

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah & Rumusan Masalah.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah	3
1.3.1. Ruang Lingkup	3
1.3.2. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.4.1. Tujuan Umum.....	5
1.4.2. Tujuan Khusus	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Dasar	7
2.1.1 Sistem Informasi	7
2.1.2 Website.....	8
2.1.3 <i>Iterative Development Model (IDM)</i>	9
2.1.4 <i>Proses Iterative Development Model (IDM)</i>	9
2.1.5 <i>Database</i>	10
2.1.6 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	11
2.1.7 <i>OOAD (Object Oriented Analysis and Design)</i>	11
2.1.8 <i>Testing</i>	12
2.1.9 <i>Diagram UML (Unified Modeling Language)</i>	13
2.1.10 <i>Definisi Sepak Bola</i>	16
2.1.11 <i>Indikator Latihan dalam Sepak Bola</i>	16
2.1.12 <i>Scoring dalam Latihan Sepak Bola</i>	18

2.1.13	Metode Penelitian Kualitatif	21
2.2	Tinjauan Studi	22
BAB III METODE PENELITIAN		33
3.1	Objek Penelitian	33
3.1.1	Sejarah Organisasi	33
3.1.2	Struktur Organisasi	33
3.1.3	Metode Penelitian	35
3.1.4	Metode Analisis Sistem	36
3.1.5	Metode Pengumpulan Data	36
3.1.6	Metode Pengembangan Sistem	37
3.2	Analisa Sistem yang Berjalan	38
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.3.1	Elisitasi Tahap Pertama	39
3.3.2	Elisitasi Tahap Kedua	41
3.3.3	Elisitasi Tahap Ketiga	44
3.3.4	Elisitasi Tahap Final	48
BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN		50
4.1.	Analisa Perancangan Sistem	50
4.2.	Perancangan Sistem	50
4.3.	Perancangan Antar Muka Pengguna	86
4.4.	Perancangan Implementasi	90
4.4.1.	Tampilan Halaman <i>Login</i>	90
4.4.2.	Tampilan Halaman <i>Sign Up</i>	91
4.5.	Perancangan Implementasi Admin	91
4.5.1.	Tampilan <i>Dashboard</i> Admin	91
4.5.2.	Tampilan <i>Player Management</i>	92
4.5.3.	Tampilan <i>Coach management</i>	92
4.5.4.	Tampilan <i>Form</i> Tambah Data <i>Coach Management</i>	93
4.5.5.	Tampilan <i>Schedule Management</i>	93
4.5.6.	Tampilan <i>Add Schedule Management</i>	94
4.5.7.	Tampilan <i>Player Attedance</i>	94
4.5.8.	Tampilan <i>Participants Attedance</i>	95
4.5.9.	Tampilan <i>Player Payment Confirmation</i>	95
4.5.10.	Tampilan <i>Evaluation</i>	96
4.6.	Perancangan Implementasi Pelatih	96
4.6.1.	Tampilan <i>Dashboard</i> Pelatih	96

4.6.2. Tampilan <i>Player Management</i>	97
4.6.3. Tampilan <i>Coach Management</i>	97
4.6.4. Tampilan <i>Edit Coach Management</i>	98
4.6.5. Tampilan <i>Schedule Management</i>	98
4.6.6. Tampilan <i>Add schedule management</i>	99
4.6.7. Tampilan <i>Participants Attendance</i>	99
4.6.8. Tampilan <i>Add/Edit Scoring</i>	100
4.6.9. Tampilan <i>Evaluation</i>	100
4.7. Perancangan Implementasi <i>User</i>	101
4.7.1. Tampilan <i>Dashboard User</i>	101
4.7.2. Tampilan <i>Player Management</i>	101
4.7.3. Tampilan <i>Player Attendance</i>	102
4.7.4. Tampilan <i>Player Payment</i>	102
4.7.5. Tampilan <i>Evaluation</i>	103
BAB V PENUTUP	107
5.1. Kesimpulan.....	107
5.2. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	113