UC01 – Login Untuk admin	70
4.2.2	Pengujian UC02 – inputkan jadwal pertandingan	70
4.2.3	Pengujian UC03 – inputkan Score atau hasil pertandingan	71
4.2.4	Pengujian UC04 – inputkan Data pemain	71
4.2.5	Pengujian UC05 – inputkan Data Staff	72
4.2.6	Pengujian UC06 – inputkan Keuangan	72
4.2.7	Pengujian UC07 – inputkan Gambar.....	73
4.2.8	Pengujian UC08 – Log Out	73
4.2.9	Pengujian UC09 – Menu Beranda.....	74
4.2.10	Pengujian UC10 – Menu Pemain	74
4.2.11	Pengujian UC11 – Menu Jadwal	75
4.2.12	Pengujian UC12 – Menu Keuangan	75

4.2.13	Pengujian UC13 – Menu Staff.....	75
4.2.14	Pengujian UC14 – Menu Gambar	76
4.2.15	Pengujian UC15 – Klik tombol login.....	76
4.3	Pengujian Metode System Usability Scale	76
4.3.1	Survey Quesioner	77
4.3.2	Pengolahan Data Survey.....	78
4.3.3	Hasil Pengujian.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode waterfall	18
Gambar 2. 1 Tim Jupiter Fc	23
Gambar 2. 2 Index Penilaian System Usaibility Scale	28
Gambar 3. 1 Metode Waterfall	31
Gambar 3. 2 Deskripsi Umum Sistem	33
Gambar 3. 3 Use Case Diagram	36
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login.....	38
Gambar 3. 5. Activity diagram Kelola admin	39
Gambar 3. 6 Activity Diagram input Jadwal	40
Gambar 3. 7 Activity diagram input score	41
Gambar 3. 8 Activity diagram input player	42
Gambar 3. 9 Activity diagram Input keuangan	43
Gambar 3. 10 Activity Diagram input staff	44
Gambar 3. 11 Activity diagram input Gallery	45
Gambar 3. 12 Activity Diagram halaman beranda	46
Gambar 3. 13 Activity Diagram Cek Jadwal Dan Skor	47
Gambar 3. 14 Activity Diagram Cek pemain	48
Gambar 3. 15 Actity Diagram Cek Keuangan.....	49
Gambar 3. 16 Activity Diagram Cek Staff	50
Gambar 3. 17 Activity Diagram Cek Gallery	51
Gambar 3. 18 Activity Diagram log out	53
Gambar 3. 19 Arsitektur sistem.....	53
Gambar 3. 20 entity relationship diagram	57
Gambar 3. 21 desain Halaman Beranda	58
Gambar 3. 22 desain halaman login	58
Gambar 3. 23 desain halaman super admin	59
Gambar 3. 24 desain halaman schedule.....	59
Gambar 3. 25 desain halaman pemain	60
Gambar 3. 26 desain halaman staff	60
Gambar 3. 27 desain halaman laporan keuangan	61
Gambar 3. 28 desain halaman gallery	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal pelaksanaan	20
Tabel 2. 1. Pertanyaan Metode System Usability Scale	27
Tabel 3. 1. Kebutuhan Fungsional.....	33
Tabel 3. 2 Use case Diagram	36
Tabel 3. 3 Use case login.....	38
Tabel 3. 4 Use Case Kelola Admin	39
Tabel 3. 5 use case input score	41
Tabel 3. 6. Use case Input player	42
Tabel 3. 7 Use case input keuangan	43
Tabel 3. 8 Use Case input staff.....	44
Tabel 3. 9 Use Case input Gallery	45
Tabel 3. 10 Use case Cek beranda	46
Tabel 3. 11 Use case pemain	48
Tabel 3. 13 Use Case Cek Staff.....	50
Tabel 3. 14 Use case cek gallery	51
Tabel 3. 15 Use case Log out	52
Tabel 3. 16 login.....	54
Tabel 3. 17 Jadwal pertandingan	54
Tabel 3. 18 Skor	54
Tabel 3. 19 pemain	55
Tabel 3. 20 laporan keuangan.....	55
Tabel 3. 21 gambar	56
Tabel 3. 22 Staff	56
Tabel 3. 23 Admin	56
Tabel 4. 1 Pengujian UC01 Login untuk admin.....	70
Tabel 4. 2 Pengujian UC02 input jadwal untuk admin administrasi.....	70
Tabel 4. 3 Pengujian UC03 input skor untuk admin administrasi.....	71
Tabel 4. 4 Pengujian UC04 input data pemain untuk admin kepengurusan.....	72
Tabel 4. 5 Pengujian UC05 input data staff untuk admin kepengurusan	72
Tabel 4. 6 Pengujian UC06 input laporan keuangan untuk admin keuangan	73
Tabel 4. 7 Pengujian UC07 input gambar untuk admin administrasi.....	73
Tabel 4. 8 Pengujian UC08 input log out untuk admin	73

Tabel 4. 9 Pengujian UC09 input skor untuk admin administrasi.....	74
Tabel 4. 10 Pengujian UC10 cek data pemain untuk pengguna.....	74
Tabel 4. 11 Pengujian UC11 cek data jadwal tim untuk pengguna.....	75
Tabel 4. 12 Pengujian UC12 cek data keuangan untuk pengguna	75
Tabel 4. 13 Pengujian UC13 cek data staff untuk pengguna	75
Tabel 4. 14 Pengujian UC14 cek data gambar untuk pengguna.....	76
Tabel 4. 15 Pengujian UC10 cek data pemain untuk pengguna.....	76