BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

III.1 Analisis Sistem

Analisis sistem bertujuan untuk mengidentifikasikan permasalahan-permasalahan yang terdapat pada sistem serta menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang dibangun. Analisis tersebut meliputi analisis masalah, analisis aplikasi sejenis, analisis arsitektur sistem, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis data.

III.1.1 Analisis Masalah

Dalam melakukan pembentukan suatu *eSport Team* hingga mengikuti *event-event games* para *gamers* dihadapkan kepada beberapa masalah. Masalah-masalah tersebut diantaranya adalah :

1. Para *gamers* mengaku kesulitan di dalam mencari informasi gamers lain yang hendak direkrut atau diajak untuk membentuk *eSporTeam*.
2. Para *gamers* mengaku kesulitan di dalam mencari informasi mengenai *event-event games* yang akan berlangsung.
3. Para *gamers* mengaku kesulitan mencari lokasi tempat event yang akan diikuti, khususnya bagi para *gamers* yang berasal dari luar kota.

III.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis

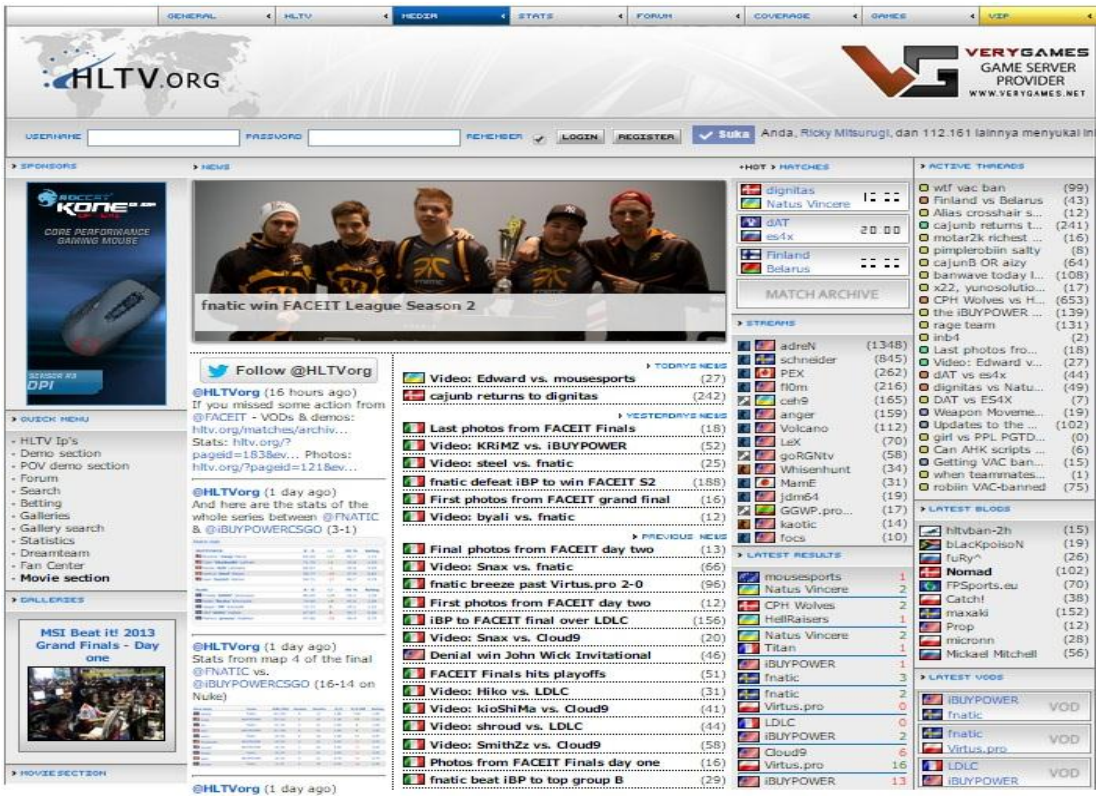
Analisis aplikasi sejenis dimaksudkan untuk menganalisis fungsionalitas dan alur dari aplikasi yang telah ada. Hal ini bertujuan untuk memilah fungsionalitas dan alur yang akan diadopsi pada sistem yang diteliti berdasarkan manfaat yang sudah dihasilkan dari aplikasi yang dianalisis dan mencari *uniqueness* dari perangkat lunak yang akan dibangun pada penelitian ini.

Pada penelitian ini belum ada aplikasi sejenis yang memiliki domain dan platform yang sama yaitu platform *mobile*, namun ada aplikasi sejenis yang memiliki domain yang sama namun berbeda platform. Aplikasi sejenis ini berbasis website,

dimana aplikasi ini dapat kita jumpai di *www.hltv.org* . Aplikasi ini merupakan komunitas *gamers* terbesar di seluruh dunia dan sudah banyak digunakan oleh seluruh *gamers-gamers* di seluruh dunia. Sedangkan di Indonesia *www.ligagame.com* adalah aplikasi sejenis yang merupakan komunitas *gamers* terbesar di Indonesia. Paramater pembanding yang digunakan mengacu kepada komponen-komponen sistem informasi.

1. www.hltv.org

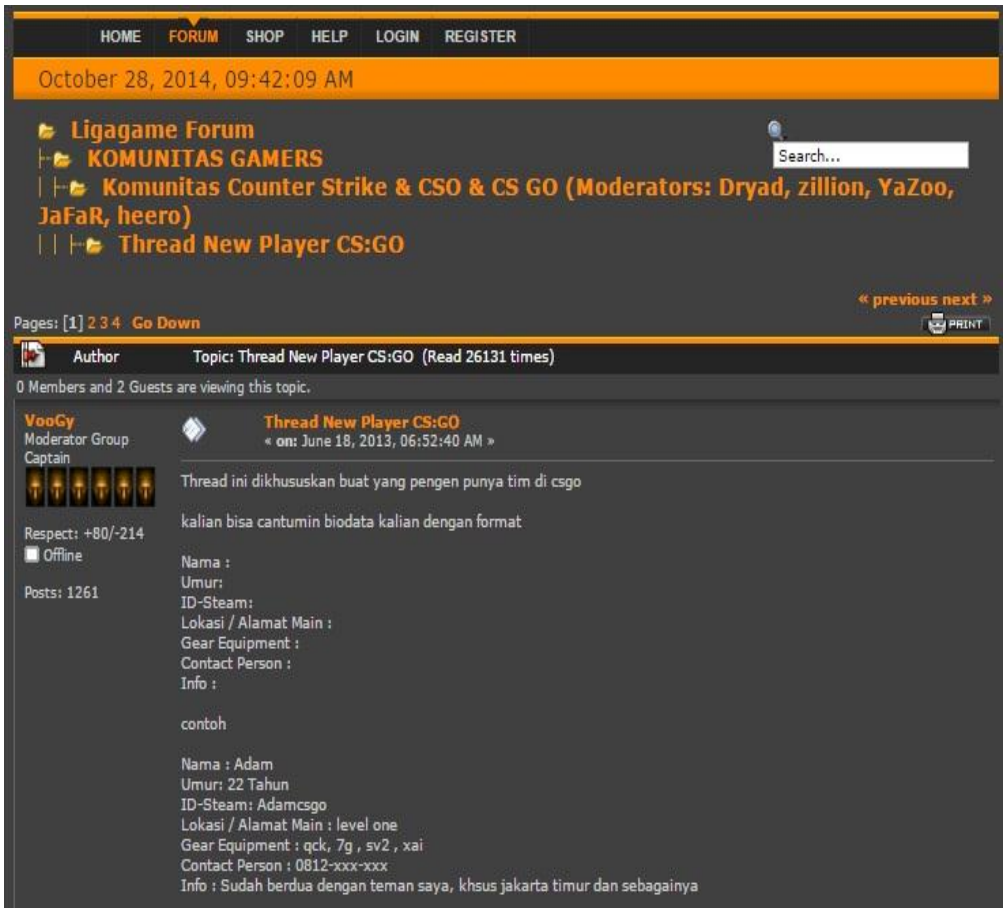
www.hltv.org merupakan aplikasi berbasis website yang menaungi *gamers* di seluruh dunia khusunya *game* bergenre FPS, seperti : *Counter Strike Global Offensive*, *Counter Strike Source* dan *Counter Strike 1.6*. Para *gamers* menggunakan aplikasi website ini untuk mencari informasi mengenai *gamers-gamers* professional di seluruh dunia, serta melihat jadwal *event games* dan hasil dari *event games* tersebut. Berikut adalah Gambar III.1 Screenshoot www.hltv.org.



Gambar III.1 *Screenshoot www.hltv.org*

2. *www.ligagame.com*

www.hltv.org merupakan aplikasi berbasis website yang menaungi seluruh *gamers* di Indonesia. Aplikasi ini digunakan para *gamers* di Indonesia untuk mencari informasi mengenai dunia *game*, *event-event games* serta profile dari para *gamers* yang ada di Indonesia. Berikut adalah Gambar III.2 Screenshoot *www.ligagame.com* :



Gambar III.2 *Screenshoot www.ligagame.com*

Berdasarkan fungsi pada masing-masing aplikasi tersebut maka dapat dilakukan analisis perbandingan dari kedua aplikasi diatas dengan menggunakan parameter komponen sistem informasi. Berikut adalah Tabel III.1 Analisis Perbandingan Aplikasi Sejenis.

Tabel III.1 Analisis Perbandingan Aplikasi Sejenis

Komponen Pembanding	*www.hltv.org*	*www.ligagame.com*
Input	Masukan berupa data *profile gamers*, jadwal *event games*, hasil *event games*.	Masukan berupa data jadwal *event games* beserta keterangannya.
Proses	Data masukkan diproses menjadi beberapa fungsionalitas seperti : *Hot Matches, Search, Stats*.	Data masukan diproses menjadi beberapa fungsionalitas seperti : Komunitas, *Search.*
Output	*List* jadwal *event-event games* berupa tabel dan deskripsi tentang *event games* tersebut, komentar untuk pengguna untuk mencari informasi berdasarkan kata kunci yang diinputkan, *List gamers-gamers* profesional di seluruh dunia dilengkapi dengan keterangan dari *gamers* profesional tersebut.	*List* jadwal *event-event games* berupa *threads*, komentar untuk pengguna untuk mencari informasi berdasarkan kata kunci yang diinputkan.
Software	Aplikasi ini menggunakan sistem operasi Windows (Windows XP/Vista/7/8) dan Linux.	Aplikasi ini menggunakan sistem operasi Windows (Windows XP/Vista/7/8) dan Linux.
Hardware	Aplikasi ini menggunakan beberapa perangkat keras yang sudah terpasang *default* disetiap perangkat komputer, seperti : *Keyboard*, *Mouse*, *Monitor*, *Prosesor*, RAM, *Motherboard*, *Power Supply* dan *Harddisk*.	Aplikasi ini menggunakan beberapa perangkat keras yang sudah terpasang *default* disetiap perangkat komputer, seperti : *Keyboard*, *Mouse*, *Monitor*, *Prosesor*, RAM, *Motherboard*, *Power Supply* dan *Harddisk.*
Data	Menggunakan penyimpanan internal dan external pada komputer server.	Menggunakan penyimpanan internal dan external pada komputer server.

Kedua aplikasi tersebut memiliki beberapa fitur yang nantinya akan diadopsi ke dalam aplikasi yang akan dibangun. Fitur tersebut adalah sebagai berikut :

1. *www.hltv.org*

   Aplikasi ini memiliki beberapa fitur, diantaranya :

   a) *Player Stats*

      Fitur ini berisikan mengenai informasi individu dari *gamers-gamer* professional dunia, seperti : rating dari pemain tersebut dan statistik pertandingan yang telah diikuti.

      Kekurangan dari fitur ini adalah daftar pemain tidak dapat diinputkan atau ditambah oleh *user* yang bersangkutan. Semua informasi diinputkan oleh *admin*. Selain itu daftar pemain hanya meliputi pemain-pemain *gamers* professional dunia saja, padahal tidak sedikit *gamers-games* yang memiliki potensi khususnya di Indonesia yang belum memiliki prestasi di dunia *games* karena belum menemukan *eSport Team* yang sesuai.

   b) *Hot Matches*

      Fitur ini berisikan mengenai hasil pertandingan dari *event games* yang telah berlangsung, dengan memberikan informasi pemenang dari *event games* tersebut beserta hasilnya.

      Kekurangan dari fitur ini adalah aplikasi ini hanya menyediakan jadwal pertandingan dan hasil pertandingan saja, namun tidak menyediakan informasi lokasi *event games*, sehingga tidak sedikit *gamers* yang merasa kesulitan di dalam mencari lokasi *event games* yang akan berlangsung.

2. *www.ligagame.com*

   Aplikasi ini memiliki beberapa fitur, diantaranya :

   a) Komunitas *Gamers*

      Fitur ini terdiri dari komunitas-komunitas *gamers* yang ada di Indonesia. Fitur ini berisikan mengenai informasi seputar dunia *games*, mulai dari informasi *gamers*

hingga *event games*. Namun, informasi yang kurang *up to date* membuat informasi yang ada di dalam aplikasi ini menjadi kurang begitu akurat dan kurang maksimal.

Dari fitur-fitur yang telah dijelaskan diatas, aplikasi yang akan dibangun akan mengadopsi beberapa fitur yang telah ada sebelumnya dan menggabungkannya dengan teknologi mobile serta menambahkan beberapa fitur pembeda. Fitur tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan fitur *Profile User, Profile Gamer* dan *Profile eSport Team* mulai dari *gamer* tingkat pemula hingga tingkat *professional* khususnya *gamer* di wilayah Indonesia, dimana informasi *profile* tidak hanya ditambahkan oleh *admin* saja namun *user* juga dapat mengelola informasi *profile* mereka, mulai dari *Profile User, Profile Gamer* hingga *Profile eSport Team* mereka.
2. Pembuatan fitur *event* yang berisikan mengenai informasi *event* yang akan berlangsung dan memberikan informasi hasil pertandingan dari *event games* yang telah berlangsung. Informasi tersebut, seperti : lokasi *event games*, daftar peserta, hasil pertandingan dan daftar pemenang.
3. Pembuatan fitur Pencarian Lokasi Event yang akan pmemberikan informasi lokasi tempat *event games* yang akan berlangsung dengan menggunakan teknologi *mobile*, yaitu *Location Based Service* (LBS), dimana *user* bisa melihat lokasi *event games* pada perangkat *mobile* yang mereka miliki berupa tampilan peta atau *maps*.

III.1.3 Analisis Pembentukan *eSport Team*

Analisis pembentukan *eSport Team* bertujuan untuk mengidentifikasi proses pembentukan *eSport Team*. Analisis pembentukan *eSport Team* terbagi menjadi 2 bagian, yaitu : analisis pembentukan *eSport Team* yang sedang berjalan dan analisis pembentukan *eSport Team* yang akan menggunakan aplikasi yang akan dibangun :

1. Pembentukan *eSport Team* yang sedang berjalan

Proses pembentukan *eSport Team* masih dilakukan dengan cara manual, yaitu :

a) Pencarian Pemain

Pencarian pemain di dalam membentuk suatu *eSport Team* dilakukan melalui 3 cara, yaitu :

1) Mendatangi langsung ke tempat pemain tersebut bermain
2) Rekomendasi dari teman satu tim ataupun dari orang lain
3) Mencari pemain di dalam *game* yang dimainkan oleh *eSport Team* tersebut

b) Perekrutan Pemain

Setelah pemain yang dicari telah ditemukan maka *eSport Team* dan pemain tersebut akan melakukan kesepakatan untuk mengajak pemain tersebut bergabung ke dalam *eSport Team*. Kemudian mereka akan latihan bersama untuk mempersiapkan diri di dalam mengikuti kejuaran-kejuaraan atau *event-event games* yang akan berlangsung.

2. Pembentukan *eSport Team* menggunakan aplikasi yang akan dibangun

Berikut adalah tahapan-tahapan pencarian *gamer* di dalam pembentukan *eSport Team* menggunakan aplikasi yang akan dibangun :

a) *User* mencari *gamer* yang ingin dicari

Pencarian *gamer* ini dapat dilakukan melalui 4 kategori pencarian, yaitu : Kategori Lokasi, Jenis Game, Posisi dan Usia. Dimana *user* bisa memilih salah satu dari keempat kategori yang ada. Misalnya : *User* ingin mencari *gamer* yang berada di kota Bandung, maka *user* bisa memilih kategori pencarian Lokasi. Setelah *user* memilih kategori pencarian Lokasi, sistem akan menampilkan *list gamer* secara terurut berdasaarkan lokasi *gamer*.

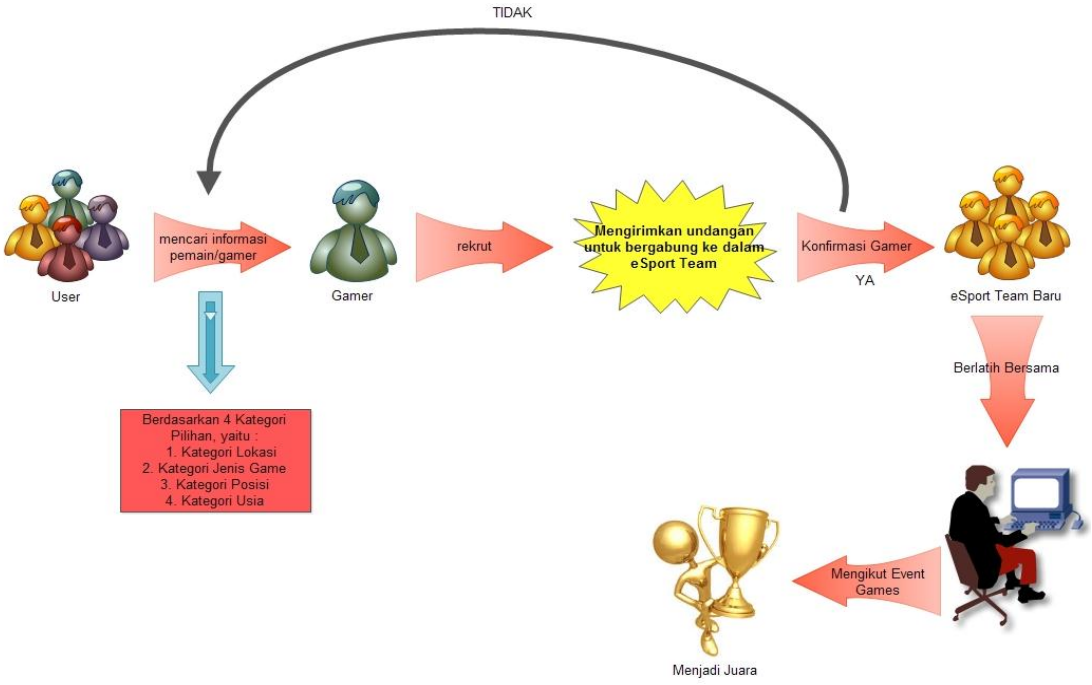
b) Rekrut *gamer*

Setelah *user* mendapatkan *gamer* yang dicari, *user* akan memberikan undangan atau menginvite *gamer* tersebut untuk diajak bergabung ke dalam *eSport Team*. Kemudian *gamer* yang diinvite tersebut akan membalas apakah *gamer* tersebut setuju atau tidak setuju. Jika *gamer* tersebut setuju atau menerima undangan dari *eSport Team* tersebut, maka *gamer* tersebut akan terdaftar di *eSport Team* tersebut. Jika *gamer* tersebut tidak menerima undangan dari *eSport Team* tersebut maka *user* akan mencari *gamer* lain yang akan direkrut.

c) Mengikuti *event games*

Setelah *eSport Team* terbentuk, maka *eSport Team* tersebut akan menjalani proses latihan bersama. Hal ini ditujukan agar *eSport Team* tersebut siap untuk mengikuti kejuaraan-kejuaraan *games* yang akan berlangsung, baik *event games* skala nasional ataupun internasional.

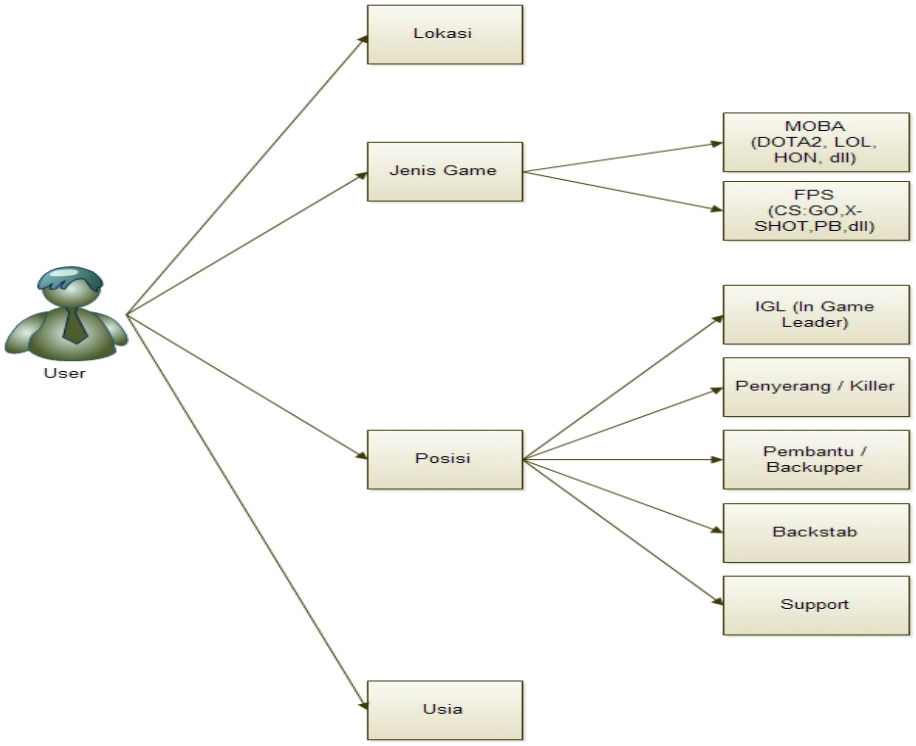
Untuk lebih jelasnya proses pembentukan *eSport Team* dapat dilihat pada Gambar III.3



Gambar III.3 Pembentukan *eSport Team*

III.1.3.1 Analisis Pencarian *Gamer* Berdasarkan Kategori

Berikut adalah analisis pencarian *gamer* di dalam pembentukan *eSport Team* berdasarkan kategori pencarian yang terdiri dari 4 kategori pencarian, yaitu : Lokasi, Jenis Game, Posisi dan Usia, seperti yang dijelaskan pada Gambar III.2



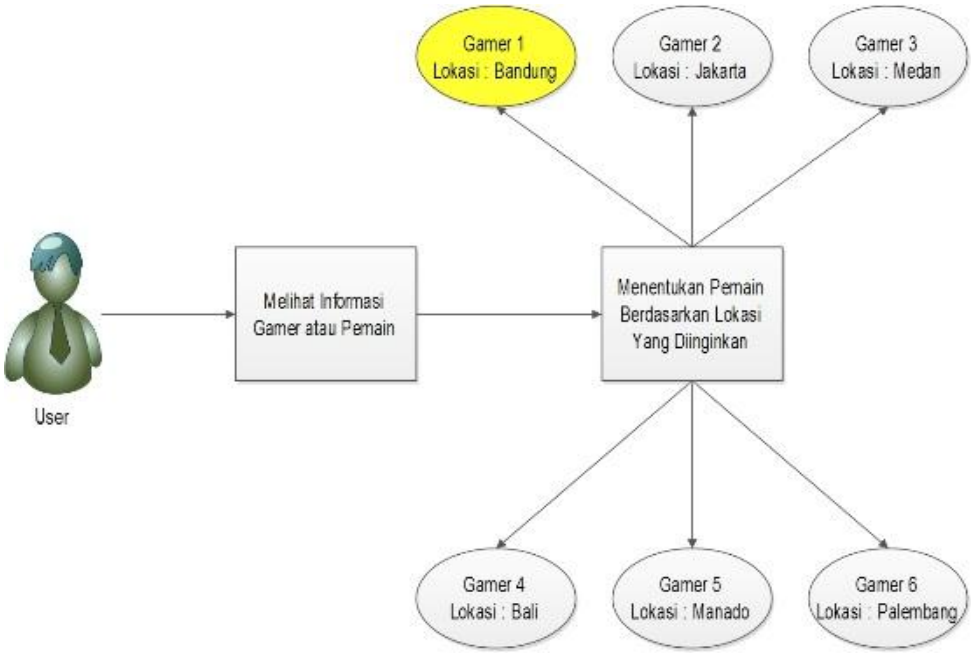
Gambar III.4 Pencarian Gamer Berdasarkan Kategori

Adapun penjelasan dari masing-masing kategori pencarian *gamer* adalah sebagai berikut :

1. Lokasi

User bisa memilih *gamer* atau pemain yang lokasinya sama dengan lokasi *user* tersebut ataupun berbeda lokasi. Pemilihan ini dilakukan oleh *user* sesuai dengan kebutuhan *user* tersebut. Informasi lokasi dari *gamer* atau pemain lain di dapat *user* ketika *gamer* tersebut memasukan *profile gamer* mereka ke dalam aplikasi. Sehingga *user* bisa melihat lokasi dari *gamer-gamer* lainnya yang telah terdaftar di

dalam sistem dan bisa menentukan pemain mana yang akan direkrut ke dalam *eSport Team*, seperti penjelasan pada Gambar III :



Gambar III.5 Pencarian *Gamer* Berdasarkan Lokasi

Misalkan terdapat *user* yang ingin mencari *gamer* yang berada di Bandung, maka hal yang harus dilakukan oleh *user* adalah melihat informasi dari *gamer* lain terlebih dahulu. Setelah mendapatkan informasi lokasi dari para *gamer* selanjutnya *user* akan menentukan *gamer* yang berada pada lokasi tertentu sesuai dengan keinginan dari *user* tersebut. Setelah *gamer* atau pemain telah ditemukan maka *user* akan melakukan proses rekrut pemain.

2. Jenis Game

Pemilihan jenis game ditentukan oleh masing-masing *gamer* atau pemain itu sendiri. Para *gamer* tersebut akan menentukan jenis *game* yang mereka mainkan pada saat mereka mengolah *profile gamer* mereka. Sedangkan untuk pencarian pemain untuk membentuk suatu *eSport Team* berdasarkan kategori jenis game terbagi menjadi dua jenis game, yaitu :

a) MOBA *(Multiplayer Online Battle Arena)*

Game yang termasuk ke dalam jenis game MOBA, diantaranya : *Dota2*, *League of Legends* dan *Heroes of Newerth*

b) FPS *(First Person Shooter)*

Game yang termasuk ke dalam jenis game FPS, diantaranya : *Counter Strike Global Offensive*, *Point Blank*, *Crossfire* dan *X-SHOT*

Proses pencarian pemain berdasarkan jenis game tersebut adalah dengan cara *user* mencari langsung informasi profile *gamer* yang ada di dalam aplikasi, kemudian *user* akan menentukan pemain mana yang sesuai dengan jenis game yang dimainkan oleh *user* tersebut.

3. Posisi

Informasi posisi yang diterima oleh *user* mengenai posisi para *gamer* atau pemain berasal dari para *gamer* atau pemain itu sendiri sewaktu *gamer* tersebut mengelola *profile gamer* mereka. Sedangkan untuk pencarian pemain berdasarkan kategori posisi di dalam membentuk suatu *eSport Team* ditentukan oleh *user* itu sendiri. Namun, setiap posisi memiliki spesifikasi yang berbeda satu sama lain dan posisi tersebut dibagi menjadi 5 bagian, yaitu : IGL (*In Game Leader)*, Penyerang / *Killer*, Pembantu / *Backupper*, *Backstab* dan *Support*. Berikut adalah spesifikasi yang dibutuhkan oleh *gamer* untuk dapat menentukan posisi yang sesuai :

Tabel III.2 Spesifikasi Posisi

No	Posisi	Spesifikasi
1	IGL *(In Game Leader)*	- Memiliki jiwa kepemimpinan yang dapat memimpin tim - Dapat menentukan strategi yang digunakan didalam setiap pertandingan - Memiliki mentalitas juara yang dapat membangkitkan semangat tim, khususnya ketika tim sedang mengalami kekalahan

2	Penyerang / *Killer*	- Memiliki kemampuan untuk menyerang tim lawan - Memiliki kemampuan membaca pergerakan lawan, sehingga dapat menentukan kapan waktunya untuk menyerang dan kapan waktunya untuk bertahan
3	*Backupper*	- Memiliki kemampuan untuk menjaga rekan satu tim, khususnya menjaga penyerang / *killer* di dalam menyerang tim lawan
4	*Backstab*	- Memiliki kemampuan untuk menyusup ke pertahanan lawan - Memiliki kemampuan untuk menyerang tim lawan secara diam-diam
5	*Support*	- Dapat melihat posisi rekan satu tim di setiap pertandingan - Memiliki kemampuan untuk membantu rekan satu tim untuk membantu keempat posisi lainnya didalam menjalankan perannya

4. Usia

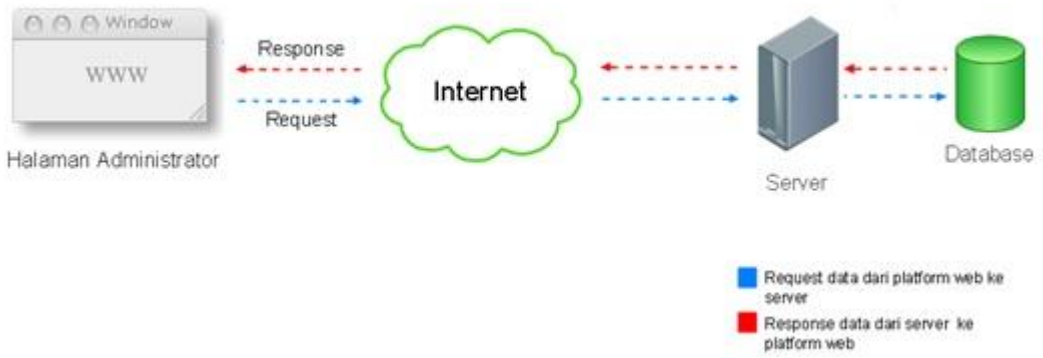
Meskipun tidak semua jenis game membutuhkan pemain dengan persyaratan minimum ataupun maksimum usia, tetapi untuk beberapa jenis game usia dapat mempengaruhi gaya permainan dan mentalitas seseorang di dalam bermain. Batasan usia pemain yang dibutuhkan oleh *user* tergantung dari kebutuhan *user* tersebut. Sama halnya dengan pencarian pemain berdasarkan lokasi, jenis game dan posisi, dimana pencarian pemain dilakukan dengan cara melihat informasi pemain terlebih dahulu dan setelah pemain yang usianya sesuai dengan kebutuhan *user* barulah *user* akan melakukan proses rekrut pemain.

III.1.4 Analisis Arsitektur Sistem

Analisis arsitektur sistem bertujuan untuk mengidentifikasi arsitektur yang akan dibangun berdasarkan dua subsistem, yaitu : *web* untuk sisi *Back End* yang dijalankan oleh *Admin* dan *mobile* untuk sisi *user* yang dijalankan oleh pengguna.

a. Web

Platform website adalah salah satu subsistem yang dipilih untuk pembangunan dari perangkat lunak ini. Pengguna perangkat lunak platform ini yaitu Administrator. Administrator bertugas untuk mengolah data konten para pengguna. Berikut adalah Gambar III.6 Arsitektur perangkat lunak pada platform web. Gambar ini menggambarkan secara keseluruhan arsitektur sistem pada platform web.



Gambar III.6 Arsitektur perangkat lunak pada platform web

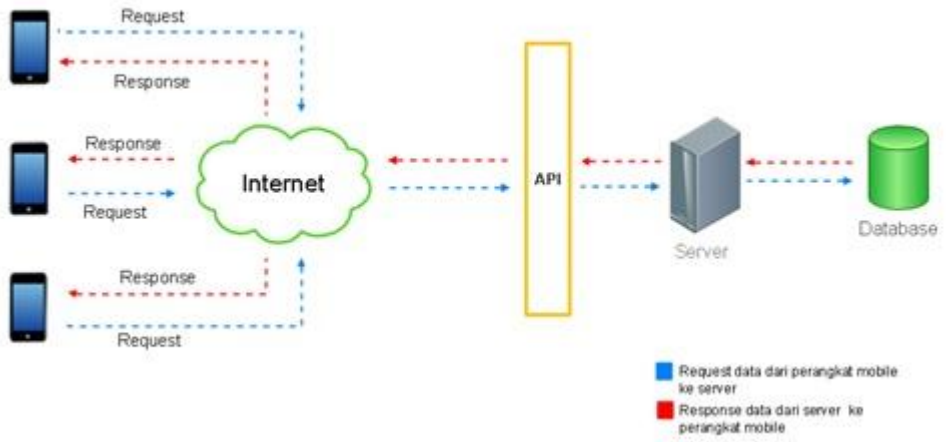
Berikut adalah deskripsi dari Gmbar III.6 Arsitektur perangkat lunak pada platform *web* :

1. Sub sistem *web* admin melakukan request permintaan data ke server melalui jaringan internet.
2. Server menerima request permintaan data dan mengambil data sesuai permintaan dari database.
3. Setelah data yang di request telah ditemukan dari database maka server akan mengirimkan data yang diminta ke komputer admin melalui jaringan internet.
4. Kemudian admin akan menerima data yang telah direquest sebelumnya.

b. Mobile

Platform mobile adalah salah satu subsistem yang dipilih untuk pembangunan dari perangkat lunak ini. Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile*

menggambarkan bagaimana perangkat lunak saling berinteraksi seperti diilustrasikan pada Gambar III.7 Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile*. Gambar tersebut menggambarkan keseluruhan arsitektur sistem pada platform mobile.

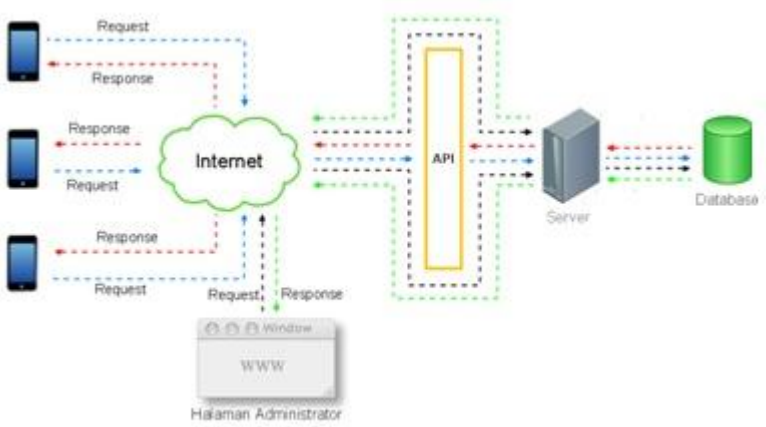


Gambar III.7 Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile*

Berikut adalah deskripsi dari Gambar III.7 Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile* :

1. Perangkat mobile pengguna melakukan request data ke server melalui API.
2. Server menerima request data dari server dan menentukan jenis request yang diminta oleh *user*.
3. Jika server menerima permintaan lokasi maka permintaan data akan diteruskan ke server google place, sedangkan jika server menerima permintaan data gambar dan data text maka server akan langsung mengambil data yang ada di database.
4. Setelah server mendapatkan data yang diminta, maka data tersebut akan dikembalikan dalam bentuk JSON untuk diproses pada perangkat mobile pengguna.
5. Setelah selesai diproses, maka data akan dikirim lagi kepada pengguna sesuai dengan request yang diminta oleh pengguna

Arsitektur sistem yang digambarkan pada Gambar III.8 Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile* merupakan penggambaran sistem berdasarkan perspektif dua subsistem, sedangkan pada Gambar III.8 Arsitektur Sistem Keseluruhan menggambarkan arsitektur sistem dari perspektif secara keseluruhan.



Gambar III.8 Arsitektur Sistem Keseluruhan

III.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional pada sistem ini meliputi analisis perangkat lunak, analisis perangkat keras dan perangkat pikir, yaitu :

1. *Product Requirement*

Berikut adalah kebutuhan non fungsional berdasarkan klasifikasi *product requirement*.

a. Sistem yang dibangun memiliki dua subsistem yaitu *web* dan *mobile*.
b. Sistem yang dibangun minimal menggunakan sistem operasi android versi 2.3 *Gingerbread* dan dibangun dengan dengan kebutuhan perangkat lunak minimum :
    a) Sistem Operasi (platform bebas)
    b) Web server XAMPP versi 1.1.7 ke atas sebagai web server

c) Kode editor berupa sublime text 3
d) *Integrated Development Environment* (IDE) berupa *Android Studio*
e) Android Development Tools versi 22.1.6 sebagai *plugins Android Studio*
f) *Android Software Development Kit* sebagai *framework android*

c. Sistem dibangun dengan spesifikasi hardware yang memenuhi standar minimum kebutuhan seperti :
a) Komputer dengan VGA on board 512 MB
b) Layar dengan resolusi 1024 x 768
c) Komputer dengan ram 1 GB
d) Perangkat android dengan ram 512 MB
e) Device android dengan resolusi 320 x 480 pixels

2. Organisational Requirement

Berikut adalah kebutuhan non fungsional berdasarkan klasifikasi *Organisational Requirement*.

a. Desain *user interface* pada perangkat lunak yang akan dibangun mengacu kepada *design guidelines* android dari google.

3. External Requirement

Berikut adalah kebutuhan non fungsional berdasarkan klasifikasi *External Requirement.*

a. Sistem tidak mengizinkan konten yang mengandung unsur sara, pornografi dan norma-norma kesusilaan.
b. Perangkat lunak yang dibangun harus menghasilkan format file standar (.json) yang bisa digunakan oleh pihak luar yang berkepentingan.

4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional Perangkat Pikir

Analisis kebutuhan non fungsional perangkat pikir adalah batasan-batasan dari layanan-layanan dan fungsi-fungsi yang dibutuhkan dari sebuah sistem dari segi perangkat pikir. Dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 5 kategori yaitu *User Knowledge and Experience, User Job and Task Characteristic and User Physical Characteristic.*

a. *User Knowledge and Experience*

User Knowledge and Experience yang diharapkan dari pengguna perangkat lunak pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel III.3 *User Knowledge and Experience*

Tabel III.3 User Knowledge and Experience

Knowledge And Experiences	
Computer Literacy	Cukup sampai tinggi
System Experiences	Rendah sampai tinggi
Application Experience	Rendah sampai tinggi
Task Experience	Rendah sampai tinggi
Other System Use	Frequent
Education	Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi
Reading Level	Sedang sampai Tinggi
Typing Skill	Sedang sampai Tinggi
Native Language Or Culture	English

b. User Job and Task Characteristic

*User Job and Task Characteristic*yang diharapkan dari pengguna perangkat lunak pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel III.4 *Job and Task Characteristic* :

Tabel III.4 Job and Task Characteristic

Job and Task Characteristic	
Task Structure	Tinggi
Social Interactions	Perlu
Primary Training	None
Job Category	*Gamers*
Frequency of Use	Rendah
Task or Need Importance	*Medium*

c. *User Physical Characteristic*

User Physical Characteristic yang diharapkan dari pengguna perangkat lunak pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel III.5 *User Physical Characteristic* :

Tabel III.5 User Physical Characteristic

User Physical Characteristic	
Age	*Young, middle aged, and elderly.*
Gender	*Male and Female*
Handedness	*Both*
Disabilities	*None*

III.1.6 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Object Relational Mapping* (ORM). Object relational mapping melakukan pemetaan terhadap tabel-tabel pada basisdata relasional dengan suatu class entitas yang ada pada bahasa pemrograman berorientasi objek. Pemetaan yang dilakukan ORM akan membutuhkan suatu jembatan berupa format data JSON yang dapat menghubungkan ORM dengan database fisik yang ada pada server. Struktur format data JSON yang digunakan pada penelitian ini terbagi menjadi tiga yaitu data objek, data array dan data null.

1. Data Objek

Format pada Tabel III.6 *Struktur JSON Data Objek* digunakan ketika data yang diterima dari server merupakan data tunggal atau berupa satu objek.

Tabel III.6 Struktur JSON data objek

Struktur data objek

{
“key” : “value”
}

2. Data Array

Format pada Tabel III.7 Struktur JSON Data Array digunakan ketika data yang diterima dari server merupakan data tunggal atau berupa satu objek

Tabel III.7 Struktur JSON data array

Struktur dataarray

{
"result" : "value",
"item" : [{ "key" : "value" },{ "key" : "value" }]
}

3. Data Null

Format pada Tabel III.8 Struktur Data Null digunakan ketika data yang diterima dari server merupakan data tunggal atau berupa satu objek

Tabel III.8 Struktur Data Null

Struktur data null

{
"result" : "value",
"message" : "value",
"status_code":value
}

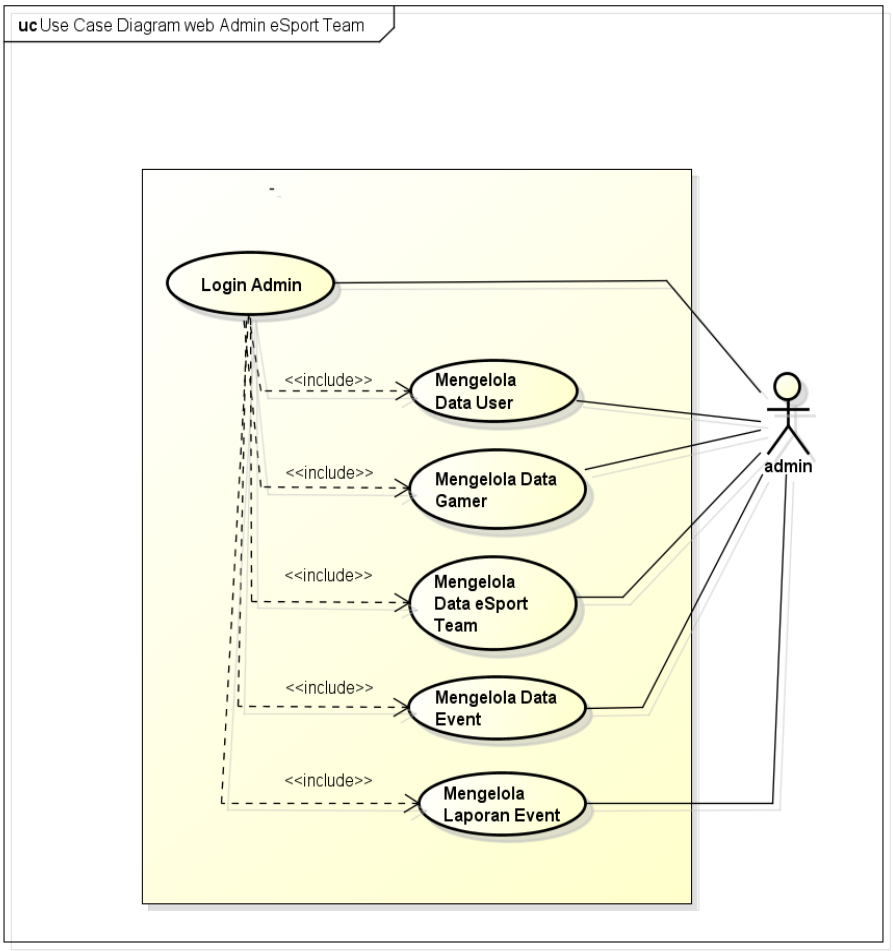
III.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sistem yang akan dibangun, sehingga sistem dapat berjalan dengan baik. Analisis dimodelkan dengan menggunakan UML *(Unified Modeling Language)*. Tahap-tahap pemodelan dalam analisis menggunakan UML antara lain *use case* diagram, *use case* skenario, *activity* diagram, *sequence* diagram dan *class* diagram.

III.1.7.1 *Use Case Diagram*

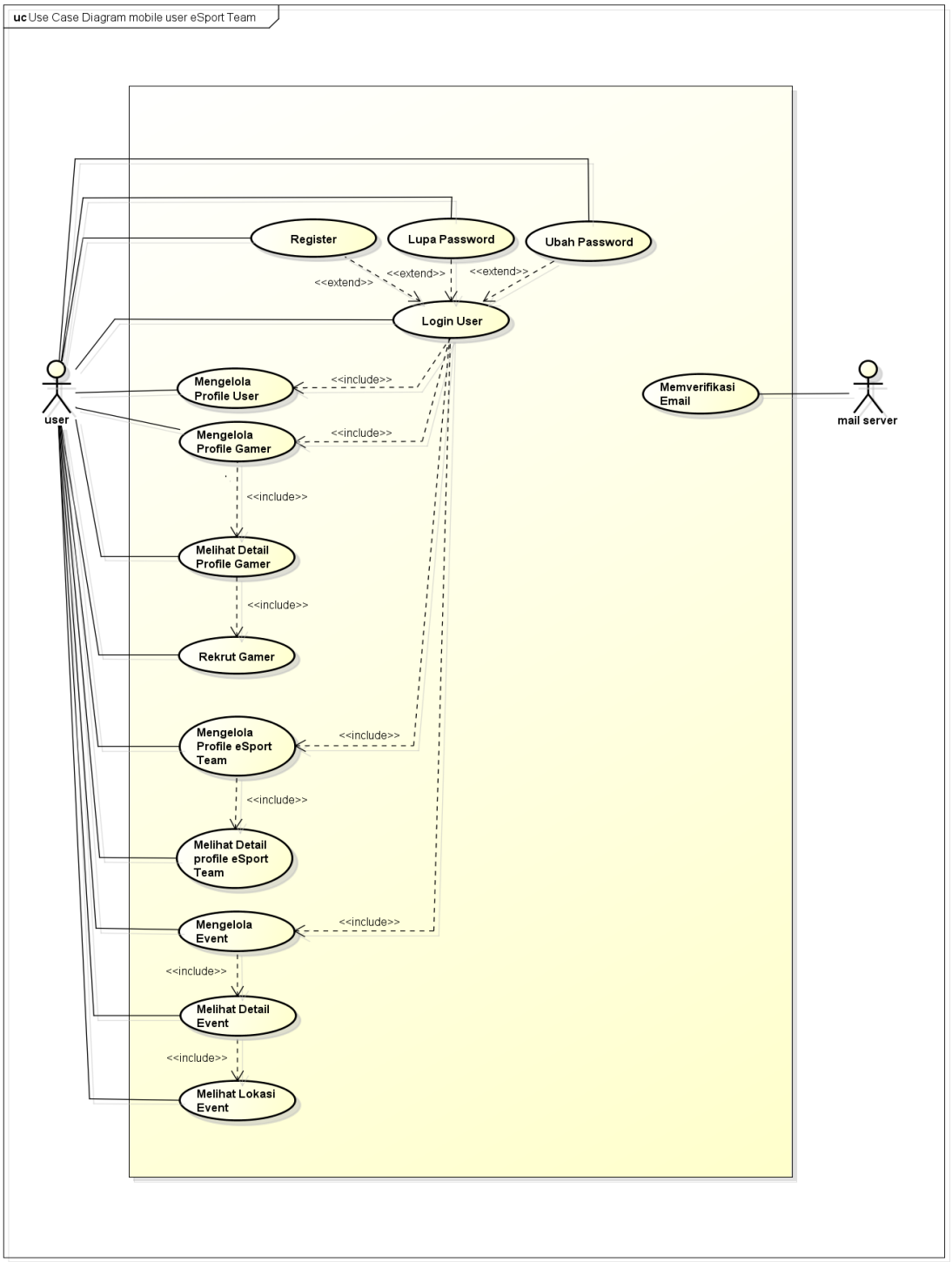
Use Case Diagram merupakan kontruksi untuk mendeskripsikan hubungan yang terjadi antara aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. *Use Case* menjelaskan proses apa saja yang ada dalam sistem dan bagaimana hubungannya dengan aktor. *Use Case Diagram* pada aplikasi *eSport Team* terbagi menjadi dua bagian, yaitu : *use case* aplikasi *back end* yang dijalankan oleh admin dan *use case* aplikasi *front end* yang dijalankan oleh *user*.

1. *Use Case Diagram Web Admin*



Gambar III.9 *Use Case Diagram Web Admin*

2. *Use Case Diagram Mobile User*



Gambar III.10 *Use Case Diagram Mobile User*

III.1.7.2 *Definisi Use Case Diagram*

Definisi *use case* berfungsi untuk menjelaskan proses yang terdapat pada setiap *use case*.

1. Definisi *Use Case Web Admin (Back End)*

Tabel III.9 *Definisi Use Case Diagram web admin*

No	*Use Case*	Deskripsi
1	Login Admin	Proses melakukan Login untuk Admin dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar di dalam sistem agar dapat menjalankan aplikasi.
2	Mengelola Data User	Proses yang dilakukan oleh admin untuk mengelola data user, seperti : menambahkan, melihat, mengubah dan menghapus data *user*.
3	Mengelola Data Gamer	Proses yang dilakukan oleh admin untuk mengelola data gamer, seperti : menambahkan, melihat, mengubah dan menghapus data *gamer*.
4	Mengelola Data eSport Team	Proses yang dilakukan oleh admin untuk mengelola data esport team, seperti : menambahkan, melihat, mengubah dan menghapus data *esport team*.
5	Mengelola Data Event	Proses yang dilakukan oleh admin untuk mengelola data event, seperti : menambahkan, melihat, mengubah dan menghapus data *event.*
6	Mengelola Laporan Event	Proses yang dilakukan oleh admin untuk mengelola Laporan Event, seperti : menambahkan, melihat, mengubah dan menghapus laporan *event.*

2. Definisi *Use Case Diagram Mobile User*

Tabel III.10 *Definisi Use Case Mobile User*

No	*Use Case*	Deskripsi
1	Login User	Proses awal yaitu user melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* yang sudah terdaftar ke dalam

		sistem agar dapat menjalankan aplikasi *eSport Team.*
2	Register	Proses melakukan registrasi, *user* mengisi form registrasi agar terdaftar ke dalam sistem agar dapat melakukan proses *login*.
3	Lupa Password	Proses pergantian *password* yang lama dengan *password* yang baru apabila *user* lupa dengan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.
4	Ubah Password	Proses pergantian *password* yang lama dengan yang baru, namun *user* masih mengingat *password* yang lama dan ingin mengganti dengan *password* yang baru.
5	Mengelola Profile User	Proses yang dilakukan oleh *user* untuk mengelola *profile user*, seperti : melihat dan mengubah *profile* dari *user* tersebut.
6	Mengelola Profile Gamer	Proses yang dilakukan oleh *user* untuk mengelola *profile gamer*, seperti : menambahkan *profile gamer*, melihat *profile gamer* dan mengubah *profile gamer*.
7	Melihat Detail Profile Gamer	Proses yang dilakukan oleh *user* untuk melihat informasi *detail profile gamer*.
8	Rekrut Gamer	Proses yang dilakukan *user* untuk melakukan perekrutan pemain di dalam membentuk eSport Team, dimana proses pencarian perekrutan pemain berdasarkan 4 kategori pencarian, yaitu : Kategori **Lokasi**, **Jenis Game**, **Posisi** dan **Usia**.
9	Mengelola Profile eSport Team	Proses yang dilakukan oleh *user* untuk mengelola *profile esport team*, seperti : menambahkan *profile esport team*, melihat *profile esport team* dan mengubah *profile esport team.*
10	Melihat Detail Profile eSport Team	Proses yang dilakukan oleh *user* untuk melihat informasi detail *profile esport team*.
11	Mengelola Event	Proses yang dilakukan oleh *user* untuk mengelola *event*, seperti : menambahkan *event* dan menampilkan *event.*
12	Melihat Detail Event	Proses yang dilakukan oleh *user* untuk melihat detail *event games.*

13	Melihat Lokasi Event	Proses yang dilakukan oleh *user* untuk melihat Lokasi *Event Games* yang akan berlangsung dengan menggunakan teknologi *Location Based Services (LBS).*

III.1.7.3 Skenario *Use Case*

Skenario *use case* merupakan deskripsi urutan langkah-langkah dalam proses bisnis baik yang dilakukan aktor terhadap sistem maupun yang dilakukan oleh sistem terhadap aktor. Skenario *use case* dijelaskan di setiap tabel skenario yang menjelaskan masing-masing *use case.*

1. Skenario *Use Case Admin*

Tabel III.11 Skenario *Use Case Login Admin*

Use Case	*Login Admin*
Deskripsi	*Form login yang berisi username dan password admin yang akan menggunakan sistem*
Aktor	*Admin*
Kondisi Awal	*Halaman Login Admin*
Skenario Normal Login Admin	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
	1. Menampilkan Form Login
2. Admin memasukan username dan password	
3. Admin mengklik button "Login"	
	4. Sistem akan memvalidasi username dan password yang diinputkan oleh admin
	5. Sistem akan menampilkan Halaman Utama Admin
Skenario Alternatif Login Admin	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Admin memasukan username dan password	
2. Admin mengklik button "Login"	
	3. Sistem akan memvalidasi username dan password yang diinputkan oleh admin
	4. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan login admin
5. Admin memasukan username dan password yang baru	
6. Admin mengklik button "Login"	
	7. Sistem akan memvalidasi username dan password yang diinputkan oleh admin

	8. Sistem akan menampilkan Halaman Utama Admin
Kondisi Akhir	*Menampilkan Halaman Utama Admin*

Tabel III.12 Skenario *Use Case Mengelola Data User*

Use Case	*Mengelola Data User*
Deskripsi	*Admin mengelola data user, seperti : melihat, mengubah dan menghapus data user*
Aktor	*Admin*
Kondisi Awal	*Halaman Utama Admin*
Skenario Normal Menampilkan Data User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile User"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile User
Kondisi Akhir	*Menampilkan data user*
Skenario Normal Mengubah Data User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile User"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile User
3. Memilih user yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	
	5. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile User
6. Mengisi Form Ubah Profile User yang berisi Username dan Status Blokir User yang ingin diubah	
7. Mengklik button "Ubah"	
	8. Sistem akan menyimpan profile user yang baru ke dalam database
Skenario Alternative Mengubah Data User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile User"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer
3. Memilih user yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	
	5. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile User
6. Mengisi Form Ubah Profile User yang berisi username dan status blokir user yang ingin diubah	
7. Mengklik button "Ubah"	

	8. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile User yang diinputkan*
	9. *Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan ubah profile user*
10. *Mengisi kembali Form Ubah Profile User yang berisi username dan status blokir user yang ingin diubah*	
11. *Mengklik button "Ubah"*	
	12. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile User yang diinputkan*
	13. *Sistem akan menyimpan profile user yang baru ke dalam database*
Kondisi Akhir	*Data user berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Menghapus Data User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih Menu "Profile User"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Profile User*
3. *Memilih user yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*
	6. *Sistem akan menghapus user yang ingin dihapus*
Skenario Alternative Menghapus Data User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih Menu "Profile User"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Profile User*
3. *Memilih user yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*
6. *Memilih kembali user yang ingin dihapus*	
7. *Mengklik button "Hapus"*	
	8. *Sistem akan menghapus user yang ingin dihapus*
Kondisi Akhir	*Data user berhasil dihapus dari database*

Tabel III.13 Skenario *Use Case Mengelola Data Gamer*

Use Case	*Mengelola Data Gamer*
Deskripsi	*Admin mengelola data gamer, seperti : melihat, mengubah dan menghapus data gamer*
Aktor	*Admin*
Kondisi Awal	*Halaman Utama Admin*
Skenario Normal Menampilkan Data Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile Gamer"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer
Kondisi Akhir	*Menampilkan data gamer*
Skenario Normal Mengubah Data Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile Gamer"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer
3. Memilih gamer yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	
	5. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile Gamer
6. Mengisi Form Ubah Profile Gamer yang berisi nickname dan penghargaan yang ingin diubah	
7. Mengklik button "Ubah"	
	8. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile Gamer yang diinputkan
	9. Sistem akan menyimpan profile gamer yang baru ke dalam database
Skenario Alternative Mengubah Data Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile Gamer"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer
3. Memilih gamer yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	
	5. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile Gamer
6. Mengisi Form Ubah Profile Gamer yang berisi nickname dan penghargaan yang ingin diubah	
7. Mengklik button "Ubah"	
	8. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile Gamer yang diinputkan

	9. *Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan ubah profile gamer*
10. *Mengisi kembali Form Ubah Profile Gamer yang berisi nickname dan penghargaan yang ingin diubah*	
11. *Mengklik button "Ubah"*	
	12. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile Gamer yang diinputkan*
	13. *Sistem akan menyimpan profile gamer yang baru ke dalam database*
Kondisi Akhir	*Data gamer berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Menghapus Data Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih Menu "Profile Gamer"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer*
3. *Memilih gamer yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*
	6. *Sistem akan menghapus gamer yang ingin dihapus*
Skenario Alternative Menghapus Data Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih Menu "Profile Gamer"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer*
3. *Memilih gamer yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*
6. *Memilih kembali gamer yang ingin dihapus*	
7. *Mengklik button "Hapus"*	
	8. *Sistem akan menghapus gamer yang ingin dihapus*
Kondisi Akhir	*Data gamer berhasil dihapus dari database*

Tabel III.14 Skenario *Use Case Mengelola Data eSport Team*

Use Case	*Mengelola Data eSport Team*
Deskripsi	*Admin mengelola data eSport Team, seperti : melihat, mengubah dan menghapus data eSport Team*
Aktor	*Admin*
Kondisi Awal	*Halaman Utama Admin*
Skenario Normal Menampilkan Data eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile eSport Team"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team
Kondisi Akhir	*Menampilkan data esport team*
Skenario Normal Mengubah Data eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile eSport Team"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team
3. Memilih eSport Team yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	
	5. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile eSport Team
6. Mengisi Form Ubah Profile eSport Team yang berisi nama tim, nama anggota dan penghargaan yang ingin diubah	
7. Mengklik button "Ubah"	
	8. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile eSport Team yang diinputkan
	9. Sistem akan menyimpan profile eSport Team yang baru ke dalam database
Skenario Alternative mengubah data eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile eSport Team"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team
3. Memilih eSport Team yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	
	5. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile eSport Team

6. *Mengisi Form Ubah Profile eSport Team yang berisi nama tim, nama anggota dan penghargaan yang ingin diubah*	
7. *Mengklik button "Ubah"*	
	8. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile eSport Team yang diinputkan*
	9. *Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan ubah profile eSport Team*
10. *Mengisi kembali Form Ubah Profile eSport Team yang berisi nama tim, nama anggota dan penghargaan yang ingin diubah*	
11. *Mengklik button "Ubah"*	
	12. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile eSport Team yang diinputkan*
	13. *Sistem akan menyimpan profile esport team yang baru ke dalam database*
Kondisi Akhir	*Data esport team berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Menghapus Data eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih Menu "Profile eSport Team"*	
	2. *Sistem akan menampilkan menu "Profile eSport Team"*
3. *Memilih eSport Team yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*
	6. *Sistem akan menghapus esport team yang ingin dihapus*
Skenario Alternative Menghapus Data eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih Menu "Profile eSport Team"*	
	2. *Sistem akan menampilkan menu "Profile eSport Team"*
3. *Memilih eSport Team yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*

6. Memilih kembali eSport Team yang ingin dihapus	
7. Mengklik button "Hapus"	
	8. Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"
	9. Sistem akan menghapus eSport Team yang ingin dihapus
Kondisi Akhir	*Data eSport Team berhasil dihapus dari database*

Tabel III.15 Skenario *Use Case Mengelola Data Event*

Use Case	*Mengelola Data Event*
Deskripsi	*Admin mengelola data event, seperti : menambah, melihat, mengubah dan menghapus data event*
Aktor	*Admin*
Kondisi Awal	*Halaman Utama Admin*
Skenario Normal Menambah Data Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1.Memilih menu "Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Event
3. Mengklik button "Tambah Event"	
	4. Sistem akan menampilkan Form Tambah Event
5. Mengisi Form Tambah Event yang berisi kode event, nama event, jenis game, tanggal, jam, lokasi, keterangan dan gambar	
6. Mengklik button "Simpan"	
	7. Sistem akan memvalidasi Form Tambah Event yang diinputkan
	8. Sistem akan menyimpan data event ke dalam database
Skemario Alternative Menambah Data Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Event "	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Event
3. Mengklik button "Tambah Event"	
	4. Sistem akan menampilkan Form Tambah Event
5. Mengisi Form Tambah Event yang berisi kode event, nama event, jenis game, tanggal, jam, lokasi, keterangan dan gambar	

6. Mengklik button "Simpan"	
	7. Sistem akan memvalidasi Form Tambah Event yang diinputkan
	8. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan tambah data event
9. Mengisi Form Tambah Event yang berisi kode event, nama event, jenis game, tanggal, jam, lokasi, keterangan dan gambar yang baru	
10. Mengklik button "Simpan"	
	11. Sistem akan memvalidasi Form Tambah Event yang diinputkan
	12. Sistem akan menyimpan data event ke dalam database
Kondisi Akhir	*Data event berhasil ditambahkan dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Menampilkan Data Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Event
Kondisi Akhir	*Menampilkan data event*
Skenario Normal mengubah data event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Event
3. Memilih Event yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	
	5. Sistem akan menampikan Form Ubah Event
6. Mengisi Form Ubah Event yang berisi kode event, nama event, jenis game, tanggal, jam, lokasi, keterangan dan gambar yang ingin diubah	
7. Mengklik button "Ubah"	
	8. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Event yang diinputkan
	9. Sistem akan menyimpan data event yang baru ke dalam database
Skenario Alternative Mengubah Data Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Event
3. Memilih event yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	

	5. *Sistem akan menampikan Form Ubah Event*
6. *Mengisi Form Ubah Event yang berisi kode event, nama event, jenis game, tanggal, jam, lokasi, keterangan dan gambar yang ingin diubah yang ingin diubah*	
7. *Mengklik button "Ubah"*	
	8. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Event yang diinputkan*
	9. *Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan ubah event*
10. *Mengisi Form Ubah Event yang berisi kode event, nama event, jenis game, tanggal, jam, lokasi, keterangan dan gambar yang ingin diubah yang ingin diubah*	
11. *Mengklik button "Ubah"*	
	12. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Event yang diinputkan*
	13. *Sistem akan menyimpan event yang baru ke dalam database*
Kondisi Akhir	*Data event berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Menghapus Data Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih menu "Event"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Event*
3. *Memilih event yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*
	6. *Sistem akan menghapus event yang ingin dihapus*
Skenario Alternative Menghapus Data Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih menu "Event"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Event*
3. *Memilih event yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*
6. *Memilih kembali event yang ingin dihapus*	
7. *Mengklik button "Hapus"*	

	8. *Sistem akan menghapus event yang ingin dihapus*
Kondisi Akhir	*Data event berhasil dihapus dari database*

Tabel III.16 Skenario *Use Case Mengelola Laporan Event*

Use Case	*Mengelola Laporan Event*
Deskripsi	*Admin mengelola data laporan event, seperti : menambah, melihat, mengubah dan menghapus data laporan event*
Aktor	*Admin*
Kondisi Awal	*Halaman Utama Admin*
Skenario Normal Menambah Laporan Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih menu "Laporan Event"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Laporan Event*
3. *Mengklik button "Tambah Laporan Event"*	
	4. *Sistem akan menampilkan Form Tambah Laporan Event*
5. *Mengisi Form Tambah Laporan Event yang berisi kode laporan, kode event, jumlah esport team, nama esport team dan daftar pemenang*	
6. *Mengklik button "Simpan"*	
	7. *Sistem akan memvalidasi Form Tambah Laporan Event yang diinputkan*
	8. *Sistem akan menyimpan Laporan Event yang baru ke dalam database*
Skemario Alternative Menambah Laporan Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih menu "Laporan Event"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Laporan Event*
3. *Mengklik button "Tambah Laporan Event"*	
	4. *Sistem akan menampilkan Form Tambah Laporan Event*
5. *Mengisi Form Tambah Laporan Event yang berisi kode laporan, kode event, jumlah*	

esport team, nama esport team dan daftar pemenang	
6. Mengklik button "Simpan"	
	7. Sistem akan memvalidasi inputan yang dimasukkan
	8. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan tambah laporan event
9. Mengisi kembali Form Tambah Laporan Event yang berisi kode laporan, kode event, jumlah esport team, nama esport team dan daftar pemenang	
10. Mengklik button "Simpan"	
	11. Sistem akan memvalidasi inputan yang dimasukkan
	12. Sistem akan menyimpan laporan event ke dalam database
Kondisi Akhir	*Laporan event berhasil ditambahkan dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Menampilkan Laporan Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Laporan Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Laporan Event
Kondisi Akhir	*Menampilkan laporan event*
Skenario Normal Mengubah Laporan Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Laporan Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Laporan Event
3. Memilih Laporan Event yang ingin diubah	
4. Mengklik button "Ubah"	
	5. Sistem akan menampikan Form Ubah Laporan Event
6. Mengisi Form Ubah Laporan Event yang berisi kode laporan, kode event, jumlah esport team, nama esport team dan daftar pemenang yang ingin diubah	
7. Mengklik button "Ubah"	
	8. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Laporan Event yang diinputkan

	9. *Sistem akan menyimpan Laporan Event yang baru ke dalam database*
Skenario Alternative Mengubah Laporan Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih menu "Laporan Event"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Laporan Event*
3. *Memilih laporan event yang ingin diubah*	
4. *Mengklik button "Ubah"*	
	5. *Sistem akan menampikan Form Ubah Laporan Event*
6. *Mengisi Form Ubah Laporan Event yang berisi kode laporan, kode event, jumlah esport team, nama esport team dan daftar pemenang yang ingin diubah*	
7. *Mengklik button "Ubah"*	
	8. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Laporan Event yang diinputkan*
	9. *Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan ubah laporan event*
10. *Mengisi kembali Form Ubah Laporan Event yang berisi kode laporan, kode event, jumlah esport team, nama esport team dan daftar pemenang yang ingin diubah yang ingin diubah*	
11. *Mengklik button "Ubah"*	
	12. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Laporan Event yang diinputkan*
	13. *Sistem akan menyimpan laporan event yang baru ke dalam database*
Kondisi Akhir	*Laporan event berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Menghapus Laporan Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih menu "Laporan Event"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Laporan Event*
3. *Memilih laporan event yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*

	6. *Sistem akan menghapus laporan event yang ingin dihapus*
Skenario Alternative Menghapus Laporan Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih menu "Laporan Event"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Laporan Event*
3. *Memilih laporan event yang ingin dihapus*	
4. *Mengklik button "Hapus"*	
	5. *Sistem akan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus ?"*
6. *Memilih kembali laporan event yang ingin dihapus*	
7. *Mengklik button "Hapus"*	
	8. *Sistem akan menghapus laporan event yang ingin dihapus*
Kondisi Akhir	*Laporan event yang ingin dihapus berhasil dihapus dari database*

2. Skenario *Use Case mobile User*

Tabel III.17 Skenario *Use Case Login User*

Use Case	*Login User*
Deskripsi	*Form login yang berisi username dan password user yang akan menggunakan sistem*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Login User*
Skenario Normal Login User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
	1. *Menampilkan Form Login*
2. *User memasukan username dan password*	
3. *User mengklik button "Login"*	
	4. *Sistem akan memvalidasi username dan password yang diinputkan*
	5. *Sistem akan menampilkan Halaman Utama User*
Skenario Alternatif Login User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *User memasukan username dan password*	
2. *User mengklik button "Login"*	

	3. Sistem akan memvalidasi username dan password yang diinputkan
	4. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan login user
5. User memasukan kembali username dan password yang benar	
6. User mengklik button "Login"	
	7. Sistem akan memvalidasi username dan password yang diinputkan
	8. Sistem akan menampilkan Halaman Utama User
Kondisi Akhir	*Menampilkan Halaman Utama User*

Tabel III.18 Skenario *Use Case Register*

Use Case	*Register*
Deskripsi	*Form register user yang berisi username, password, nama dan email untuk mendaftar ke dalam sistem agar dapat masuk ke dalam sistem*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Login User*
Skenario Normal Register	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. User memilih menu "Register"	
	2. Sistem akan menampilkan Form Register
3. User mengisikan Form Register yang berisi username, password, nama dan email	
4. User mengklik button "register"	
	5. Sistem akan memvalidasi username, password, nama dan email yang telah diinputkan
	6. Sistem akan menampilkan konfirmasi register ke email user yang telah didaftarkan
7. User melakukan konfirmasi email untuk melakukan register	
	8. Sistem akan menyimpan data register user ke dalam database
	9. Sistem akan menampilkan Halaman Login User
Skenario Alternatif Register	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. User memilih menu "Register"	
	2. Sistem akan menampilkan Form Register

3. User mengisikan Form Register yang berisi username, password, nama dan email	
4. User mengklik button "register"	
	5. Sistem akan memvalidasi username, password, nama dan email yang diinputkan
	6. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan proses register user
7. User memasukan kembali username, password, nama dan email	
8. User mengklik button "register"	
	9. Sistem akan memvalidasi username, password, nama dan email yang diinputkan
	10. Sistem akan menampilkan konfirmasi ke email user
11. User melakukan konfirmasi email untuk melakukan register	
	12. Sistem akan menyimpan data register user ke dalam database
	13. Sistem akan menampilkan Halaman Login
Kondisi Akhir	*Register user berhasil dan data register disimpan ke dalam database*

Tabel III.19 Skenario *Use Case Lupa Password*

Use Case	*Lupa Password*
Deskripsi	*Form lupa password user yang berisi username, email dan keterangan yang akan digunakan untuk melakukan pergantian password untuk dapat melakukan login*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Login User*
Skenario Normal Lupa Password	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
	1. Menampilkan Form Login
2. User memilih menu "Lupa Password"	
	3. Sistem akan menampilkan Form Lupa Password
4. User mengisi Form Lupa Password yang berisi username, email dan keterangan	
5. User mengklik button "Lupa Password"	

	6. Sistem akan memvalidasi username, email dan keterangan yang telah diinputkan
	7. Sistem akan menyimpan password baru user
	8. Sistem akan mengirimkan password baru melalui email user yang telah didaftarkan
9. User akan memeriksa password baru di email user yang telah terdaftar ke dalam sistem sebelumnya	
	10. Sistem akan menampilkan Halaman Login
Skenario Alternatif Lupa Password	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. User memilih menu "Lupa Password"	
	2. Sistem akan menampilkan Form Lupa Password
3. User mengisi Form Lupa Password yang berisi username, email dan keterangan	
4. User mengklik button "Lupa Password"	
	5. Sistem akan memvalidasi username, email dan keterangan yang telah diinputkan
	6. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan proses lupa password user
7. User mengisi kembali Form Lupa Password yang berisi username, email dan keterangan	
8. User mengklik button "Lupa Password"	
	9. Sistem akan memvalidasi username, email dan keterangan yang telah diinputkan
	10. Sistem akan menyimpan password baru user
	11. Sistem akan mengirimkan password baru melalui email user yang telah didaftarkan
12. User akan memeriksa password baru di email user yang telah terdaftar ke dalam sistem sebelumnya	
	13. Sistem akan menampilkan Halaman Login
Kondisi Akhir	*Password baru berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*

Tabel III.20 Skenario *Use Case Ubah Password*

Use Case	*Ubah Password*
Deskripsi	*Form ubah password user yang berisi username, password lama, password baru dan re-type password yang akan digunakan untuk melakukan pergantian password untuk dapat melakukan login*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Login User*
Skenario Normal Ubah Password	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
	1. Menampilkan Form Login
2. User memilih menu "Ubah Password"	
	3. Sistem akan menampilkan Form Ubah Password
3. User mengisi Form Ubah Password yang berisi username, password lama, password baru, re-type password	
4. User mengklik button "Ubah Password"	
	5. Sistem akan memvalidasi username, password lama, password baru dan re-type password yang diinputkan
	6. Sistem akan menyimpan password baru yang telah diinputkan oleh user
	7. Sistem akan menampilkan Halaman Login
Skenario Alternatif Ubah Password	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. User memilih menu "Lupa Password"	
	2. Sistem akan menampilkan Form Lupa Password
3. User mengisi Form Ubah Password yang berisi username, password lama, password baru dan re-type password	
4. User mengklik button "Ubah Password"	
	5. Sistem akan memvalidasi username, password lama, password baru dan re-type password yang diinputkan
	6. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan prose subah password user

7. User mengisi kembali username, password lama, password baru, dan re-type password	
8. User mengklik button "Ubah Password"	
	9. Sitem akan memvalidasi username, password lama, password baru dan re-type password yang diinputkan
	10. Sistem akan menyimpan password baru yang telah diinputkan oleh user
	11. Sistem akan menampilkan Halaman Login
Kondisi Akhir	*Password user berhasil diubah*

Tabel III.21 Skenario *Use Case Mengelola Profile User*

Use Case	*Mengelola Profile User*
Deskripsi	*Mengelola profile user, seperti : melihat dan mengubah profile user*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Utama User*
Skenario Normal Menampilkan Profile User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile User"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile User
Kondisi Akhir	*Menampilkan profile user*
Skenario Normal Mengubah Profile User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile User"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile User
3. Mengklik button "Ubah Profile"	
	4. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile User
5. Mengisi Form Ubah Profile User dengan memilih profile yang ingin diubah	
6. Mengklik button "simpan"	
	7. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile yang diinputkan
	8. Sistem akan menyimpan profile user yang baru ke dalam database
Skenario Alternative Mengubah Profile User	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile User"	

	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile User
3. Mengklik button "Ubah Profile"	
	4. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile User
5. Mengisi Form Ubah Profile User dengan memilih profile yang ingin diubah	
6. Mengklik button "simpan"	
	7. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile User dari masukan user yang baru
	8. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan ubah profile user
9. Mengisi kembali Form Ubah Profile User dengan memasukkan profile user yang ingin diubah	
10. Mengklik button "simpan"	
	11. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile User dari masukan user yang baru
	12. Sistem akan menyimpan profile user yang baru ke dalam database
	13. Sistem akan menampilkan Halaman Profile User
Kondisi Akhir	*Profile user berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*

Tabel III.22 Skenario *Use Case Mengelola Profile Gamer*

Use Case	*Mengelola Profile Gamer*
Deskripsi	*Mengelola profile gamer, seperti : menambah, melihat dan mengubah profile gamer*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Utama User*
Skenario Normal Melihat Profile Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile Gamer"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer
Kondisi Akhir	*Menampilkan profile gamer*
Skenario Normal Menambah Profile Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile Gamer"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer

3. Memilih menu "Tambah Profile Gamer"	
	4. Sistem akan menampilkan Form Tambah Profile Gamer
5. User mengisi Form Tambah Profile Gamer yang berisi : nama, nickname, jenis game, usia, alamat, penghargaan, email dan no.telp/hp	
6. Mengklik button "tambah"	
	7. Sistem akan memvalidasi nama, nickname, jenis game, usia, alamat, penghargaan, email dan no.telp/hp yang diinputkan
	8. Sistem akan menyimpan inputan user ke dalam database
Skenario Alternative Menambah Profile Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile Gamer"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer
3. Memilih Menu "Tambah Profile Gamer"	
	4. Sistem akan menampilkan Form Tambah Profile Gamer
5. User mengisi Form Tambah Profile Gamer yang berisi : nama, nickname, jenis game, usia, alamat, penghargaan, email dan no.telp/hp	
	6. Sistem akan memvalidasi nama, nickname, jenis game, usia, alamat, penghargaan, email dan no.telp/hp yang diinputkan
	7. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan Tambah Profile Gamer
8. User mengisi kembali Form Tambah Profile Gamer yang berisi : nama, nickname, jenis game, usia, alamat, penghargaan, email dan no.telp/hp	
9. Mengklik button "tambah"	
	10. Sistem akan memvalidasi nama, nickname, jenis game, usia, alamat, penghargaan, email dan no.telp/hp yang diinputkan
	11. Sistem akan menyimpan inputan user ke dalam database

Kondisi Akhir	*Profile Gamer berhasil ditambah dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Mengubah Profile Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile Gamer"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer
3. Mengklik button "Ubah Profile"	
	4. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile Gamer
5. Mengisi Form Ubah Profile Gamer dengan memilih profile yang ingin diubah	
6. Mengklik button "simpan"	
	7. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile Gamer yang diinputkan
	8. Sistem akan menyimpan profile gamer yang baru ke dalam database
Skenario Alternative Mengubah Profile Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile Gamer"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer
3. Mengklik button "Ubah Profile"	
	4. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile Gamer
5. Mengisi Form Ubah Profile Gamer dengan memilih profile yang ingin diubah	
6. Mengklik button "simpan"	
	7. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile Gamer yang diinputkan
	8. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan ubah profile gamer
9. Mengisi kembali Form Ubah Profile gamer dengan memilih profile gamer yang ingin diubah	
10. Mengklik button "simpan"	
	11. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile gamer yang diinputkan
	12. Sistem akan menyimpan profile gamer yang baru ke dalam database
	13. Sistem akan menampilkan Halaman Profile Gamer

Kondisi Akhir	*Profile Gamer berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*

Tabel III.23 Skenario *Use Case Melihat Detail Profile Gamer*

Use Case	*Melihat Detail Profile Gamer*
Deskripsi	*Melihat informasi detail profile gamer*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Profile Gamer*
Skenario Normal Melihat Detail Profile Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu Profile Gamer	
	2. Menampilkan Halaman Profile Gamer
3. Memilih Gamer yang ingin dilihat detail profilenya	
4. Mengklik Profile Gamer yang dipilih	
	5. Sistem akan menampilkan detail profile gamer yang telah dipilih oleh user
Kondisi Akhir	*Menampilkan detail profile gamer*

Tabel III.24 Skenario *Use Case Rekrut Gamer*

Use Case	*Rekrut Gamer*
Deskripsi	*Rekrut Gamer untuk diajak bergabung ke dalam eSport Team*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Profile Gamer*
Skenario Normal Rekrut Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile Gamer"	
	2. Menampilkan Halaman Profile Gamer
3. Memilih gamer berdasarkan kategori pencarian, diantaranya : kategori lokasi, jenis game, posisi dan usia	
	4. Menampilkan profile gamer hasil dari pencarian kategori.
5. Memilih Gamer yang ingin untuk melihat detail profilenya terlebih dahulu	
	6. Sistem akan menampilkan detail profile gamer yang telah dipilih oleh user
7. Mengklik button "rekrut pemain"	

	8. Sistem akan mengirimkan notifikasi kepada gamer yang ingin di rekrut
9. Gamer yang direkrut akan membalas notifikasi yang telah dikirimkan oleh user	
	10. Sistem akan menampilkan notifikasi bahwa "Gamer berhasil direkrut" dan sistem akan menyimpan di dalam database
Skenario Alternative Rekrut Gamer	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih gamer berdasarkan kategori pencarian, diantaranya : kategori lokasi, jenis game, posisi dan usia	
	2. Menampilkan hasil pencarian gamer berdasarkan kategori pencarian
3. Memilih Gamer yang ingin direkrut dengan cara melihat detail profilenya terlebih dahulu	
	4. Sistem akan menampilkan detail profile gamer yang telah dipilih oleh user
5. Mengklik button "rekrut pemain"	
	6. Sistem akan mengirimkan notifikasi kepada gamer yang ingin di rekrut
7. Gamer yang direkrut akan membalas notifikasi yang telah dikirimkan oleh user	
8. Memilih Gamer lagi yang ingin dilihat detail profilenya	
	9. Sistem akan menampilkan detail profile gamer yang telah dipilih oleh user
10. Mengklik button "rekrut pemain"	
	11. Sistem akan mengirimkan notifikasi kepada gamer yang ingin di rekrut
12. Gamer yang direkrut akan membalas notifikasi yang telah dikirimkan oleh user	
	13. Gamer yang direkrut bergabung dengan eSport Team user dan sistem akan menyiimpan di dalam database
Kondisi Akhir	*Proses rekrut berhasil dilakukan dan disimpan di dalam database*

Tabel III.25 Skenario *Use Case Mengelola Profile eSport Team*

Use Case	*Mengelola Profile eSport Team*
Deskripsi	*Mengelola profile eSport Team, seperti : menambah, melihat dan mengubah profile eSport Team*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Utama User*
Skenario Normal Melihat Profile eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile eSport Team"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team
Kondisi Akhir	*Menampilkan profile eSport Team*
Skenario Normal Menambah Profile eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile eSport Team"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team
3. Memilih menu "Tambah Profile eSport Team"	
	4. Sistem akan menampilkan Form Tambah Profile eSport Team
5. User mengisi Form Tambah Profile eSport Team yang berisi : nama tim, tahun berdiri, jenis game, kota, penghargaan, anggota, email dan no.telp/hp	
6. Mengklik button "tambah"	
	7. Sistem akan memvalidasi nama tim, tahun berdiri, jenis game, kota, penghargaan, anggota, email dan no.telp/hp yang diinputkan
	8. Sistem akan menyimpan inputan user ke dalam database
Skenario Alternative Menambah Profile eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Profile eSport Team"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team
3. Memilih Menu "Tambah Profile eSport Team"	
	4. Sistem akan menampilkan Form Tambah Profile eSport Team

5. *User mengisi Form Tambah Profile eSport Team yang berisi : nama tim, tahun berdiri, jenis game, kota, penghargaan, anggota, email dan no.telp/hp*	
	6. *Sistem akan memvalidasi nama tim, tahun berdiri, jenis game, kota, penghargaan, anggota, email dan no.telp/hp yang diinputkan*
	7. *Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan Tambah Profile eSport Team*
8. *User mengisi kembali Form Tambah Profile eSport Team yang berisi : nama tim, tahun berdiri, jenis game, kota, penghargaan, anggota, email dan no.telp/hp*	
9. *Mengklik button "tambah"*	
	10. *Sistem akan memvalidasi nama tim, tahun berdiri, jenis game, kota, penghargaan, anggota, email dan no.telp/hp yang diinputkan*
	11. *Sistem akan menyimpan inputan user ke dalam database*
Kondisi Akhir	*Profile eSport Team berhasil ditambah dan disimpan ke dalam database*
Skenario Normal Mengubah Profile eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih menu "Profile eSport Team"*	
	2. *Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team*
3. *Mengklik button "Ubah Profile"*	
	4. *Sistem akan menampilkan Form Ubah Profile eSport Team*
5. *Mengisi Form Ubah Profile eSport Team dengan memilih terlebih dahulu profile eSport Team yang ingin diubah*	
6. *Mengklik button "simpan"*	
	7. *Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile eSport Team yang diinputkan*
	8. *Sistem akan menyimpan profile eSport Team yang baru ke dalam database*
Skenario Alternative Mengubah Profile eSport Team	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*

1. Memilih menu "Profile eSport Team"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team
3. Mengklik button "Ubah Profile"	
	4. Sistem akan menampikan Form Ubah Profile eSport Team
5. Mengisi Form Ubah Profile eSport Team dengan memilih terlebih dahulu profile eSport Team yang ingin diubah	
6. Mengklik button "simpan"	
	7. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile eSport Team yang diinputkan
	8. Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan ubah profile eSport Team
9. Mengisi kembali Form Ubah Profile eSport Team dengan memilih terlebih dahulu profile eSport Team yang ingin diubah	
10. Mengklik button "simpan"	
	11. Sistem akan memvalidasi Form Ubah Profile eSport Team yang diinputkan
	12. Sistem akan menyimpan profile eSport Team yang baru ke dalam database
	13. Sistem akan menampilkan Halaman Profile eSport Team
Kondisi Akhir	*Profile eSport Team berhasil diubah dan disimpan ke dalam database*

Tabel III.26 Skenario *Use Case Melihat Detail Profile eSport Team*

Use Case	*Melihat Detail Profile eSport Team User*
Deskripsi	*Melihat informasi detail profie eSport Team*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Profile eSport Team*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih Menu "Profile eSport Team"	
	2. Menampilkan Halaman Profile eSport Team
3. Memilih eSport Team yang ingin dilihat detail profilenya	

4. Mengklik Profile eSport Team yang dipilih	
	5. Sistem akan menampilkan detail profile eSport Team yang telah dipilih oleh user
Kondisi Akhir	*Menampilkan informasi detail profile eSport Team*

Tabel III.27 Skenario *Use Case Mengelola Event*

Use Case	*Mengelola Event*
Deskripsi	*Mengelola event, seperti : menambah dan melihat, event games*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Event*
Skenario Normal Melihat Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Event
Kondisi Akhir	*Menampilkan informasi event*
Skenario Normal Menambah Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Event
3. Memilih menu "Tambah Event"	
	4. Sistem akan menampilkan Form Tambah Event
5. User mengisi Form Tambah Event yang berisi : nama event, jenis game, lokasi, tanggal, jam dan keterangan	
6. Mengklik button "tambah"	
	7. Sistem akan memvalidasi nama event, jenis game, lokasi, tanggal, jam dan keterangan yang diinputkan
	8. Sistem akan menyimpan inputan user ke dalam database
Skenario Alternative Menambah Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. Memilih menu "Event"	
	2. Sistem akan menampilkan Halaman Event
3. Memilih Menu "Tambah Event"	
	4. Sistem akan menampilkan Form Tambah Event
5. User mengisi Form Tambah Event yang berisi : nama event, jenis game, lokasi, tanggal, jam dan keterangan	

	6. *Sistem akan memvalidasi nama event, jenis game, lokasi, tanggal, jam dan keterangan yang diinputkan*
	7. *Sistem akan menampilkan koreksi kesalahan Tambah Event*
8. *User mengisi kembali Form Tambah Profile eSport Team yang berisi : nama event, jenis game, lokasi, tanggal, jam dan keterangan*	
9. *Mengklik button "tambah"*	
	10. *Sistem akan memvalidasi nama event, jenis game, lokasi, tanggal, jam dan keterangan yang diinputkan*
	11. *Sistem akan menyimpan inputan user ke dalam database*
Kondisi Akhir	*Event berhasil ditambah dan disimpan ke dalam database*

Tabel III.28 Skenario *Use Case Melihat Detail Event*

Use Case	*Melihat Detail Event*
Deskripsi	*Melihat informasi Detail Event*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Event*
Skenario Normal Melihat Detail Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih Menu "Event"*	
	2. *Menampilkan Halaman Event*
3. *Memilih Event yang ingin dilihat detail profilenya*	
4. *Mengklik Event yang dipilih*	
	5. *Sistem akan menampilkan detail event yang telah dipilih oleh user*
Kondisi Akhir	*Menampilkan informasi detail event*

Tabel III.29 Skenario *Use Case Melihat Lokasi Event*

Use Case	*Melihat Lokasi Event*
Deskripsi	*Melihat Lokasi Event*
Aktor	*User*
Kondisi Awal	*Halaman Detail Event*
Skenario Normal Melihat Lokasi Event	
Aksi Aktor	*Reaksi Sistem*
1. *Memilih Menu "Event"*	

	2. Menampilkan Halaman Event
3. Memilih Event	
4. Mengklik Event yang dipilih	
	5. Menampilkan Detail Event
6. Memilih Menu "Lokasi Event"	
	7. Memeriksa Lokasi Event
	8. Sistem akan menampilkan lokasi event yang telah dipilih oleh user
Kondisi Akhir	*Menampilkan informasi lokasi event*

III.1.7.4 *Definisi Aktor*

Aktor merupakan elemen atau bagian yang berhubungan dengan sistem. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor yang berperan sebagai *Admin,* dan *User* :

Tabel III.30 *Definisi Aktor*

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Aktor ini bertanggung jawab atas sistem secara keseluruhan. Admin bertugas untuk mengelola seluruh data yang ada, seperti : *Profile User, Profile Gamers, Profile eSport Team, Event* dan *Laporan Event* pada sisi *back end*.
2	User	Aktor ini dapat melakukan beberapa aksi, seperti : *Login*, *Register*, mengubah *password*, mengelola *profile user* dan *detail user* serta dapat mengelola *profile esport team*
3	Mail Server	Aktor ini hanya bertugas untuk memverifikasi email yang dikirimkan oleh sistem kepada *user* pada saat melakukan proses *register* dan *lupa password*.

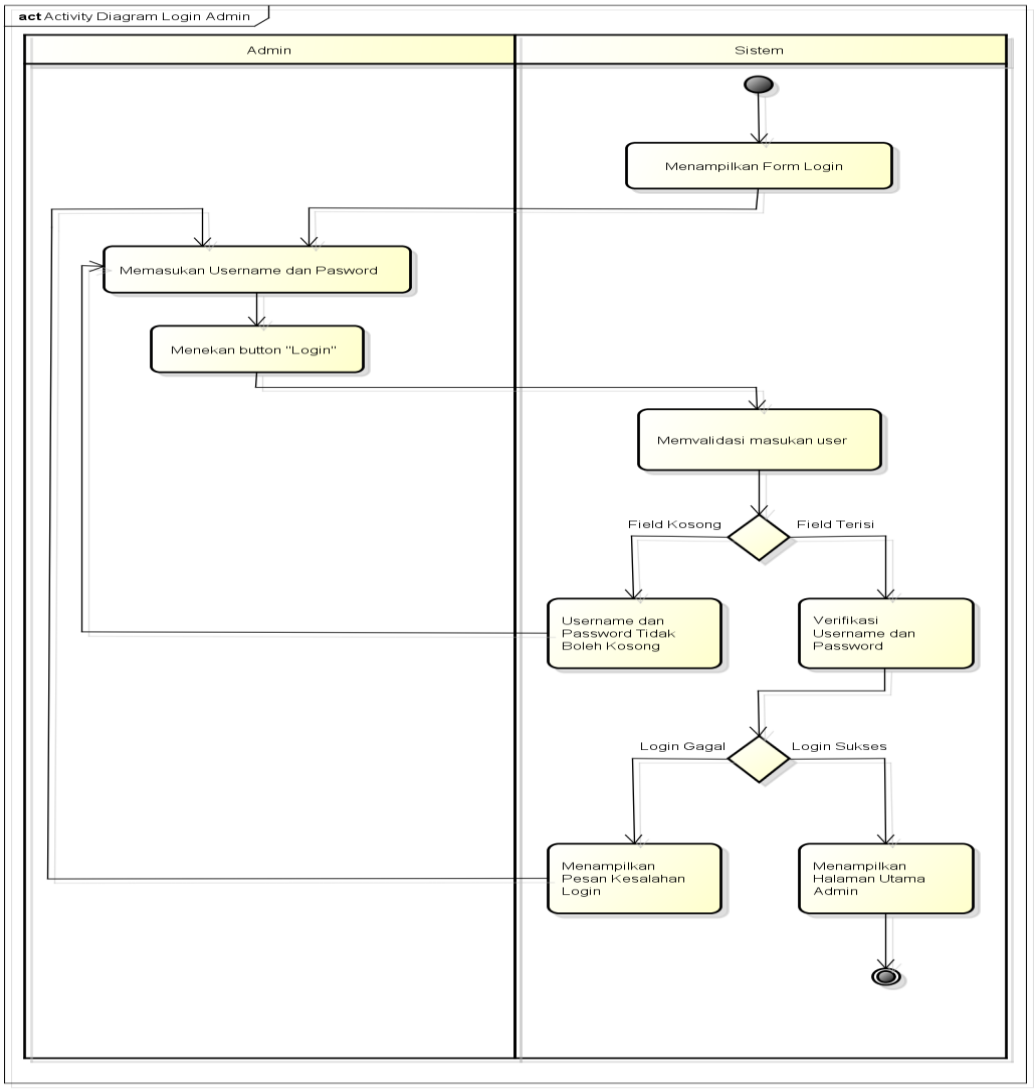
III.1.7.5 *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan diagram yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan aktifitas dalam suatu proses yang mengacu pada *use case*

diagram yang ada. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing *activity diagram* :

1. *Activity Diagram Login Admin*

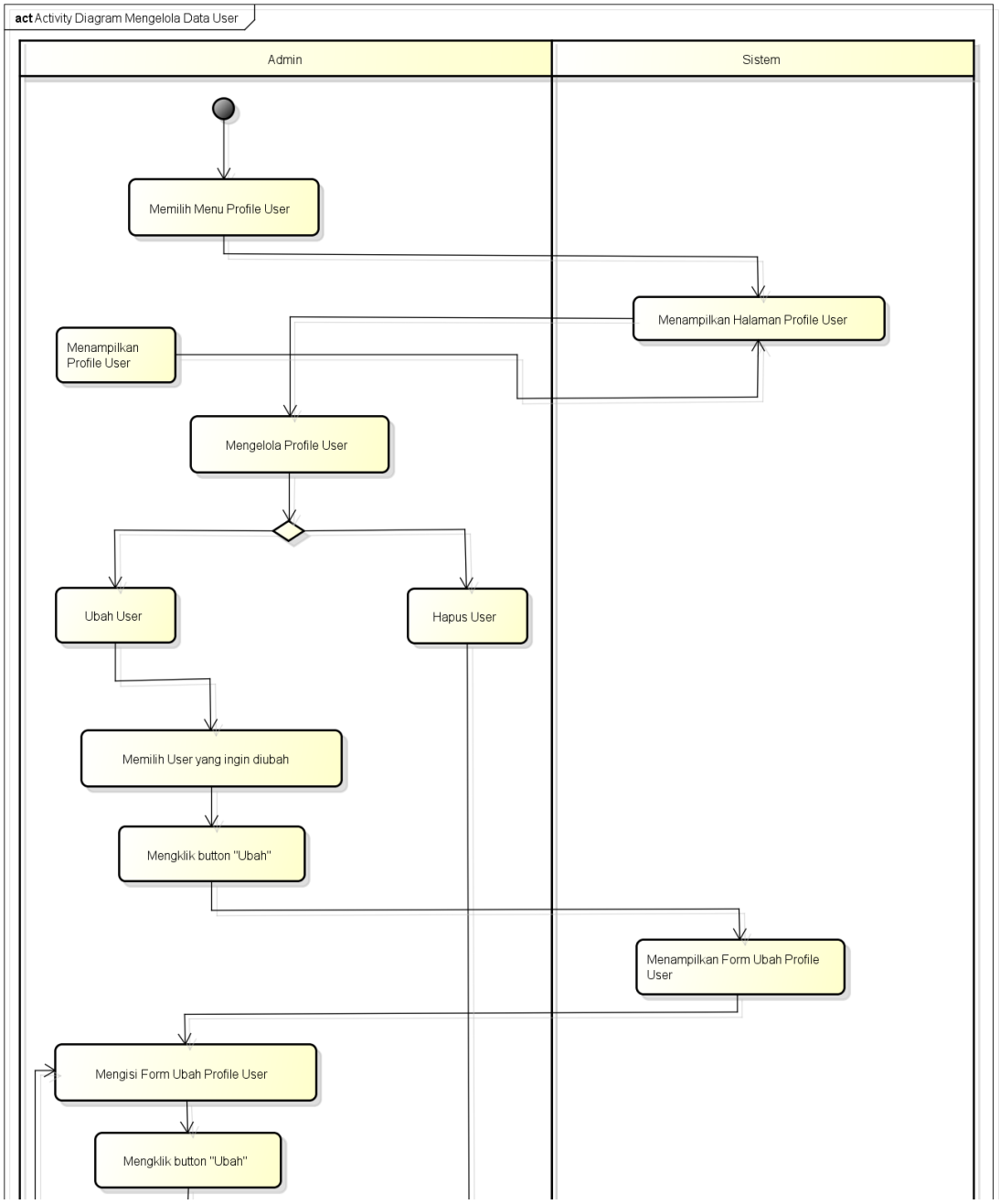
Berikut adalah *Activity Diagram Login Admin* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses untuk *login admin* :

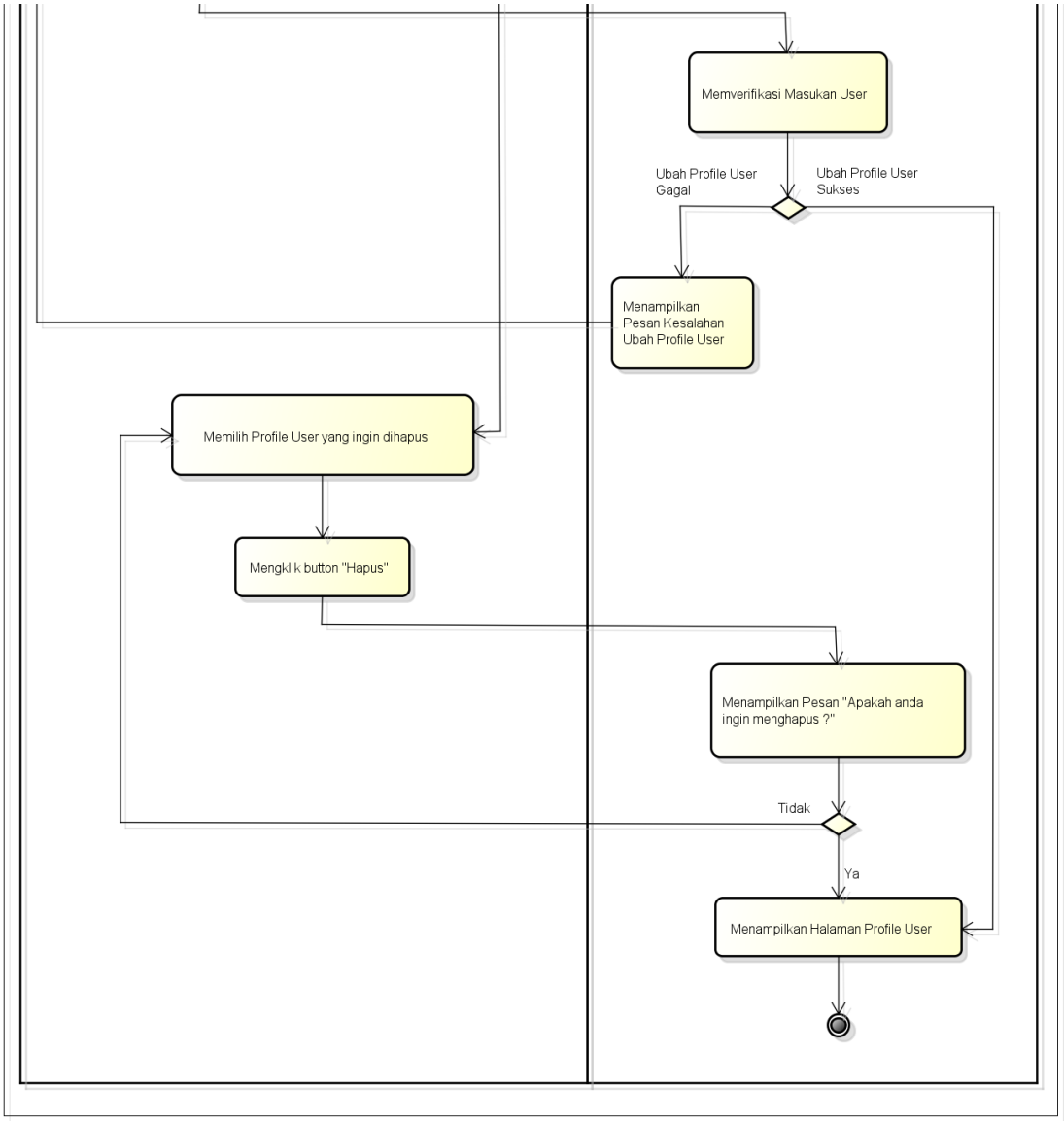


Gambar III.11 *Activity Diagram Login Admin*

2. *Activity Diagram Mengelola Data User*

Activity Diagram Mengelola Data User memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola *profile user* :

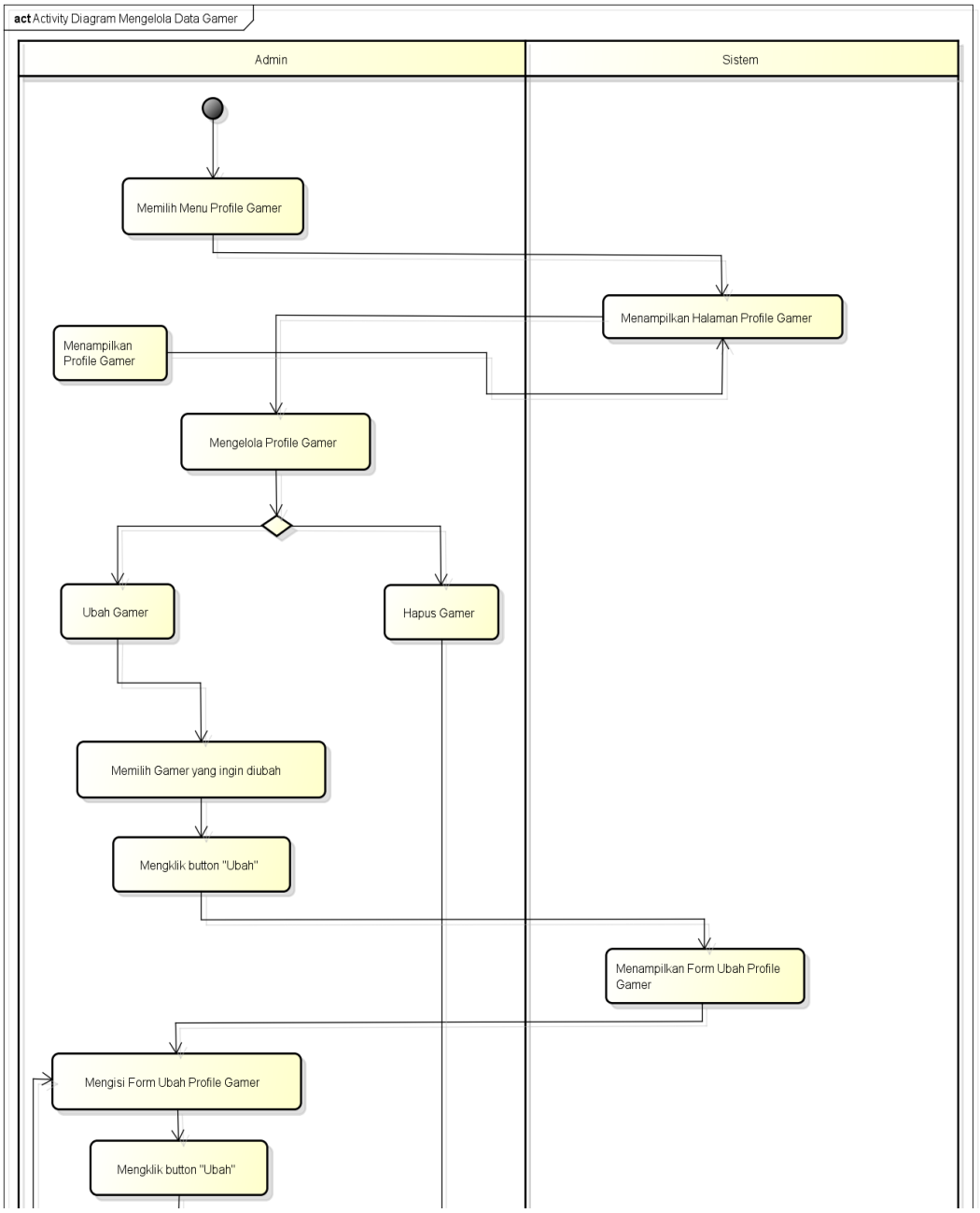


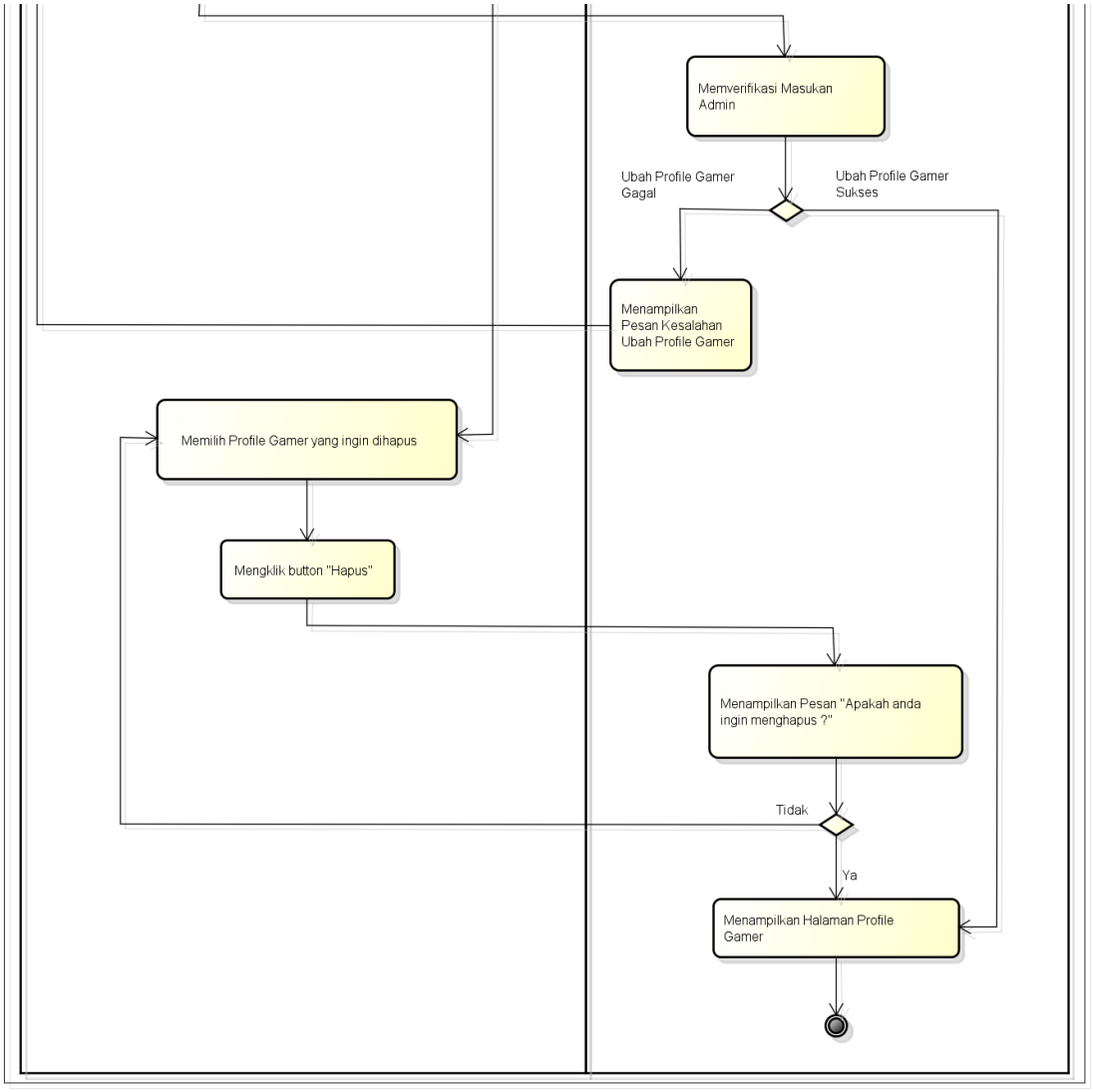


Gambar III.12 *Activity Diagram Mengelola Data User*

3. *Activity Diagram Mengelola Data Gamer*

Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Data Gamer* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola *profile gamer* :

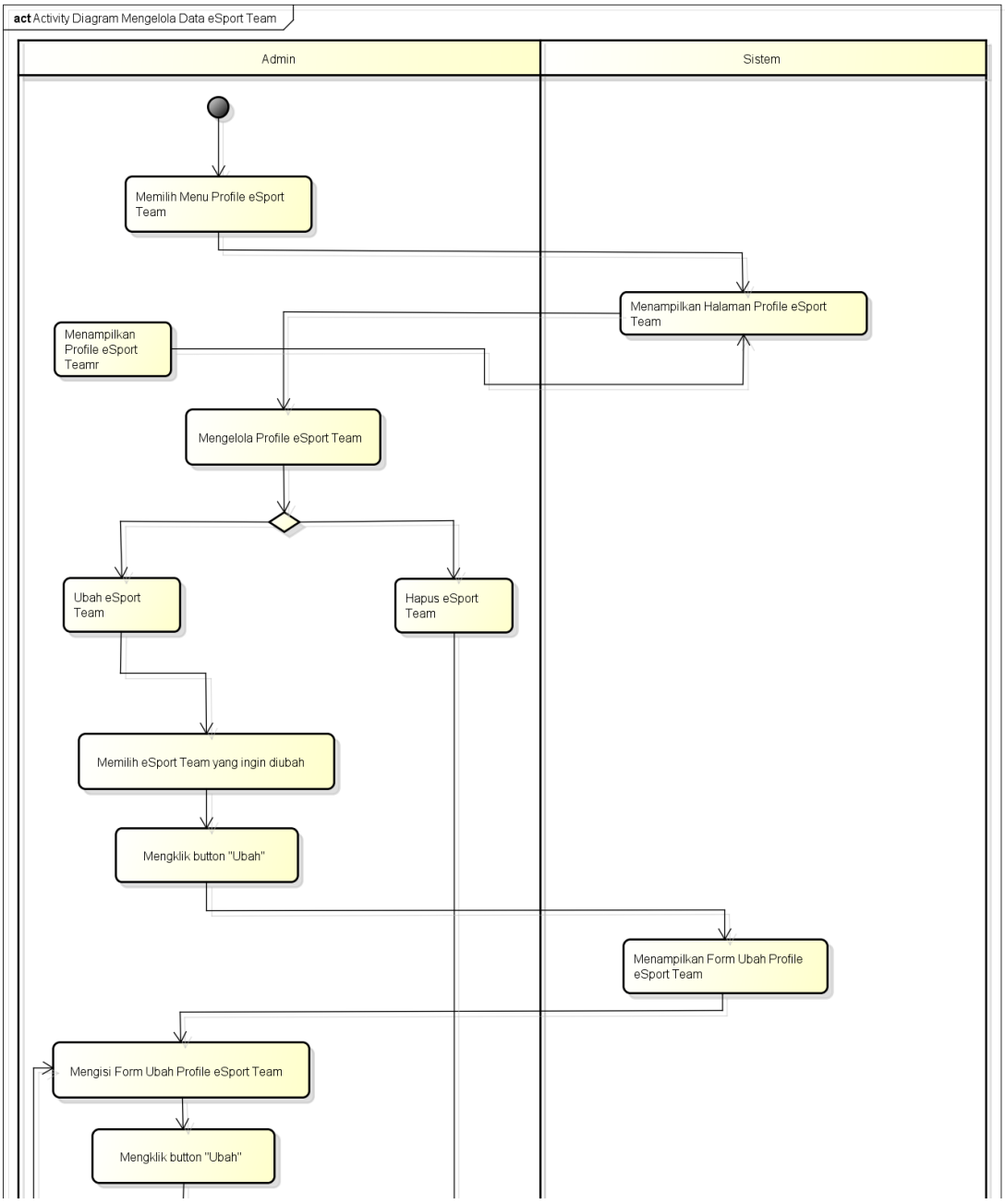


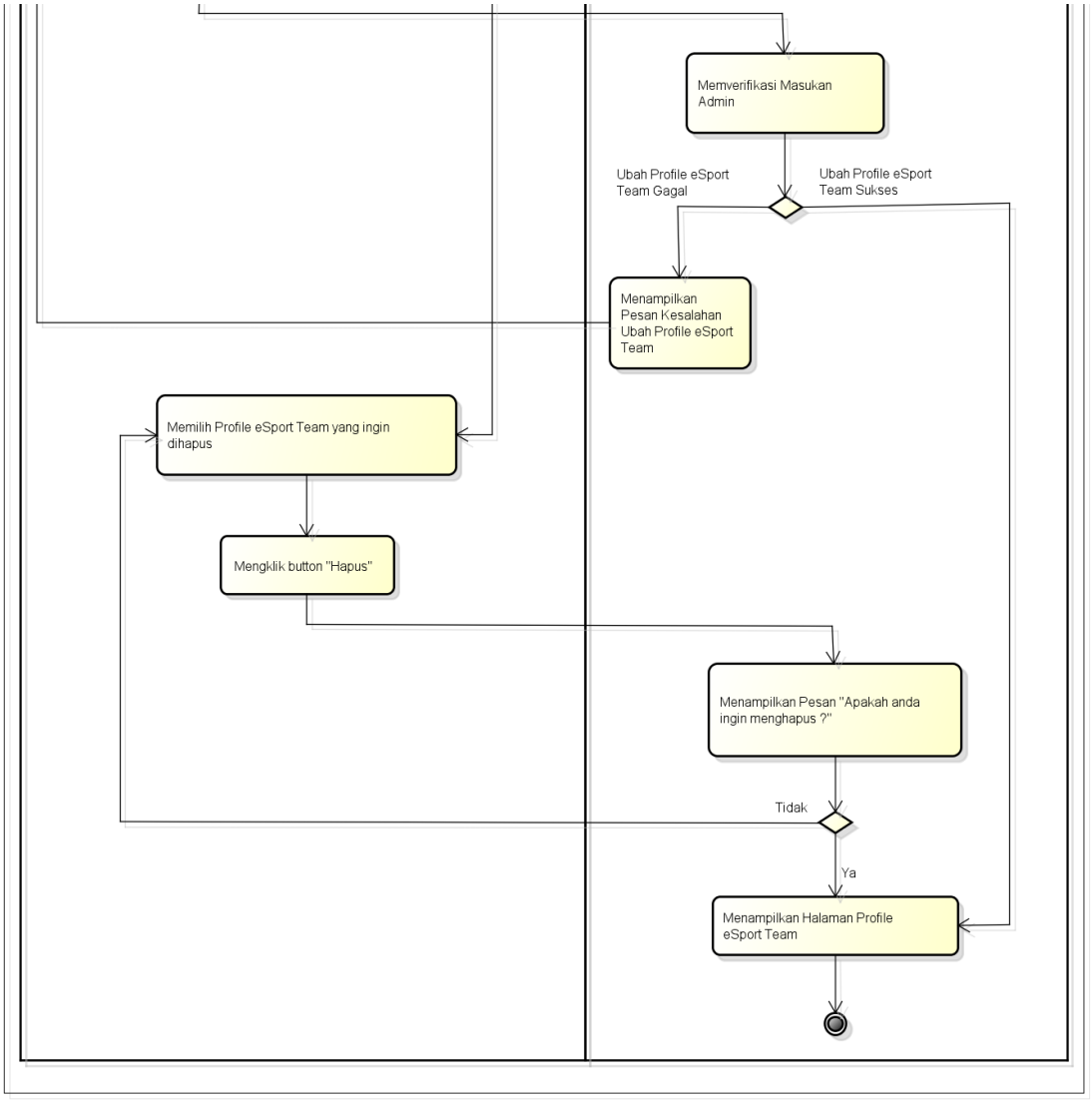


Gambar III.13 *Activity Diagram Mengelola Data Gamer*

4. *Activity Diagram Mengelola Data eSport Team*

Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Profile User yang* memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola *profile esport team* :

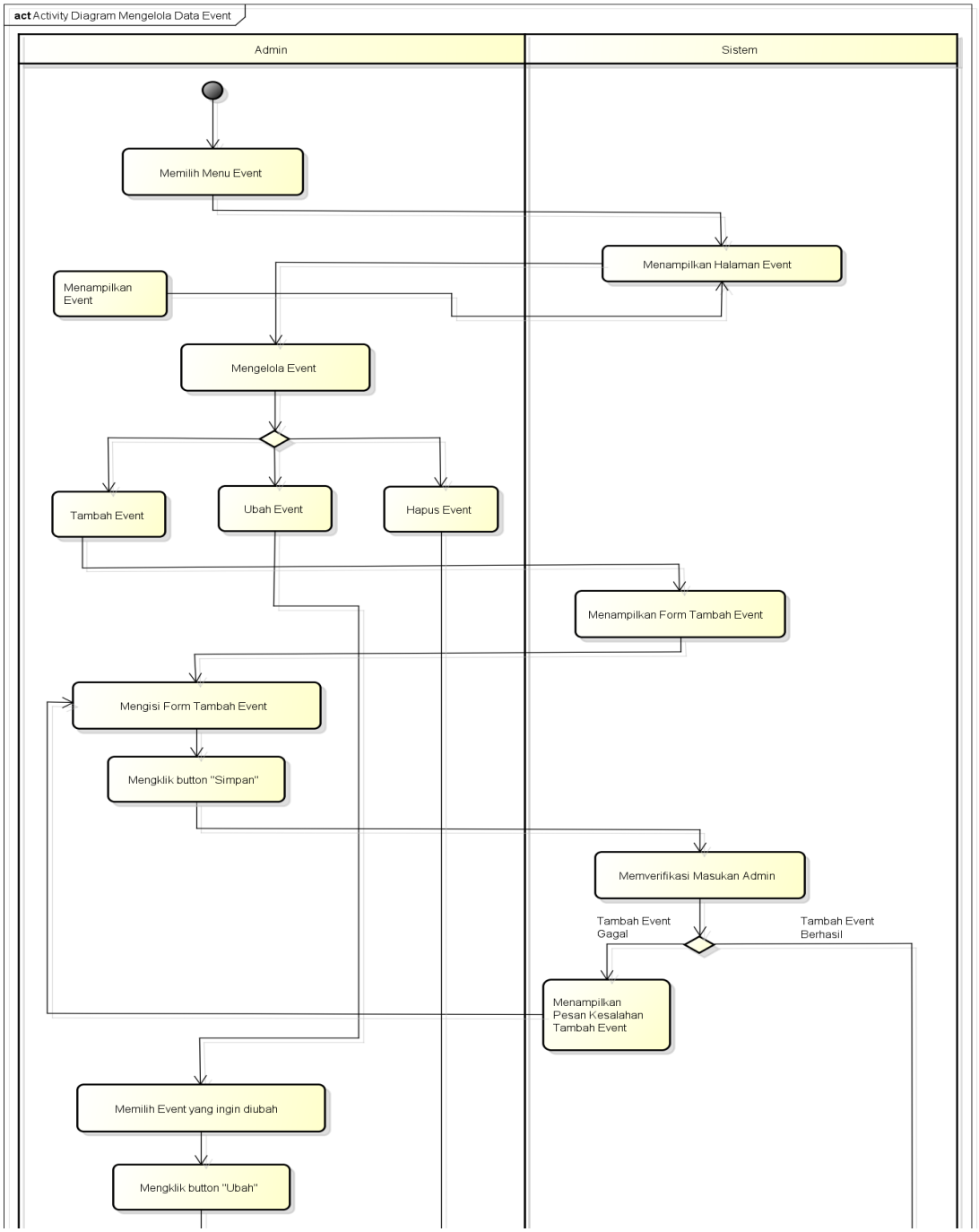


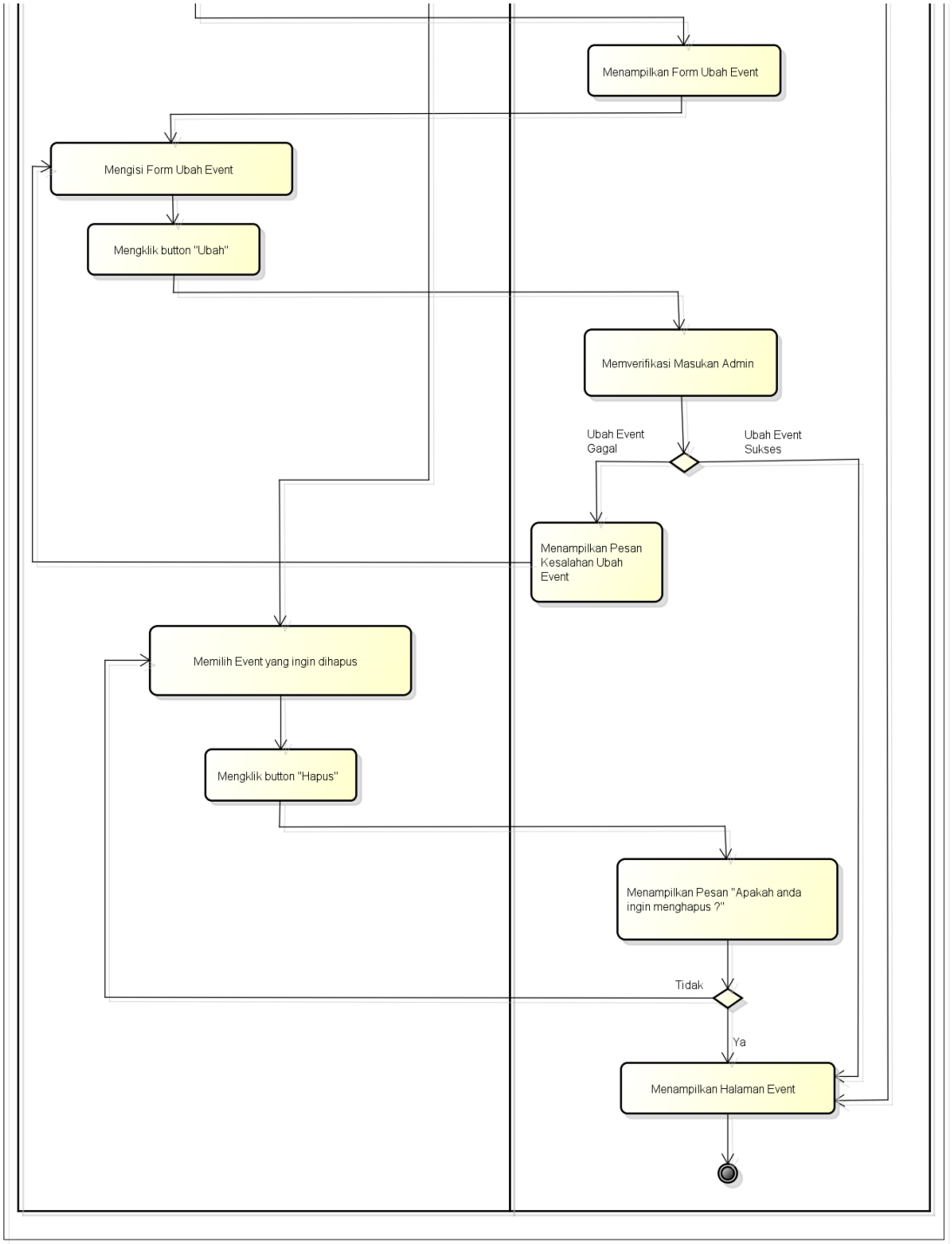


Gambar III.14 *Activity Diagram Mengelola Data eSport Team*

5. *Activity Diagram Mengelola Data Event*

Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Data Event* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola daftar *event* :

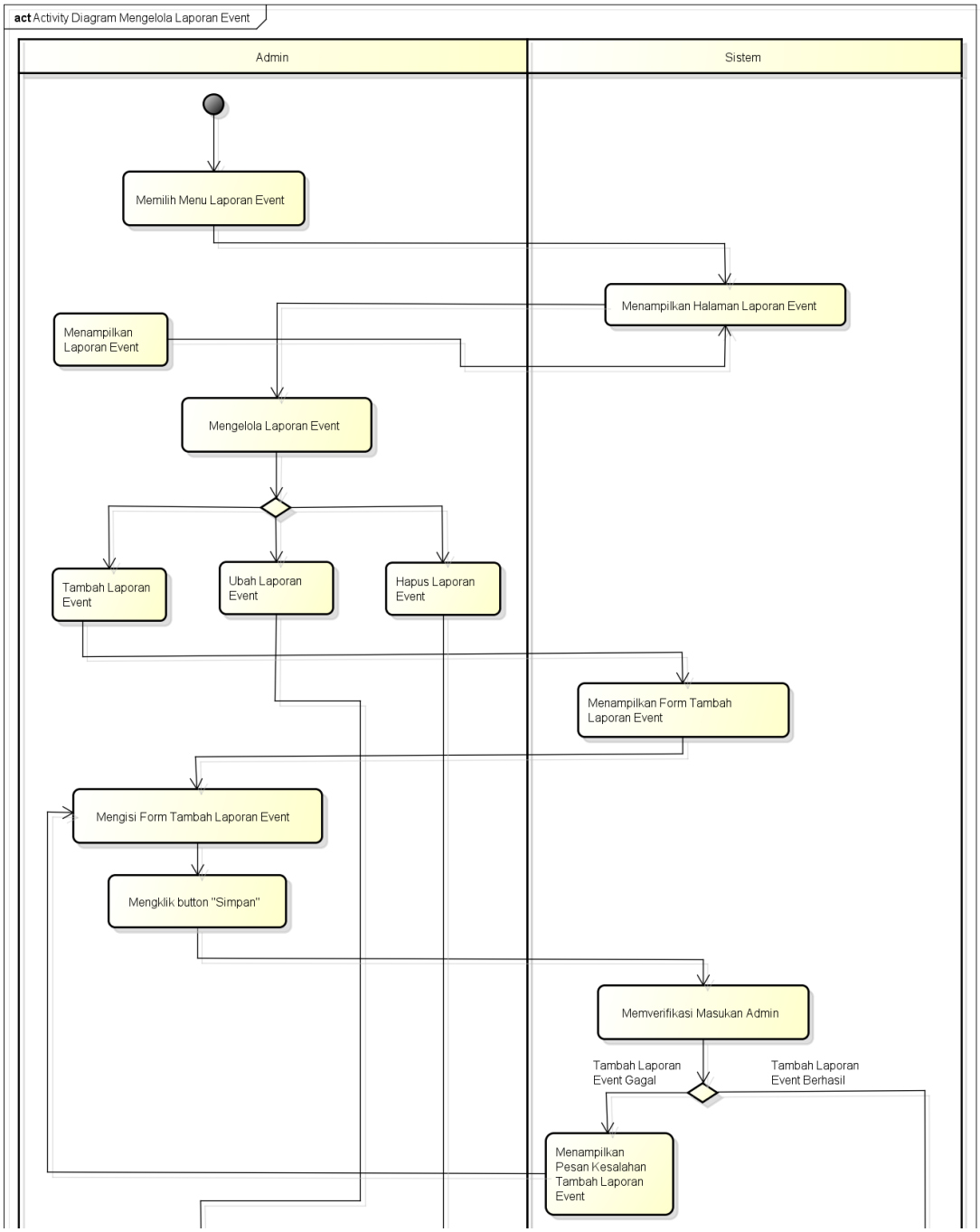


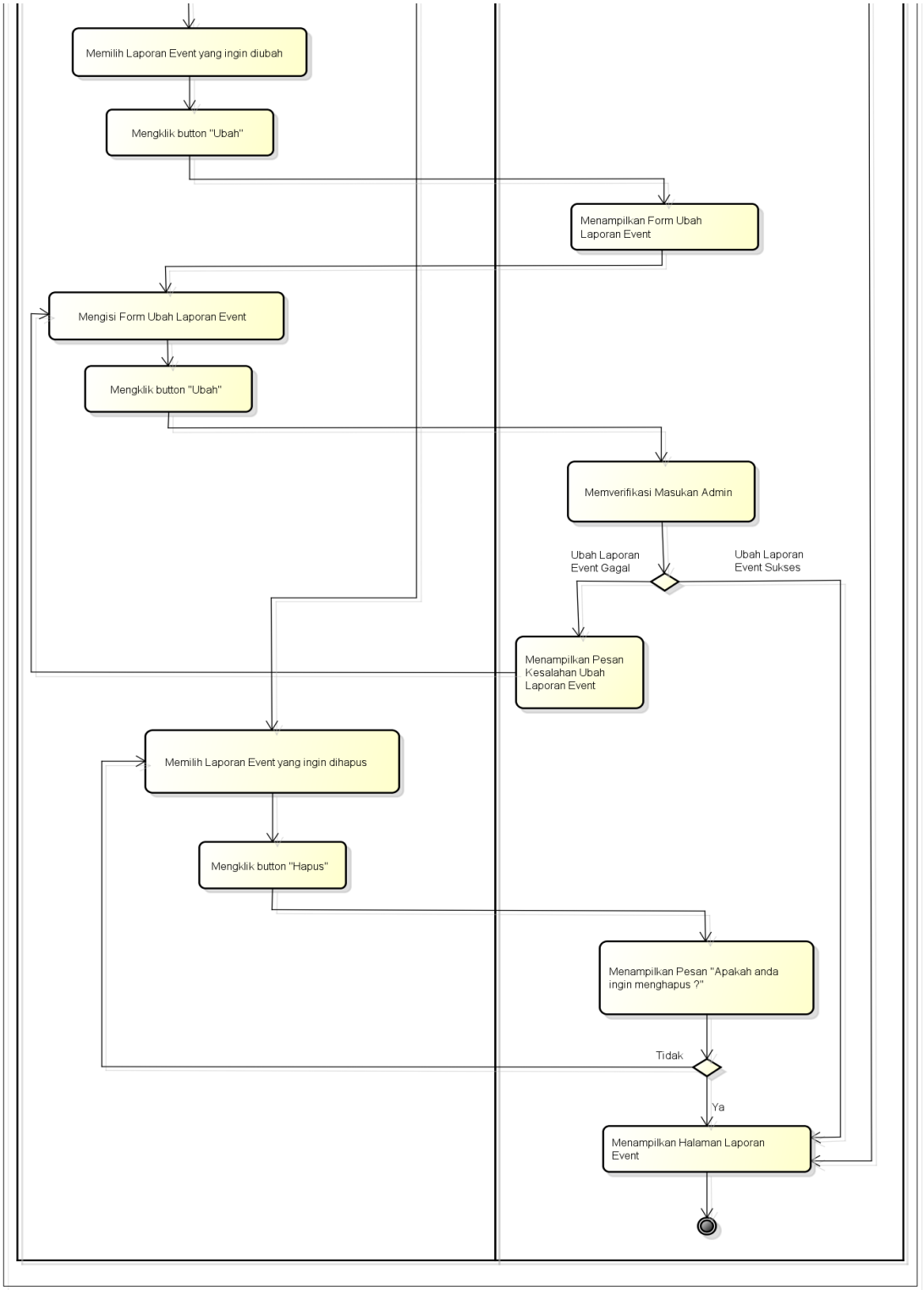


Gambar III.15 *Activity Diagram Mengelola Profile User*

6. *Activity Diagram Mengelola Laporan Event*

Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Laporan Event* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola laporan *event* :

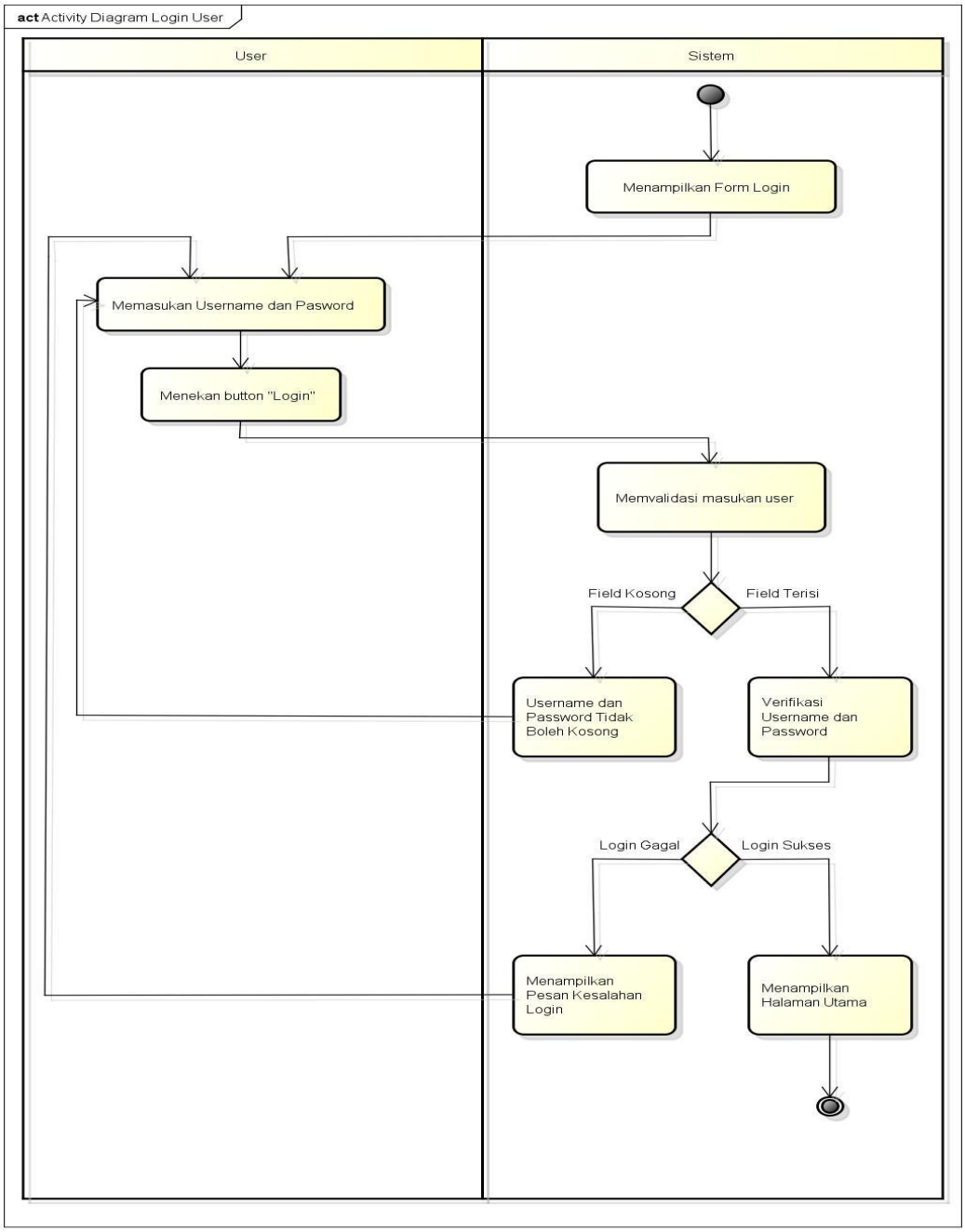




Gambar III.16 *Activity Diagram Mengelola Laporan Event*

7. *Activity Diagram Login User*

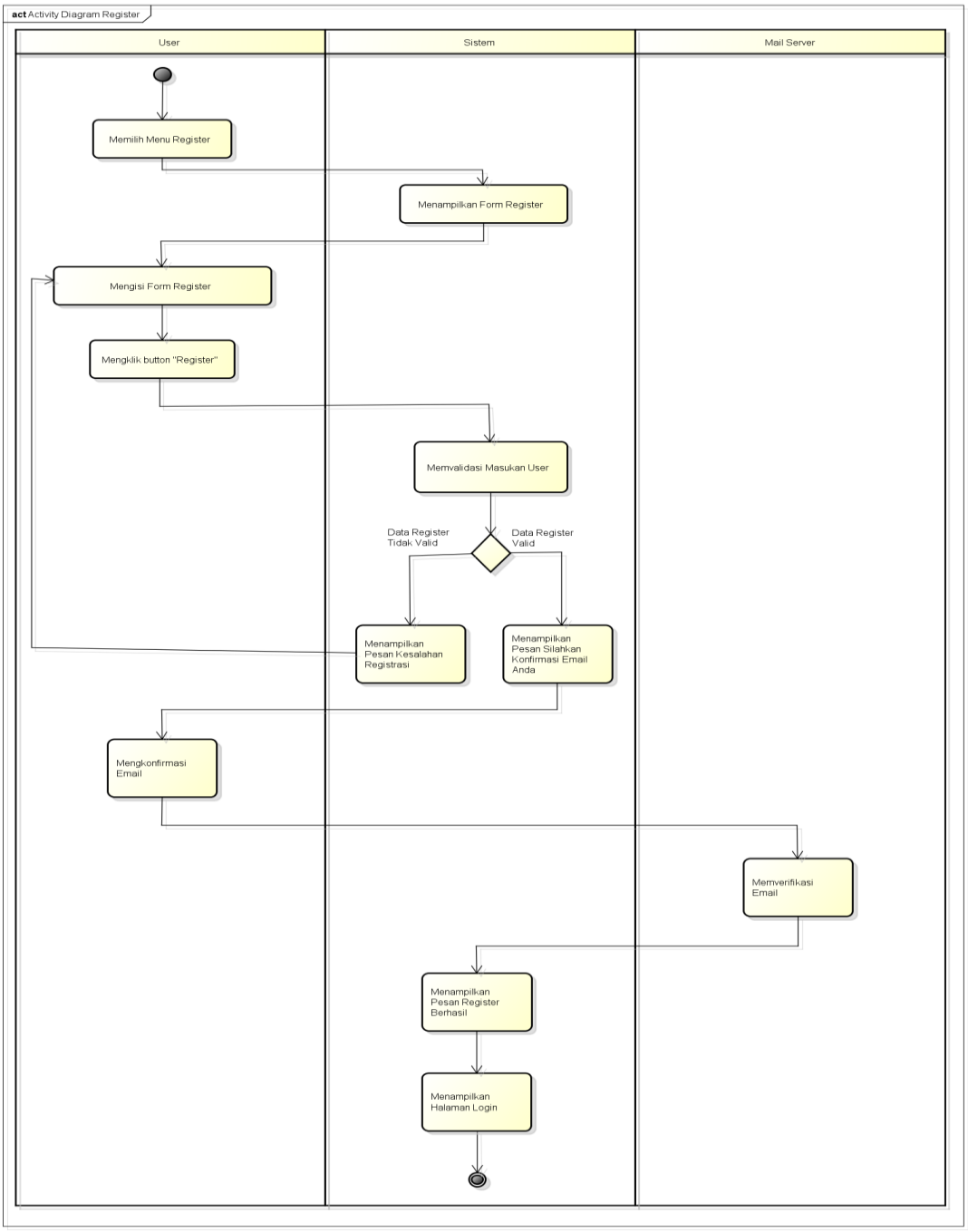
Berikut adalah *Activity Diagram Login User* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses *Login User* :



Gambar III.17 *Activity Diagram Login User*

8. *Activity Diagram Register*

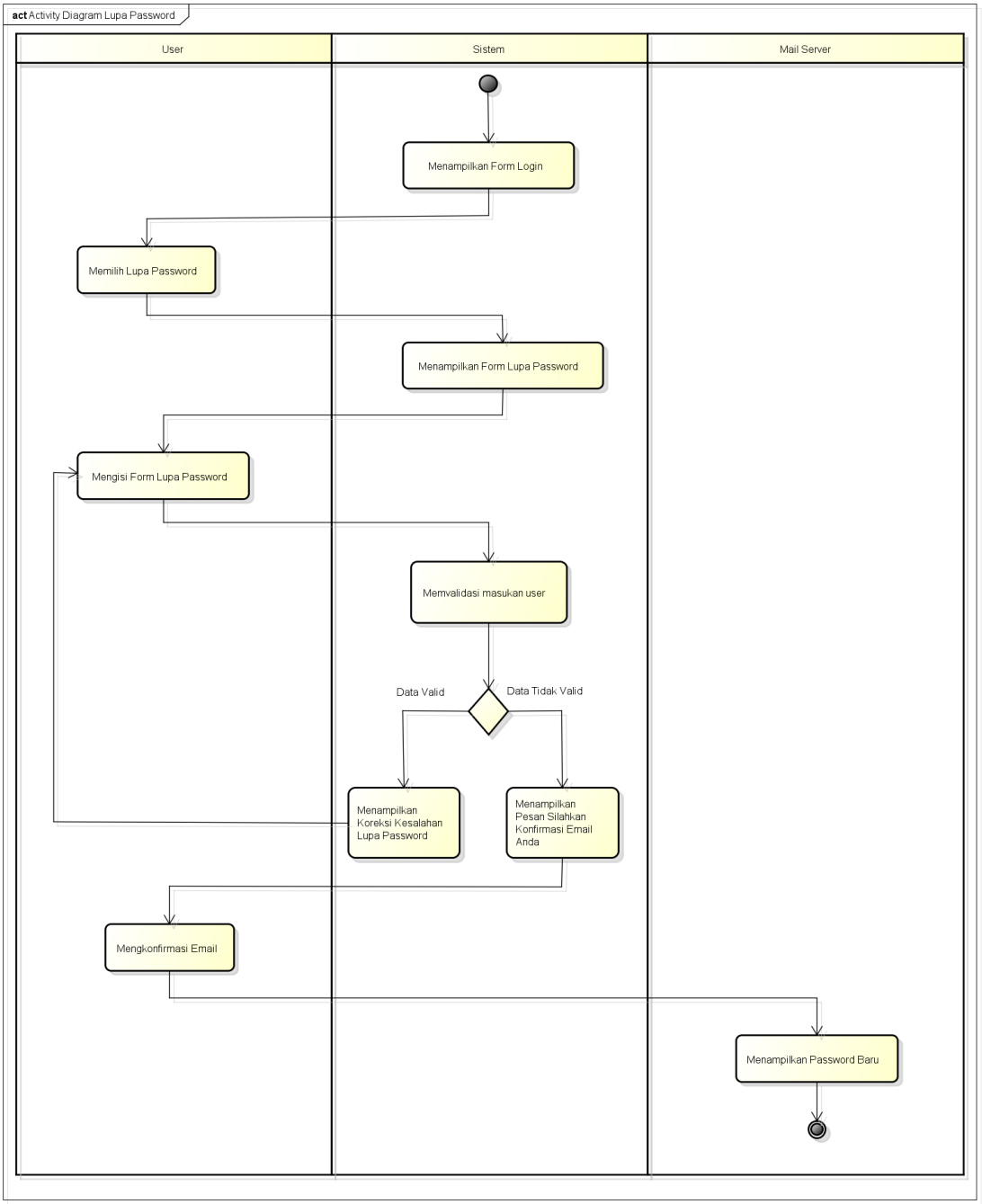
Berikut adalah *Activity Diagram Register* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses registrasi :



Gambar III.18 *Activity Diagram Register*

9. *Activity Diagram Lupa Password*

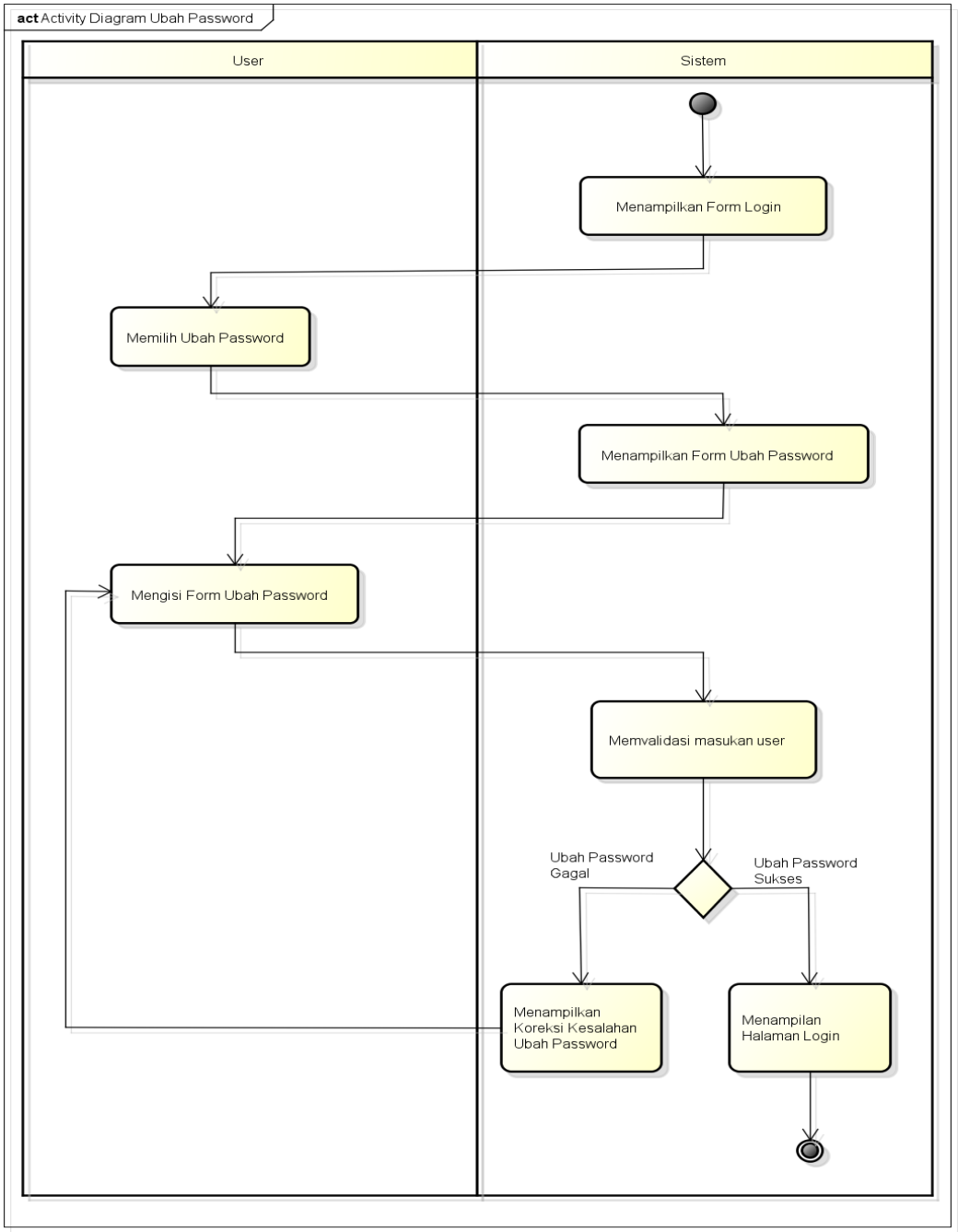
Berikut adalah *Activity Diagram Lupa Password* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan Proses Lupa Password :



Gambar III.19 *Activity Diagram Lupa Password*

10. *Activity Diagram Ubah Password*

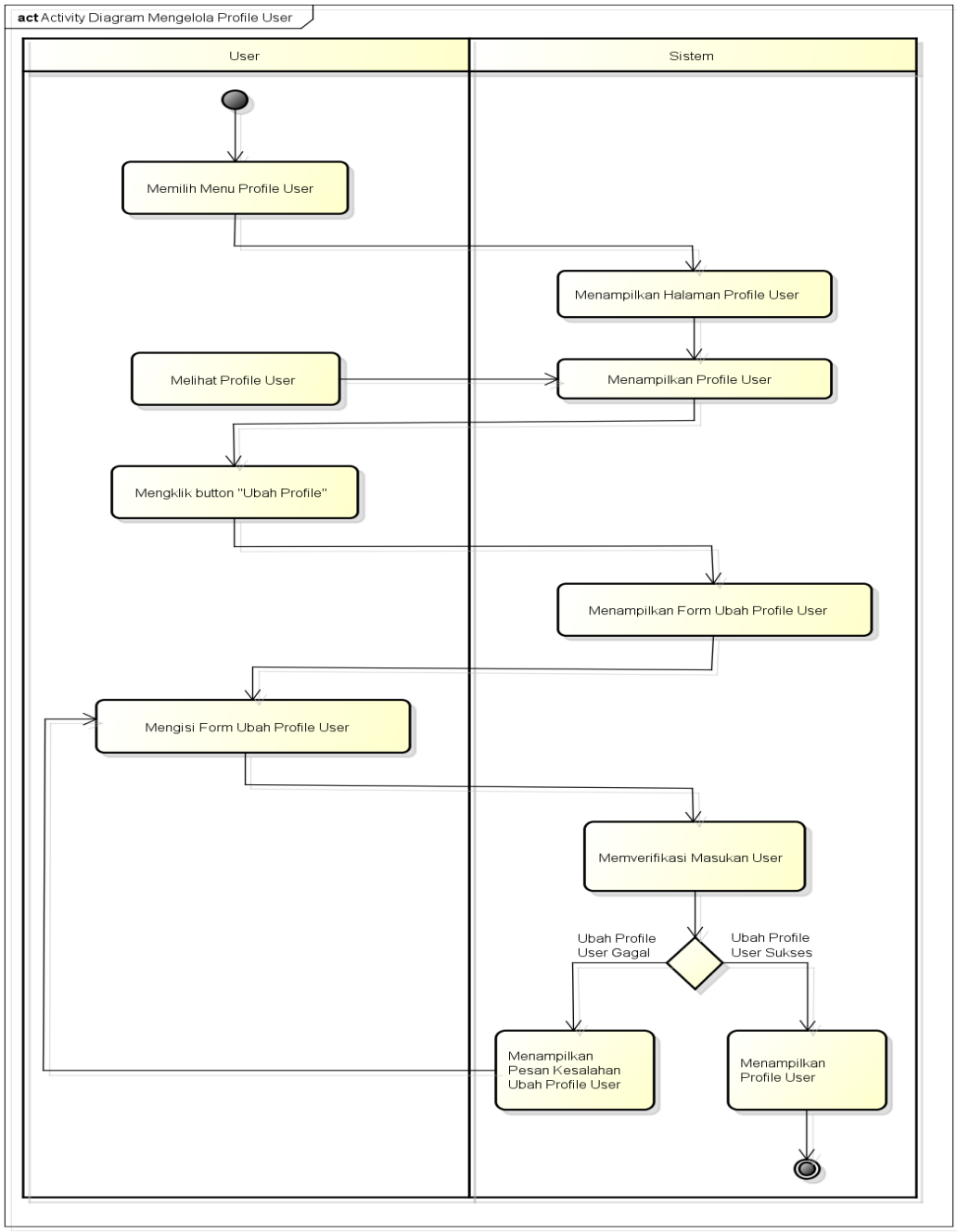
Berikut adalah *Activity Diagram Ubah Password* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan Proses Ubah Password :



Gambar III.20 *Activity Diagram Ubah Password*

11. *Activity Diagram Mengelola Profile User*

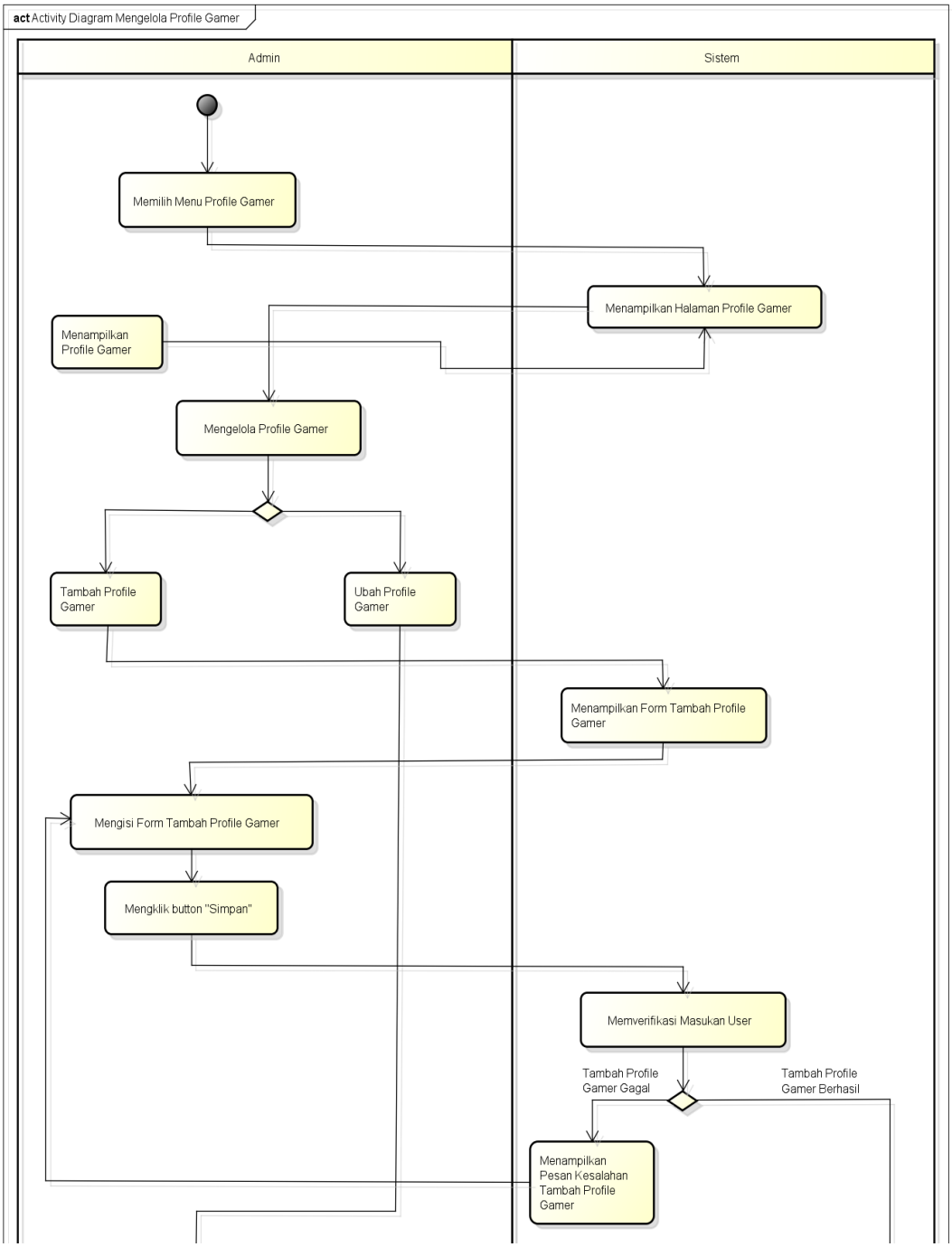
Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Profile User* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola *profile user* :

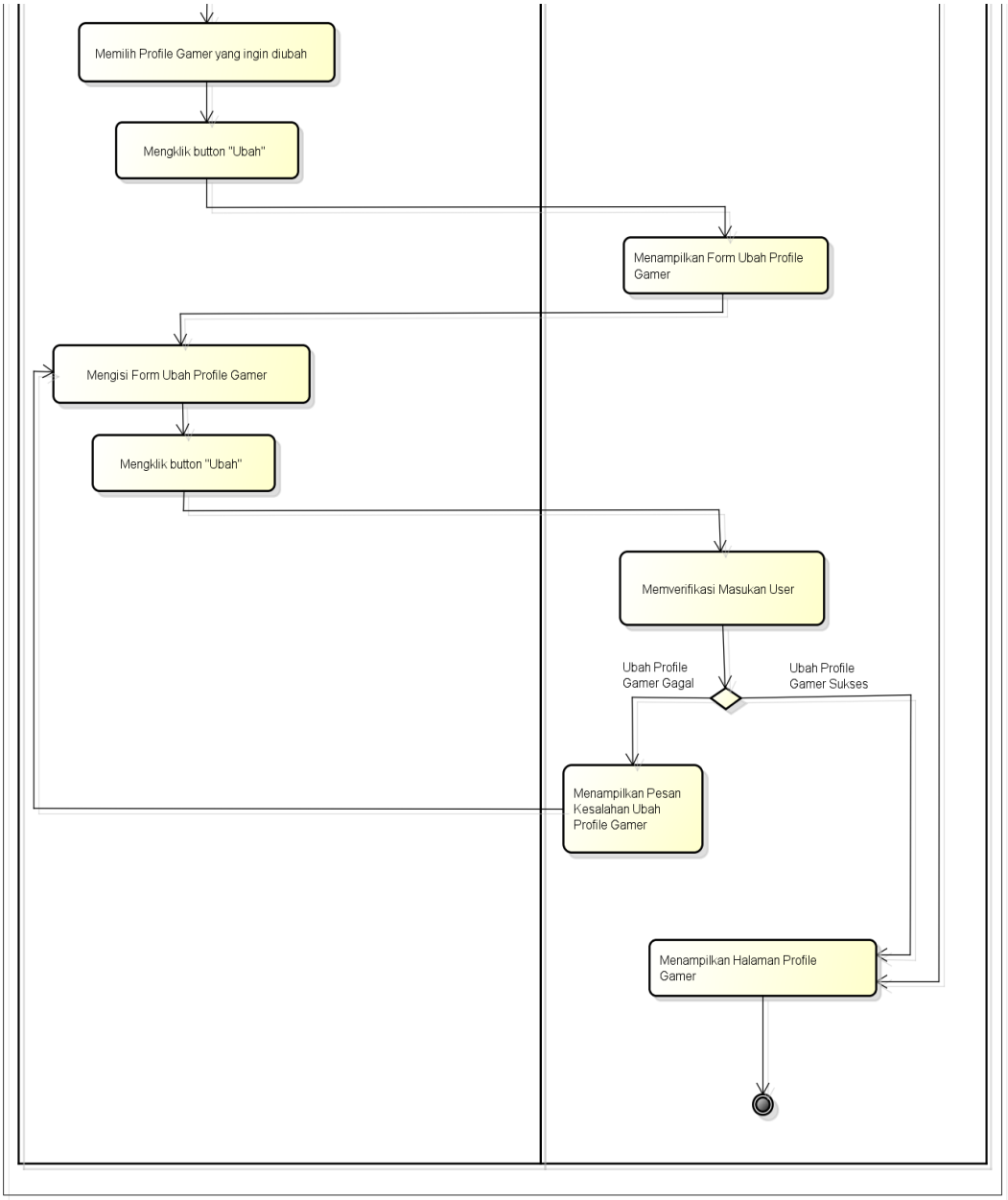


Gambar III.21 *Activity Diagram Mengelola Profile User*

12. *Activity Diagram Mengelola Profile Gamer*

Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Profile Gamer* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola profile gamer :

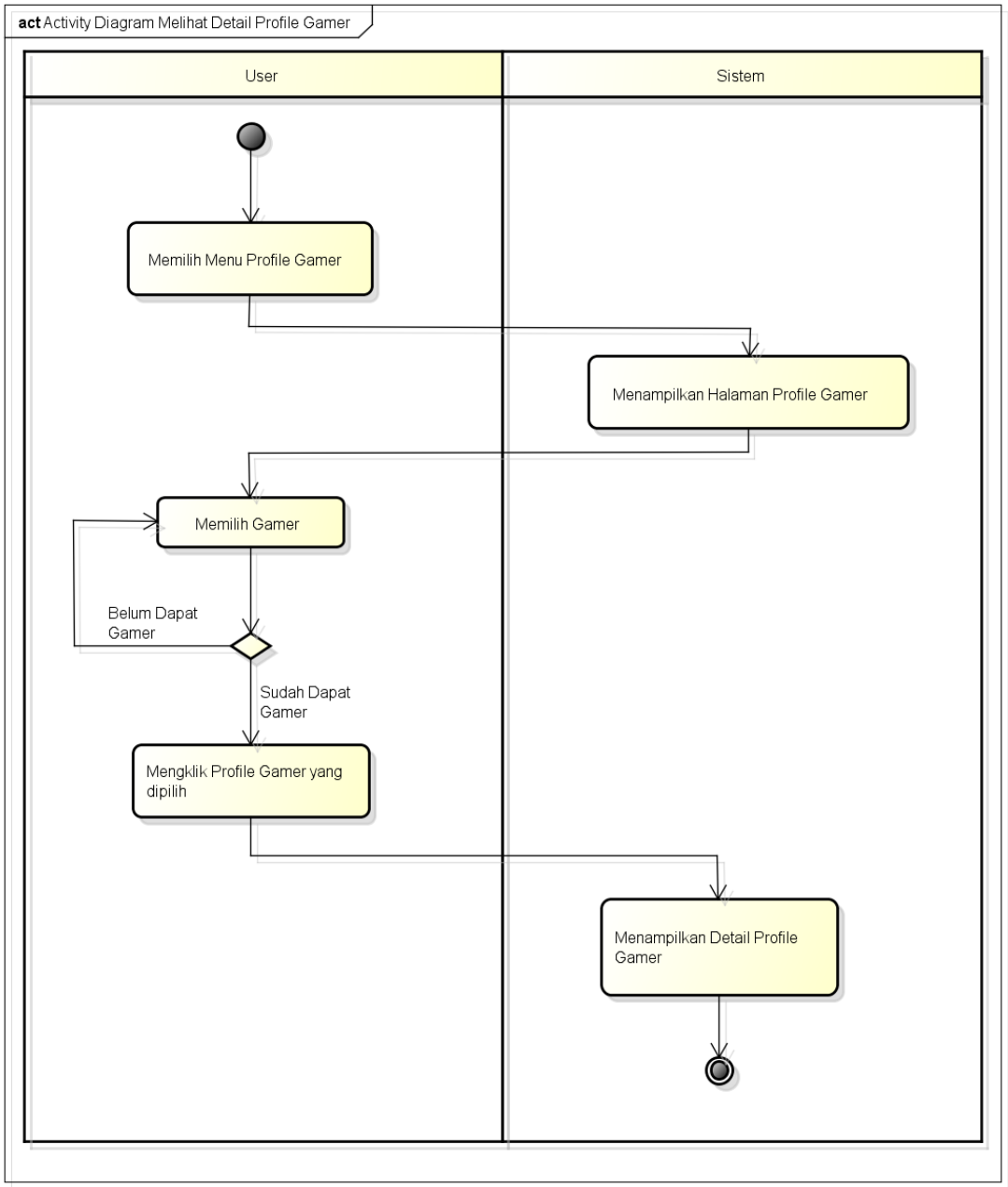




Gambar III.22 *Activity Diagram Mengelola Profile Gamer*

13. *Activity Diagram Melihat Detail Profile Gamer*

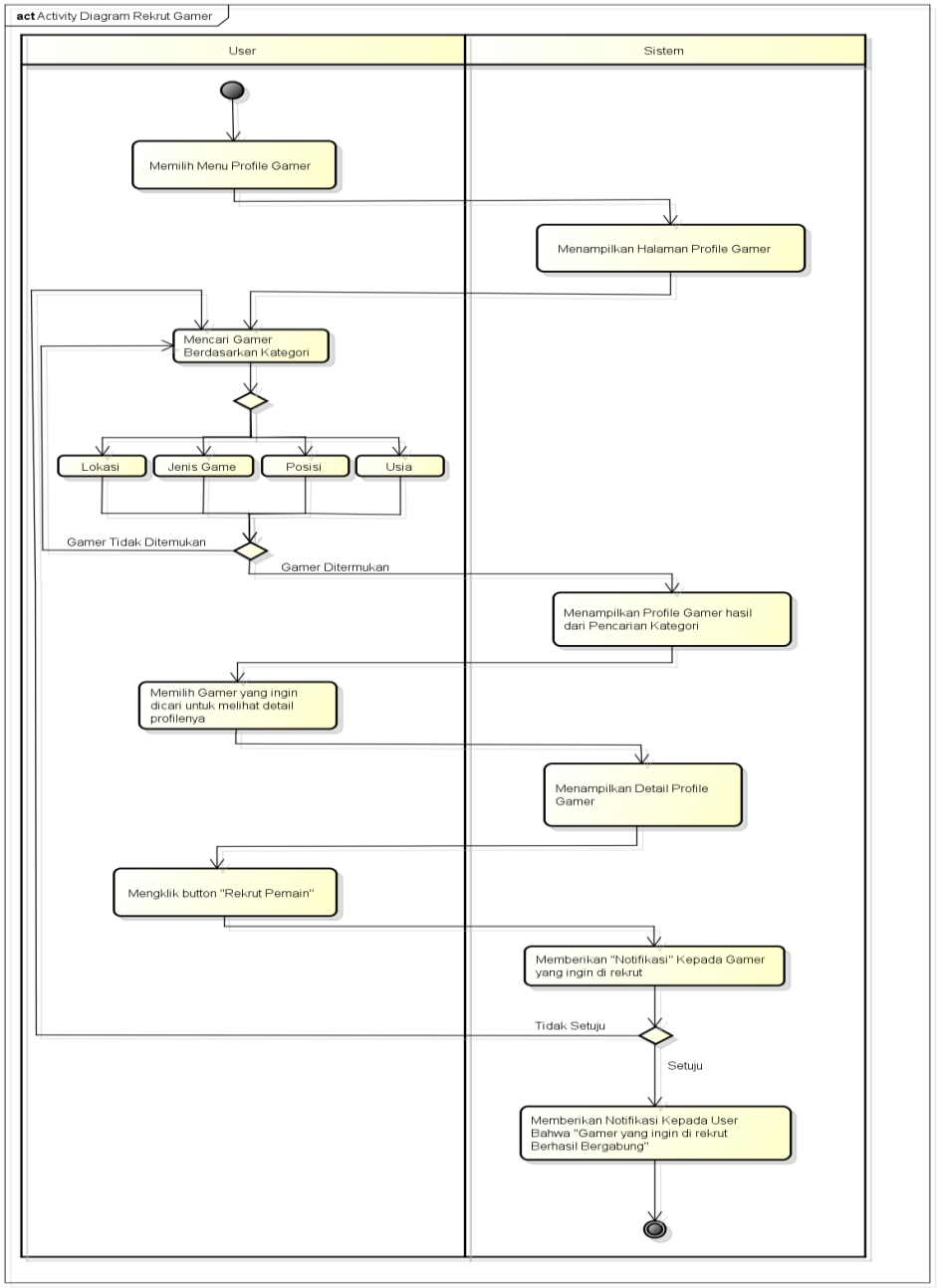
Berikut adalah *Activity Diagram Melihat Detail Profile Gamer* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses melihat *detail profile gamer* :



Gambar III.23 *Activity Diagram Melihat Detail Profile Gamer*

14. *Activity Diagram Rekrut Gamer*

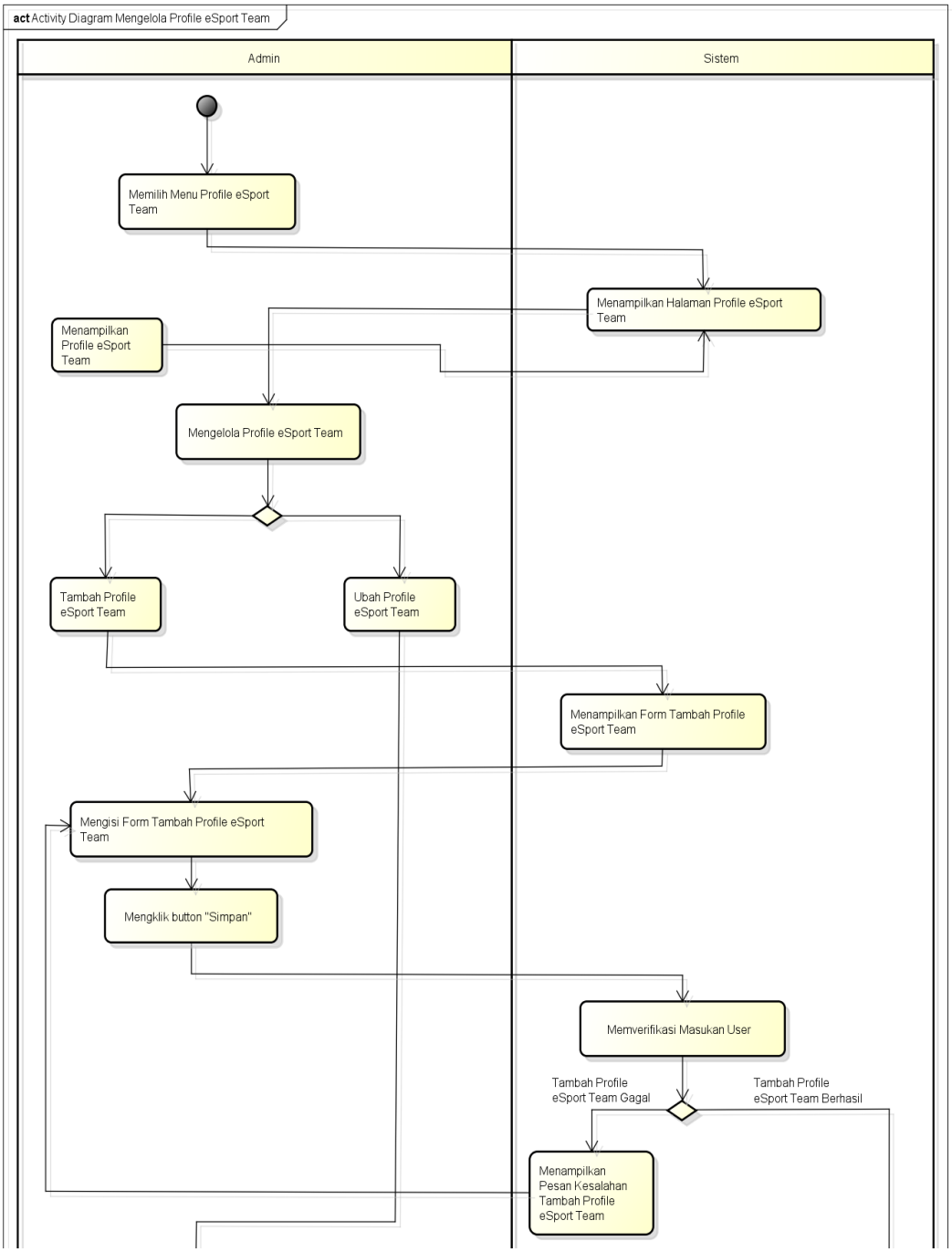
Berikut adalah *Activity Diagram Rekrut Gamer* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses merekrut *gamer* untuk diajak bergabung ke dalam *esport team* :

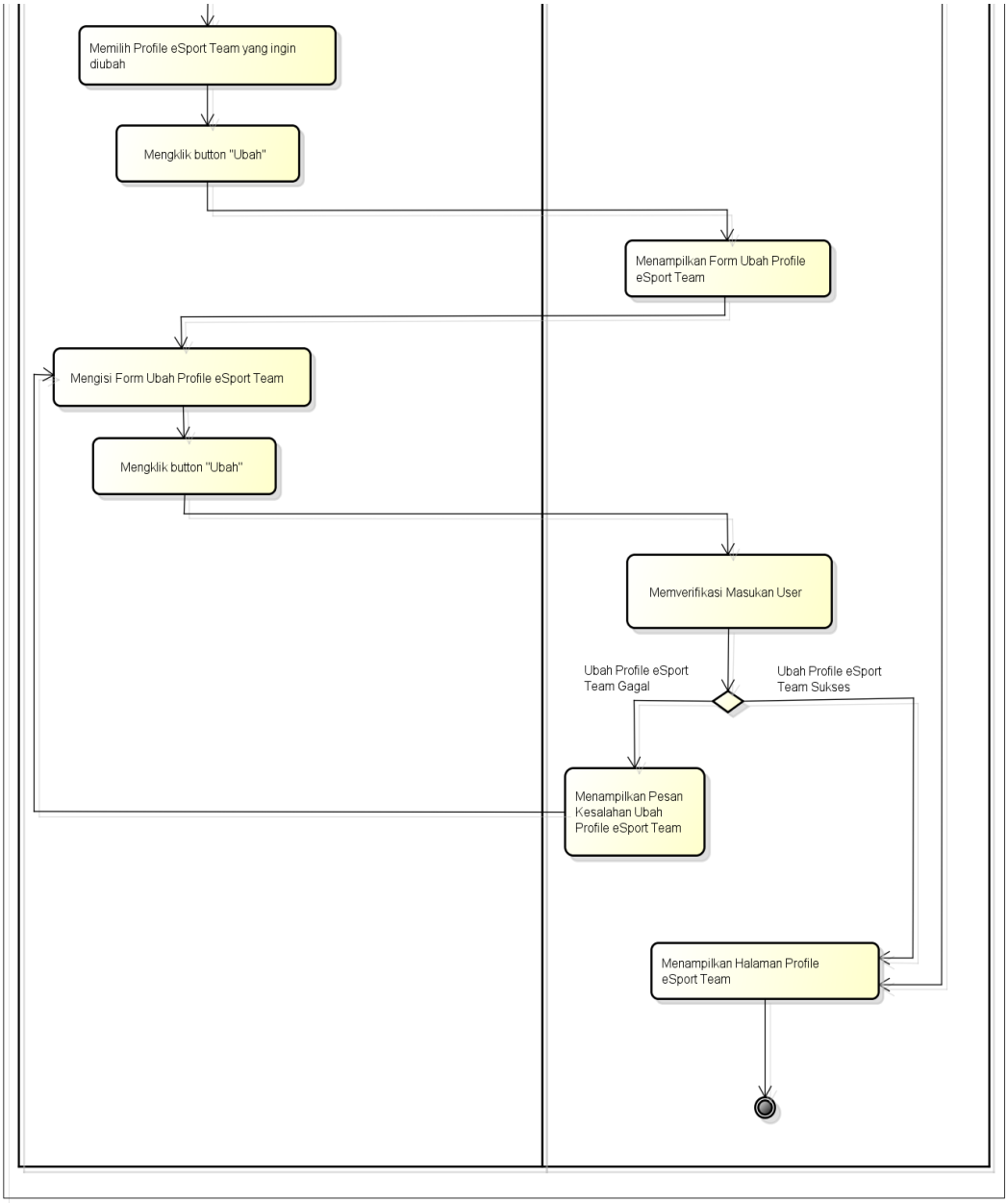


Gambar III.24 *Activity Diagram Rekrut Gamer*

15. *Activity Diagram Mengelola Profile eSport Team*

Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Profile Gamer* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola profile gamer :

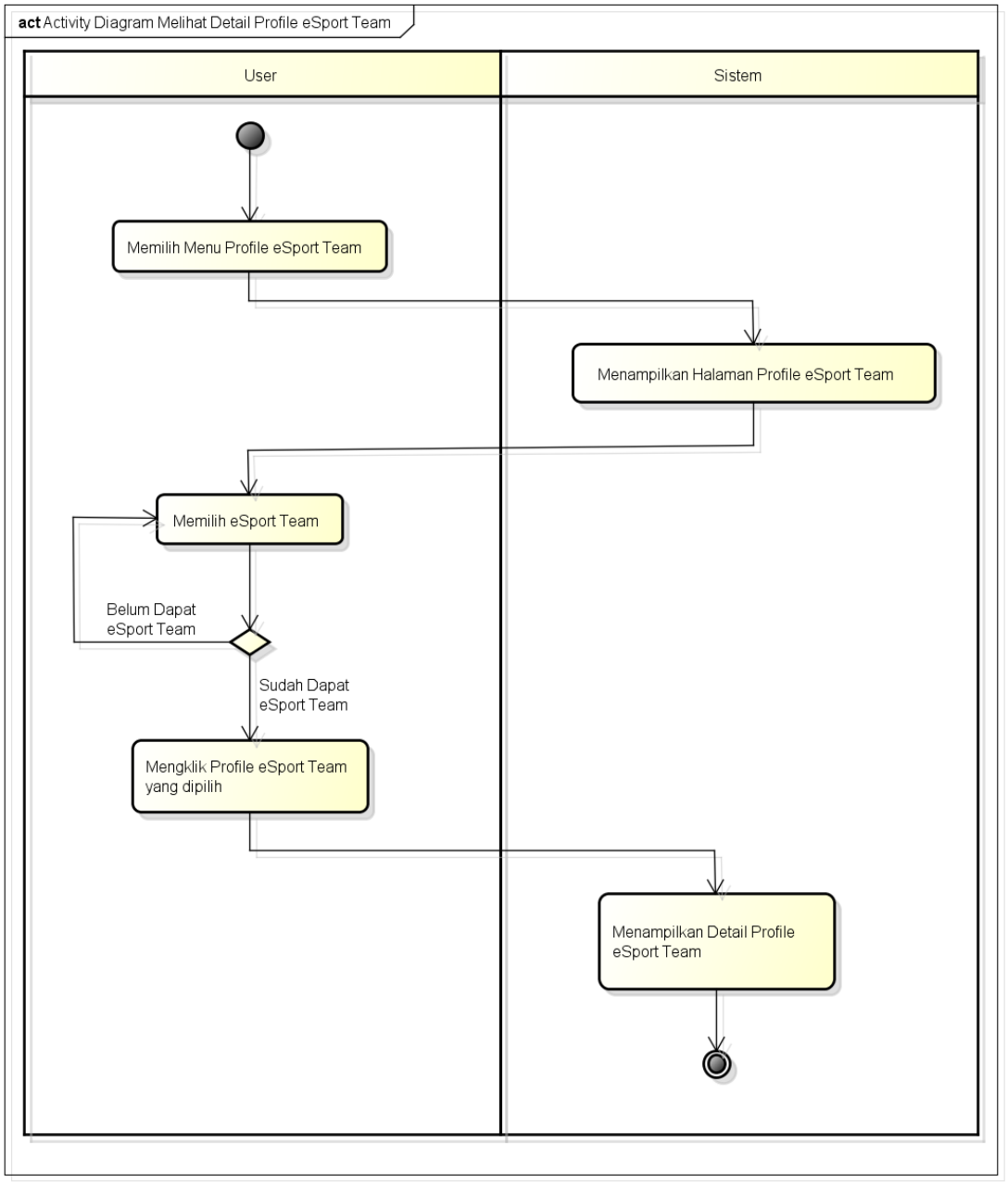




Gambar III.25 *Activity Diagram Mengelola Profile eSport Team*

16. *Activity Diagram Melihat Detail Profile eSport Team*

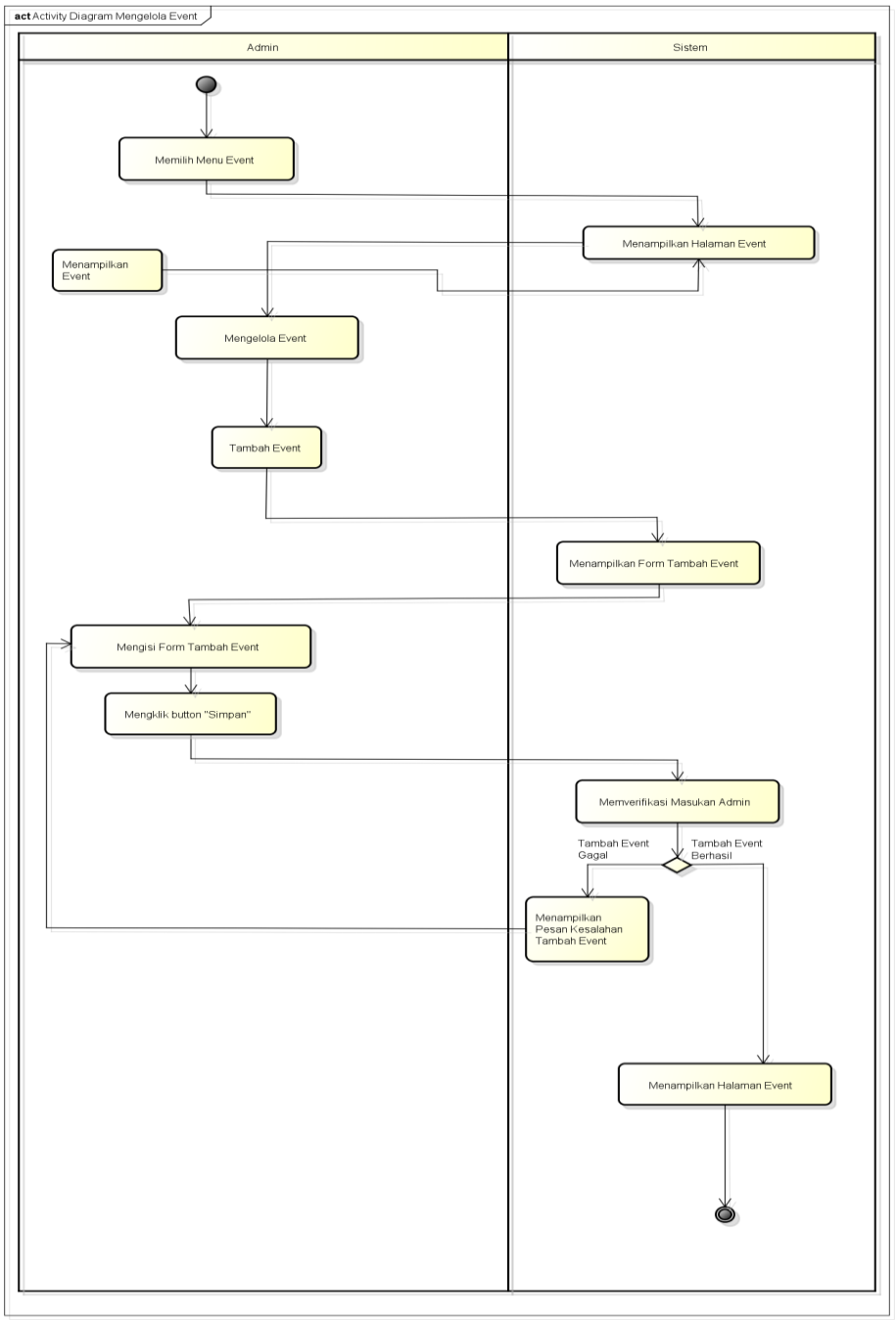
Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Profile eSport Team* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses melihat *detail profile esport team* :



Gambar III.26 *Activity Diagram Melihat Detail Profile eSport Team*

17. *Activity Diagram Mengelola Event*

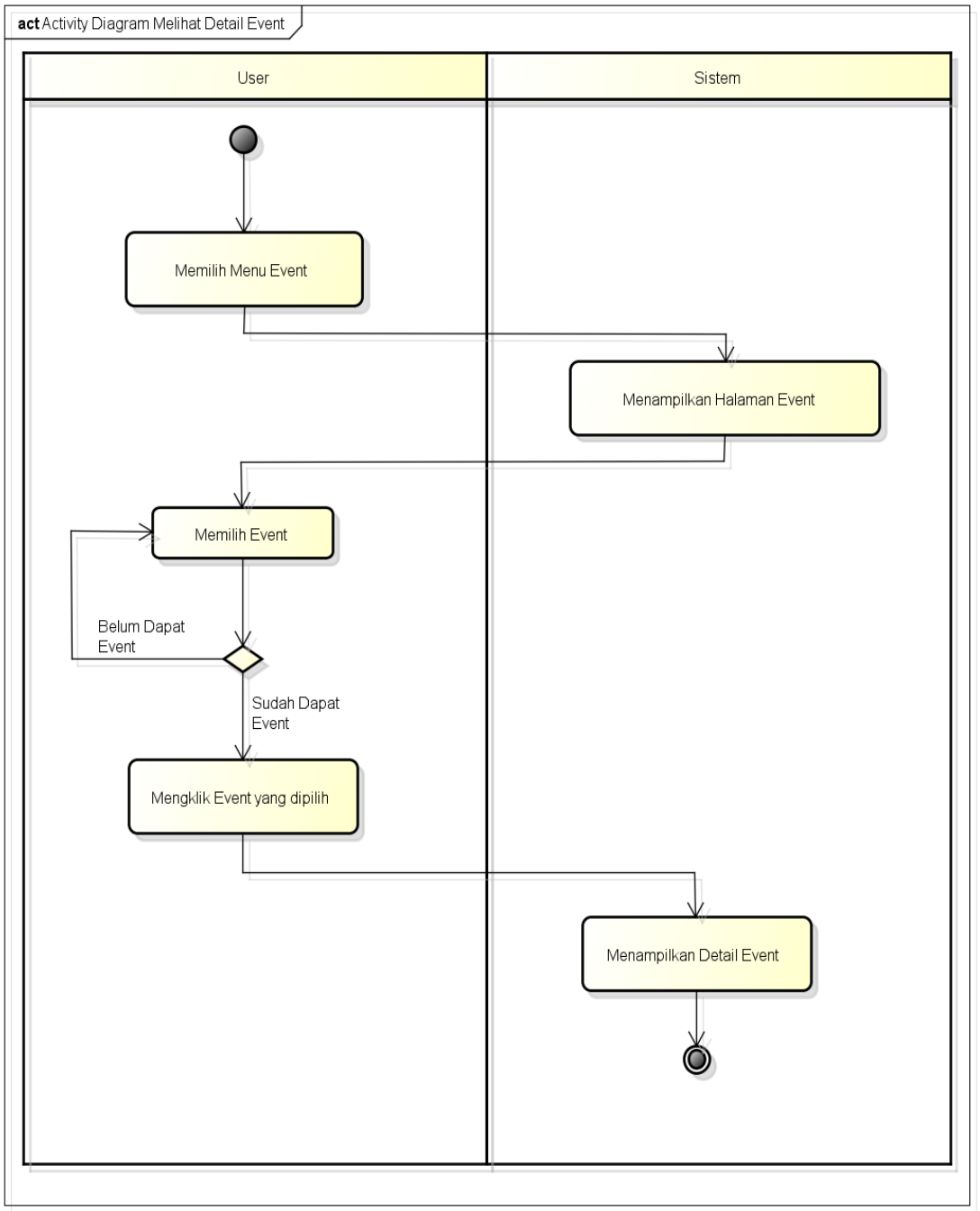
Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Event* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses mengelola *event* :



Gambar III.27 *Activity Diagram Mengelola Event*

18. *Activity Diagram Melihat Detail Event*

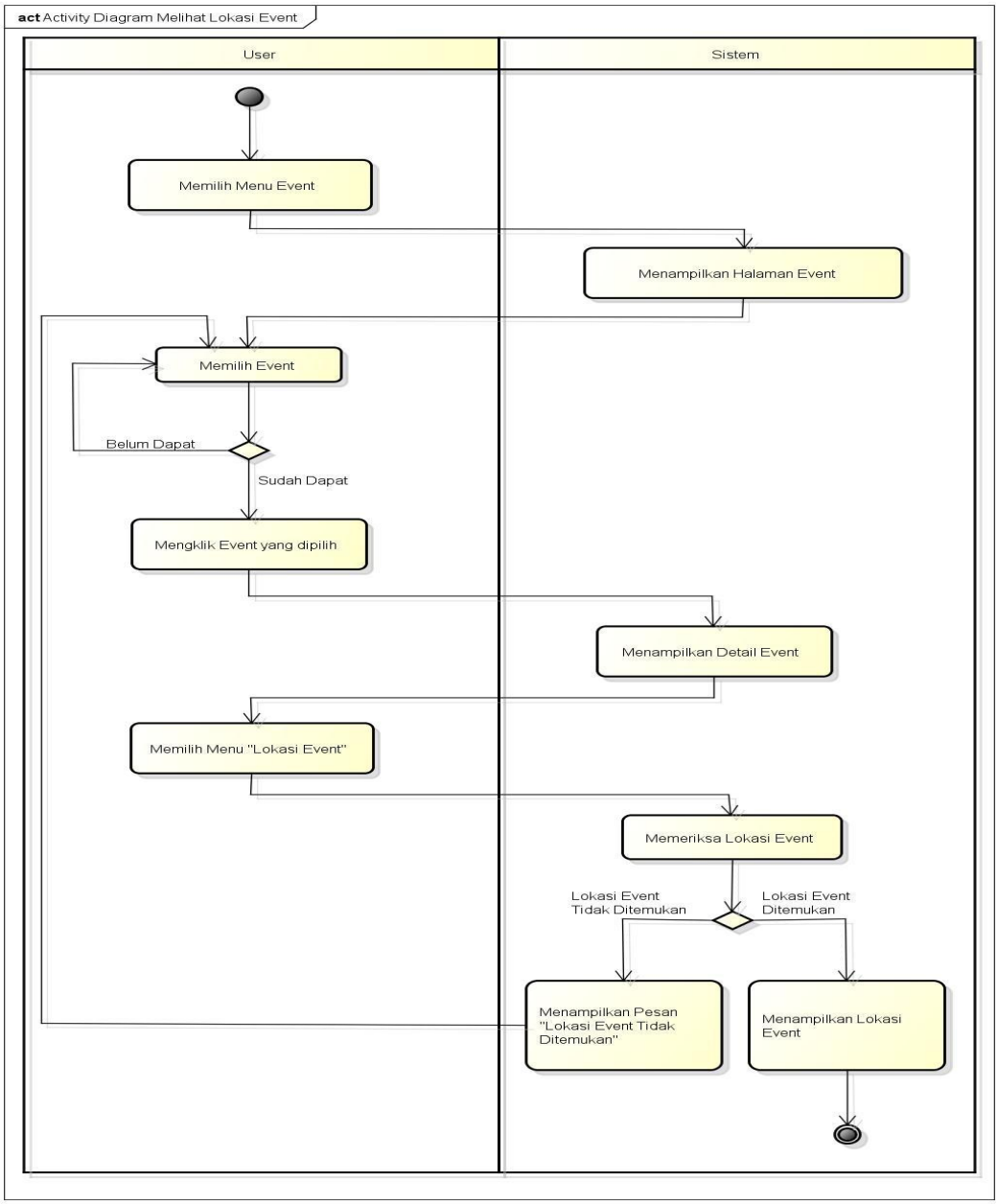
Berikut adalah *Activity Diagram Melihat Detail Event* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses melihat *detail event* :



Gambar III.28 *Activity Diagram Melihat Detail Event*

19. *Activity Diagram Melihat Lokasi Event*

Berikut adalah *Activity Diagram Mengelola Profile User* yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan proses melihat lokasi dari *event* menggunakan *LBS (Location Based Services)* :

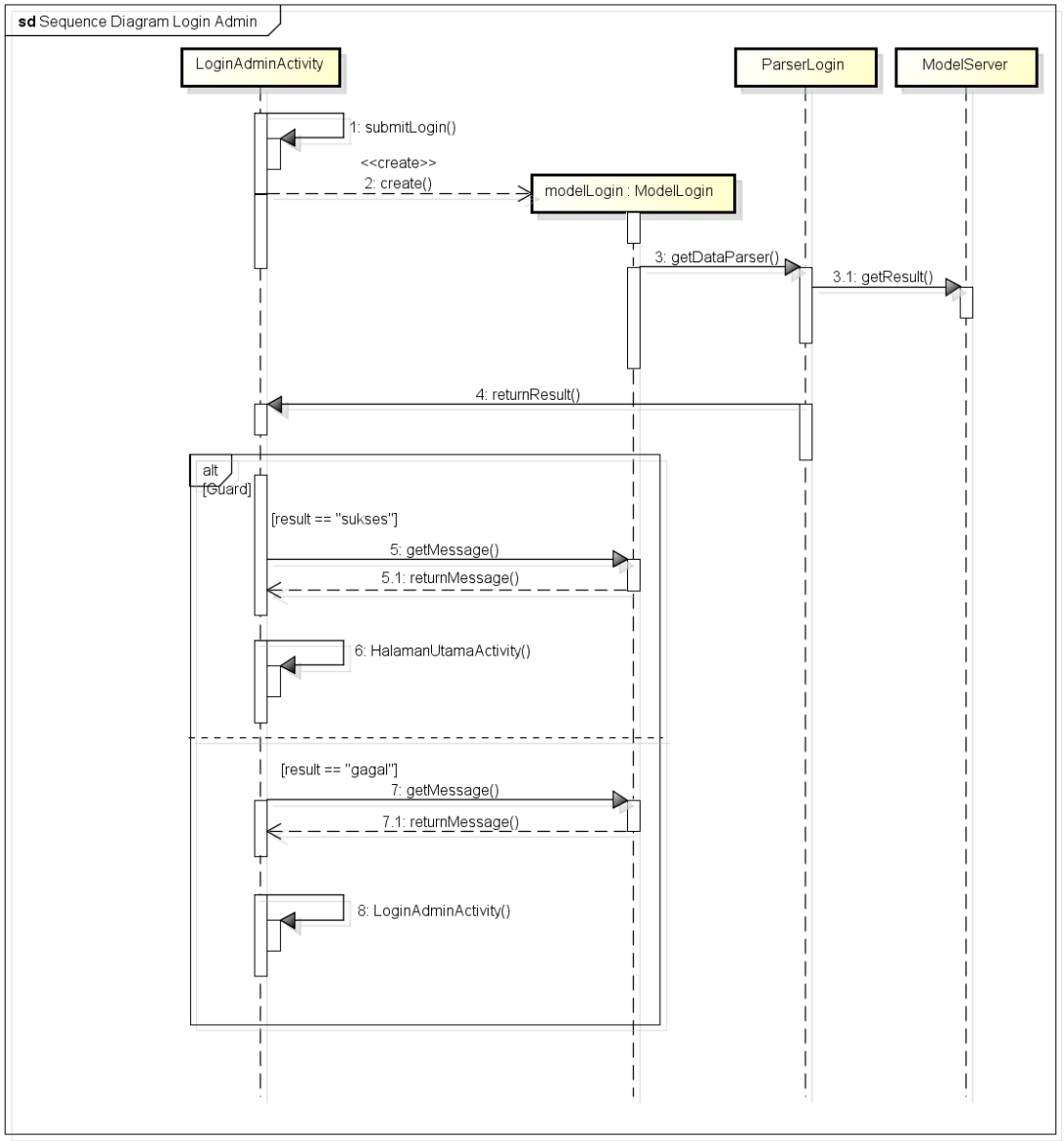


Gambar III.26 *Activity Diagram Melihat Lokasi Event*

III.1.7.6 *Sequence Diagram*

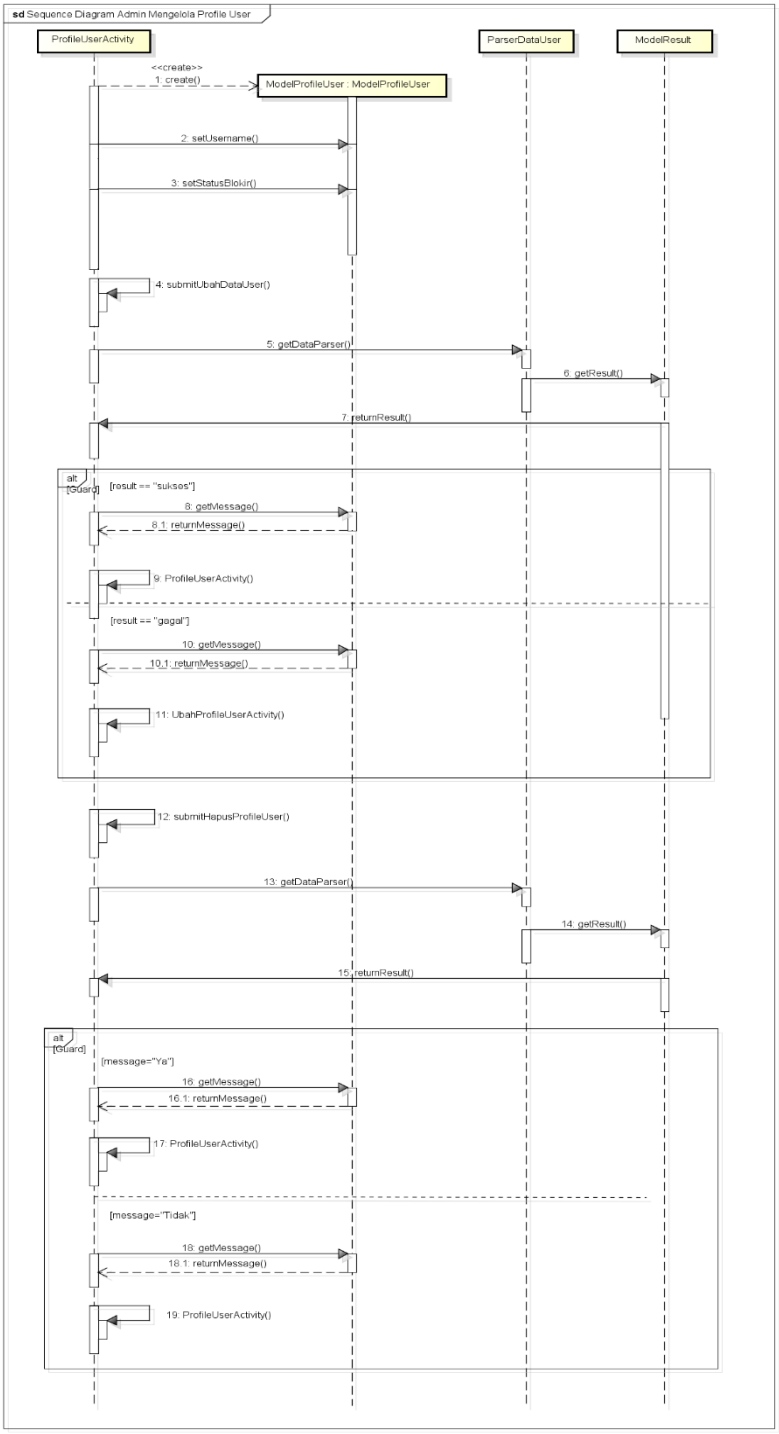
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang di sampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja sama dari waktu ke waktu untuk mencapai suatu hasil. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing *activity diagram* :

1. *Sequence Diagram Login Admin*



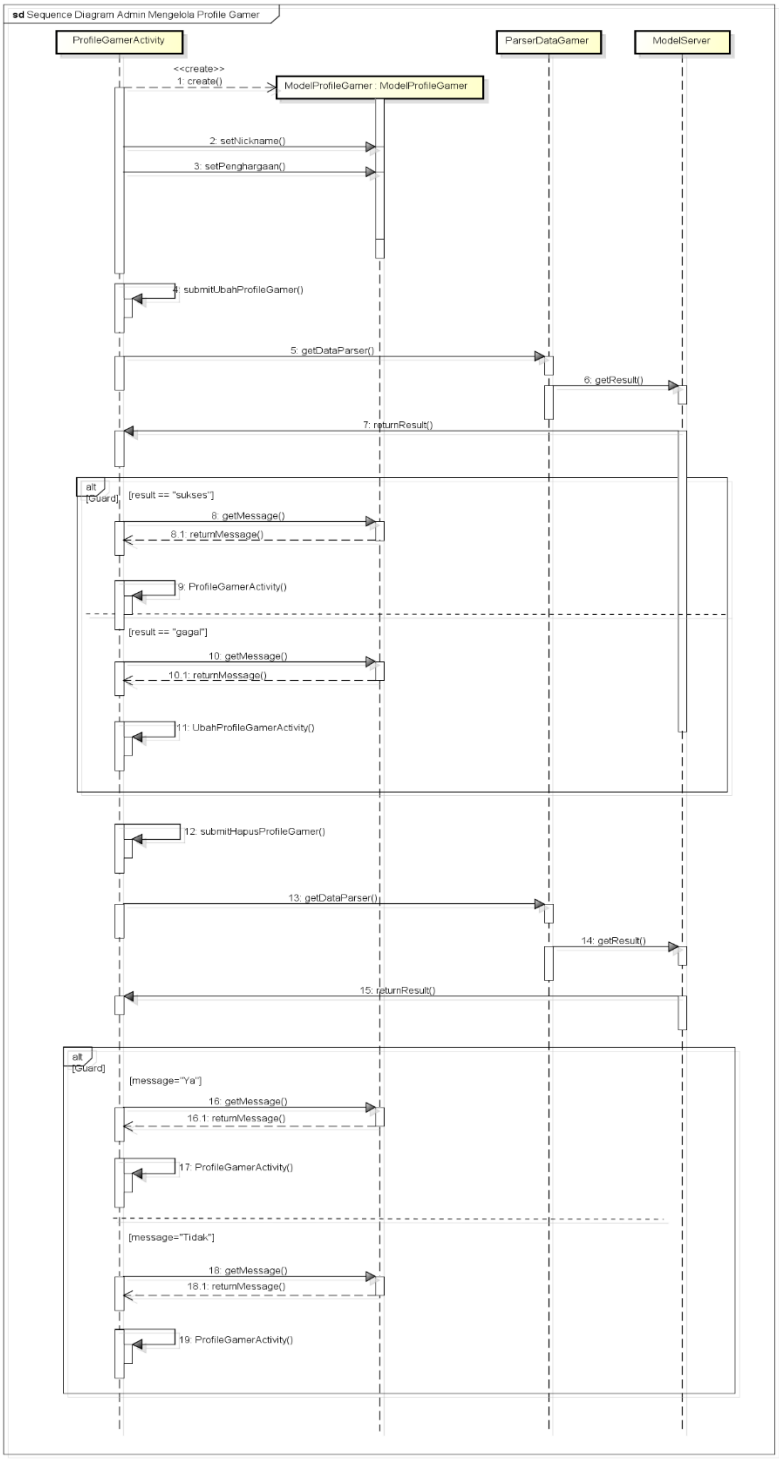
Gambar III.30 *Sequence Diagram Login Admin*

2. *Sequence Diagram Mengelola Data User*



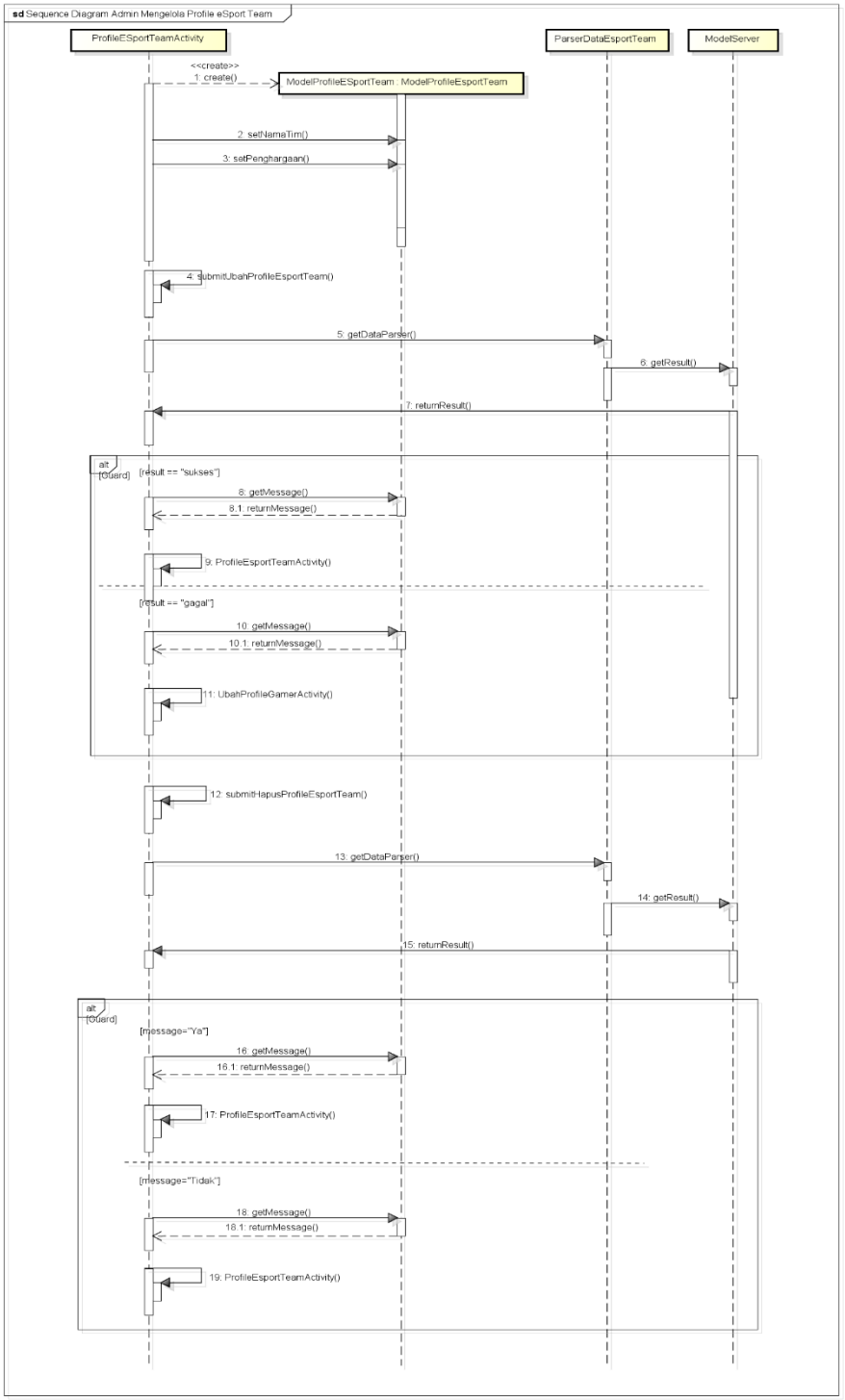
Gambar III.31 *Sequence Diagram Mengelola Profile User*

3. *Sequence Diagram Mengelola Data Gamer*



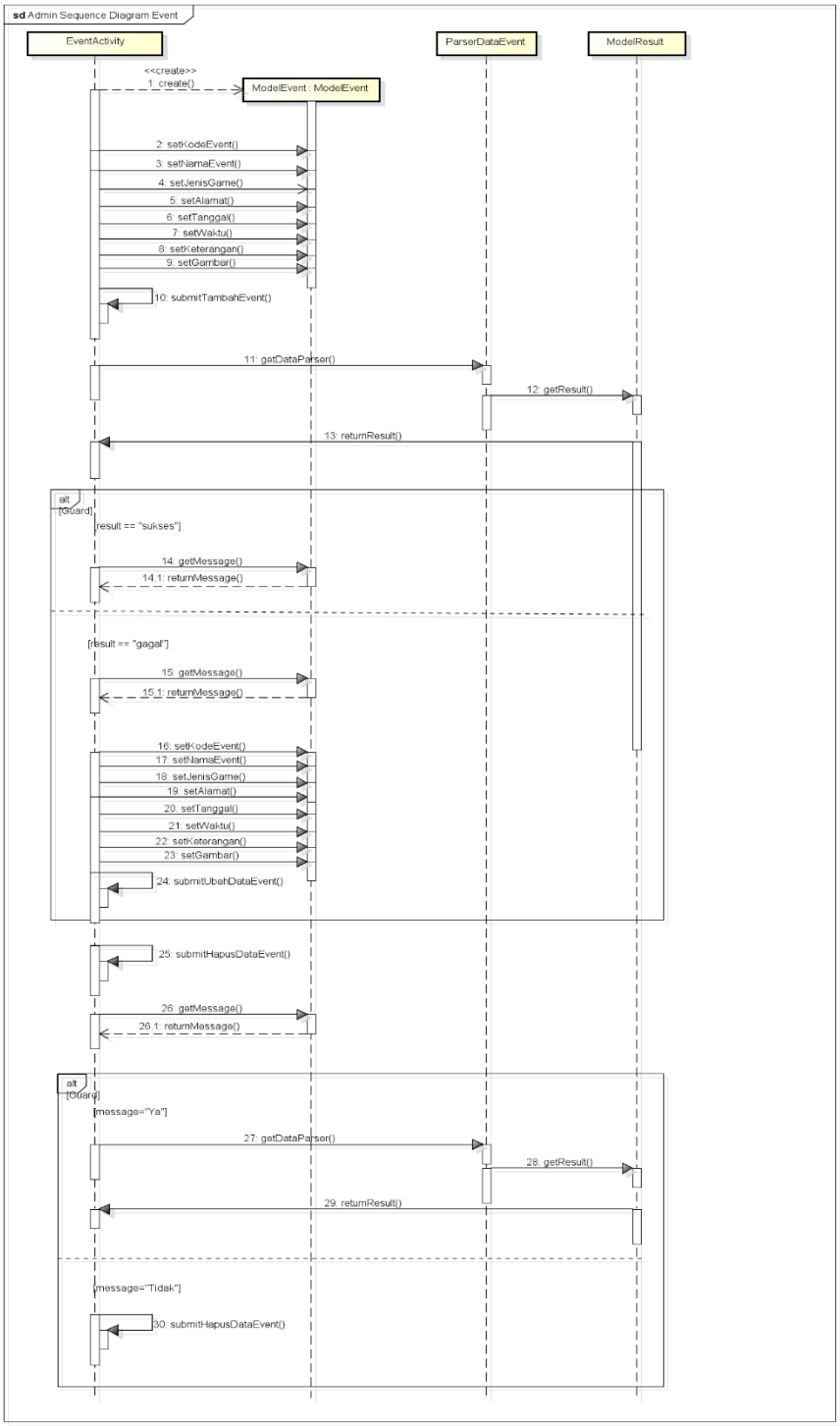
Gambar III.32 *Sequence Diagram Mengelola Data Gamer*

4. *Sequence Diagram Mengelola Data eSport Team*



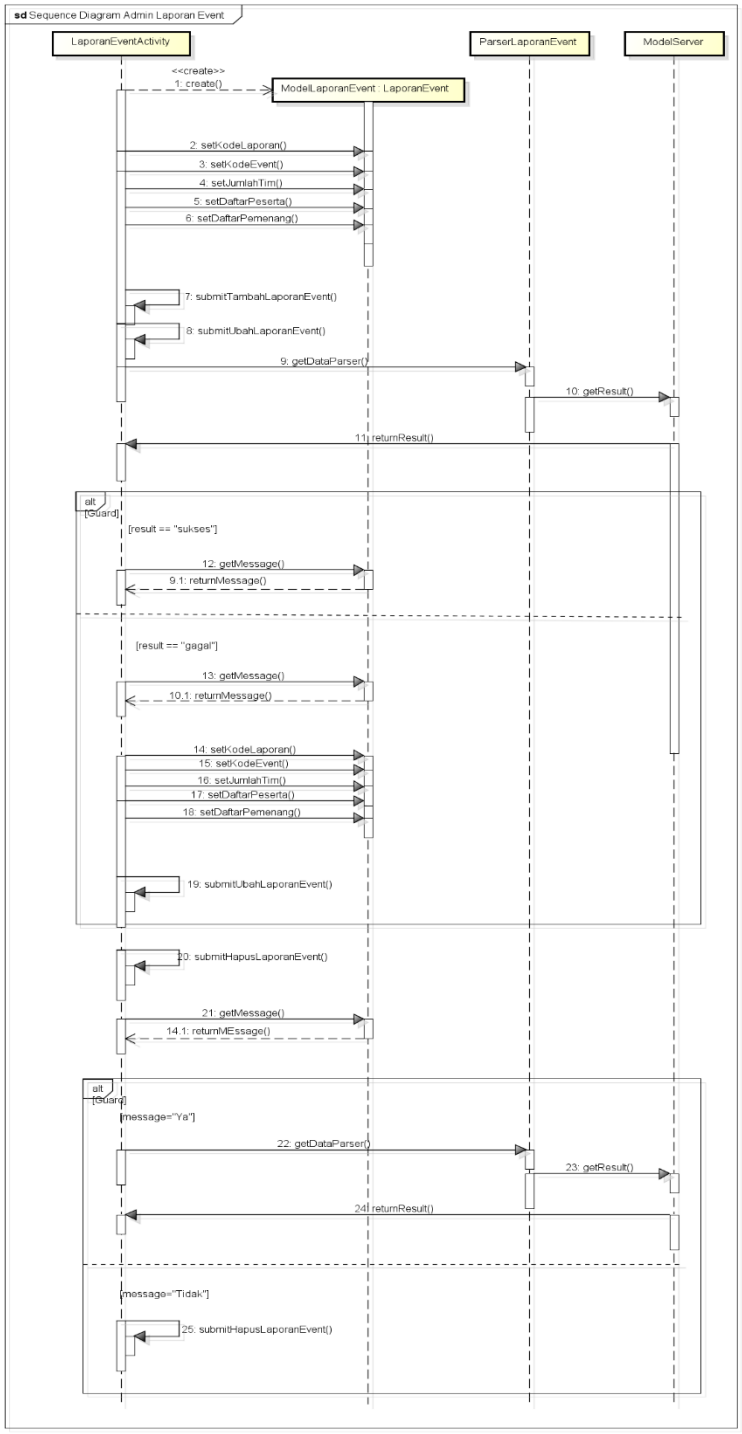
Gambar III.33 *Sequence Diagram Mengelola Data eSport Team*

5. *Sequence Diagram Mengelola Event*



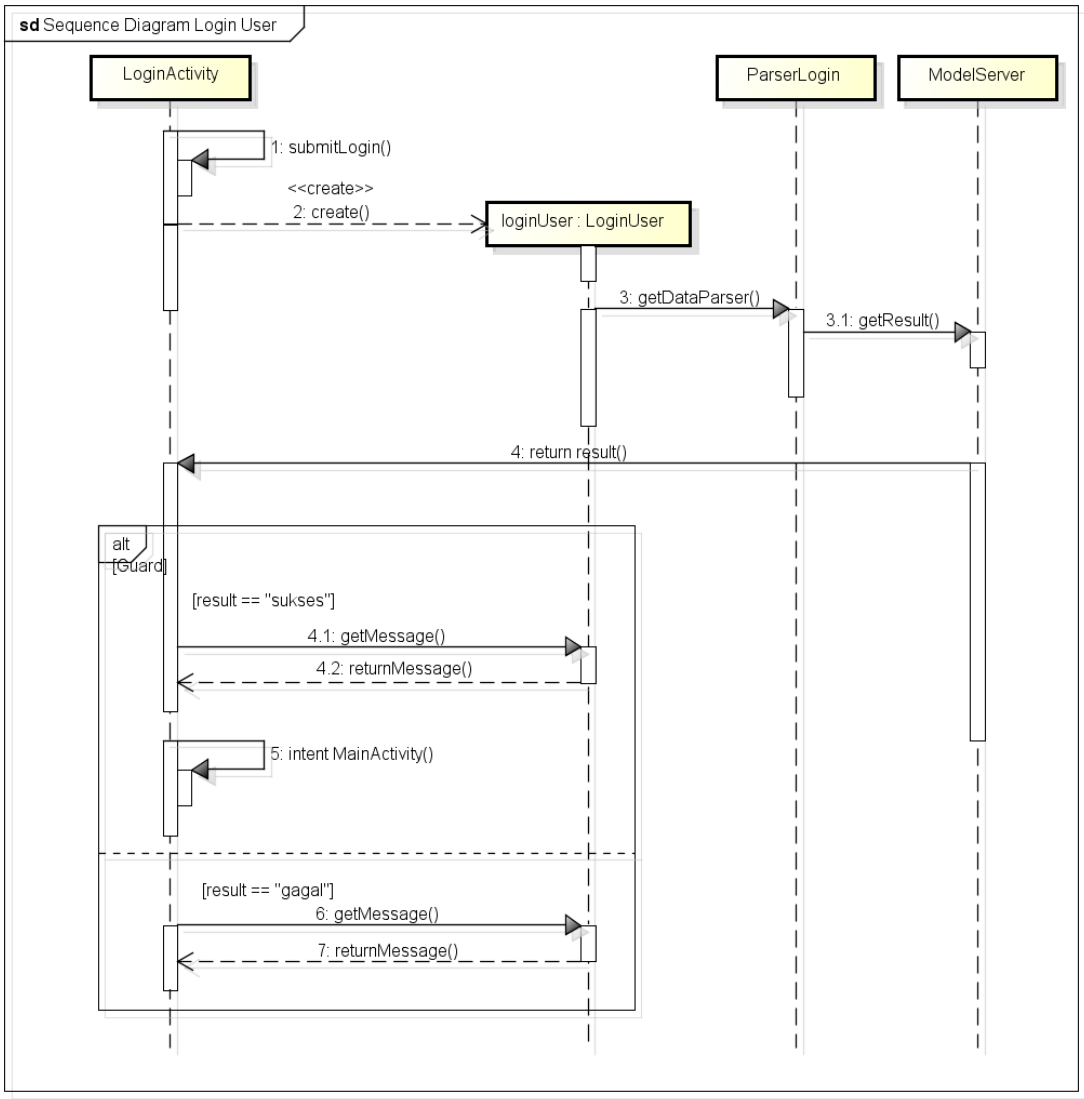
Gambar III.34 *Sequence Diagram Mengelola Event*

6. *Sequence Diagram Mengelola Laporan Event*



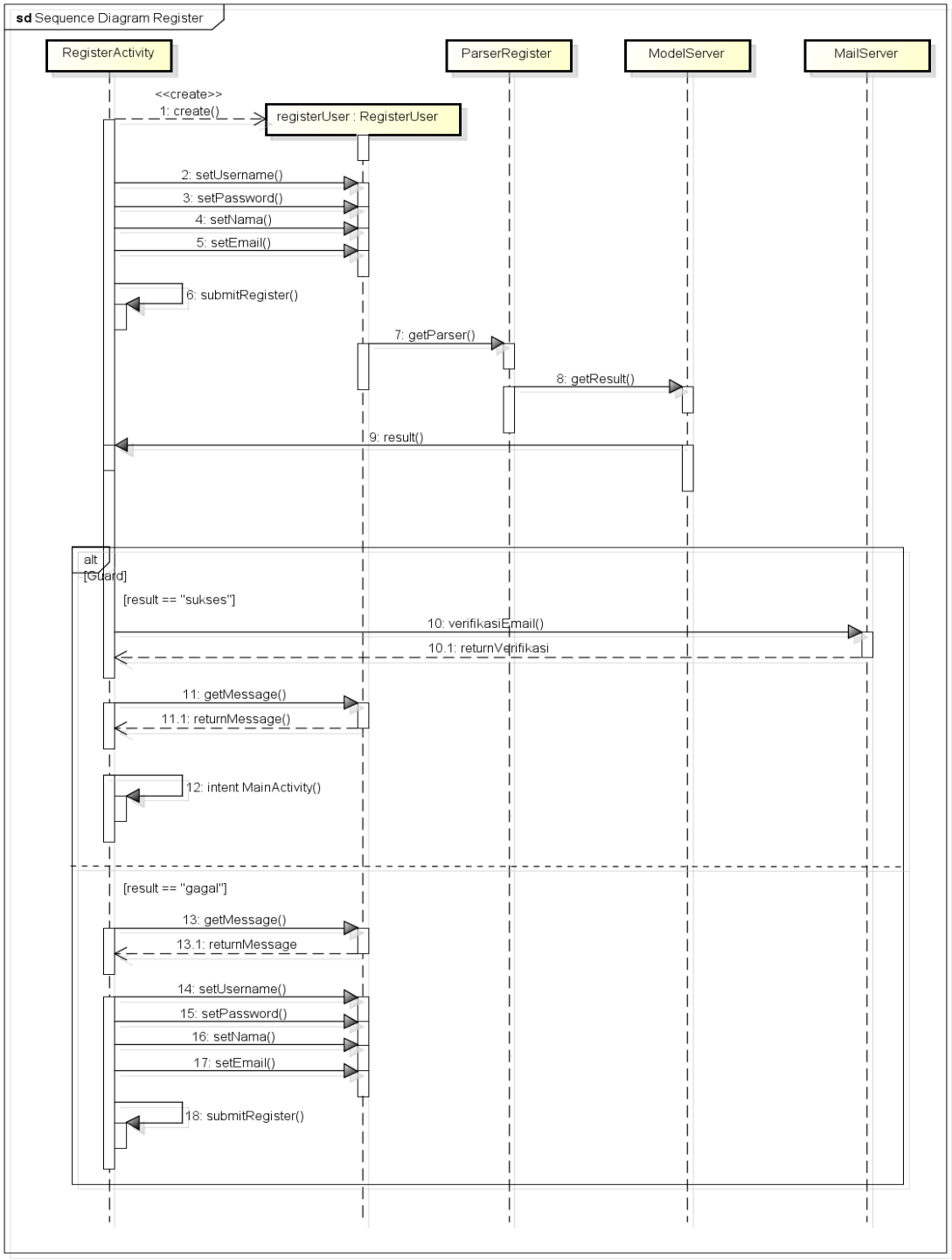
Gambar III.35 *Sequence Diagram Mengelola Laporan Event*

7. *Sequence Diagram Login User*



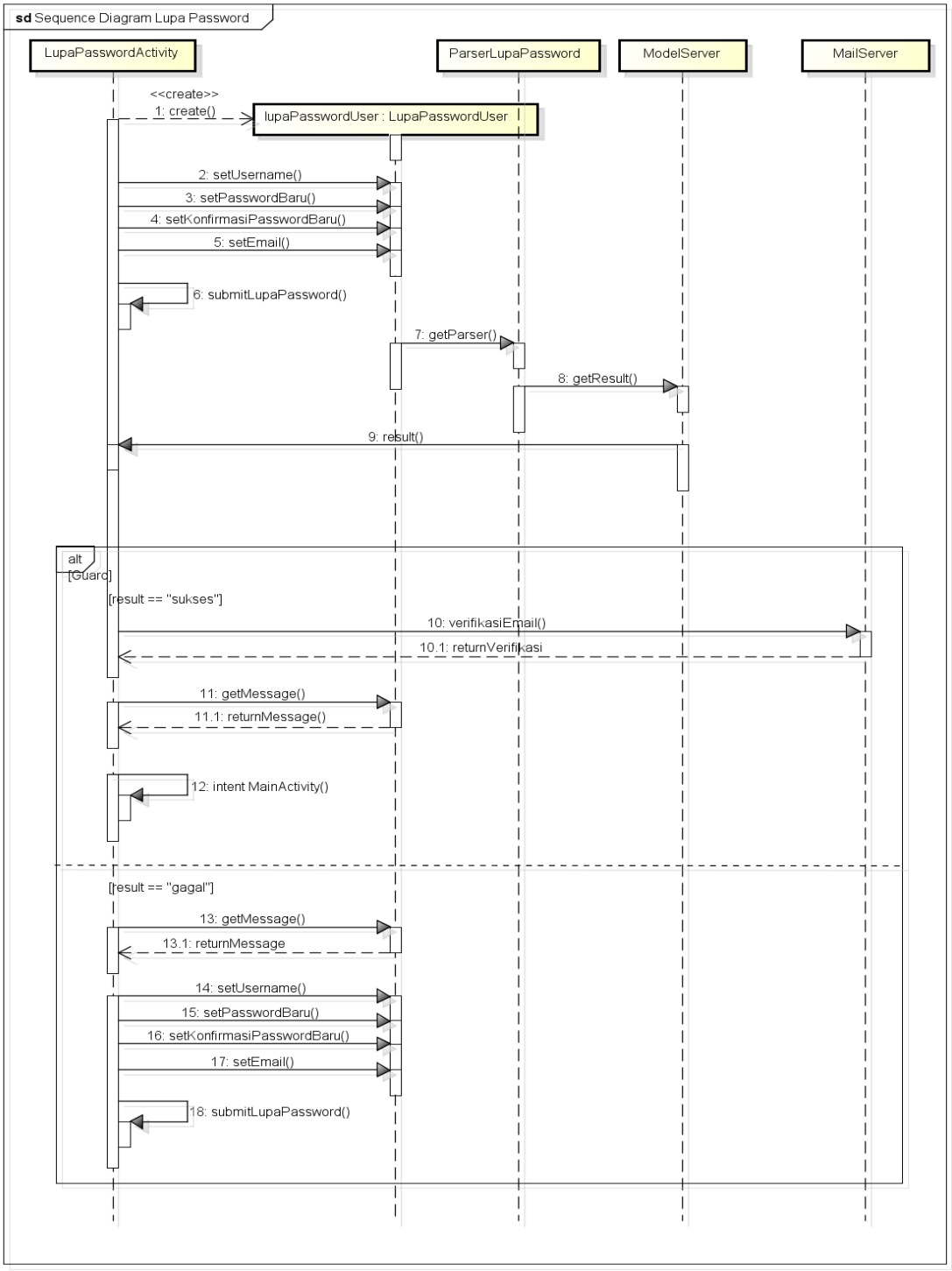
Gambar III.36 *Sequence Diagram Login User*

8. *Sequence Diagram Register*



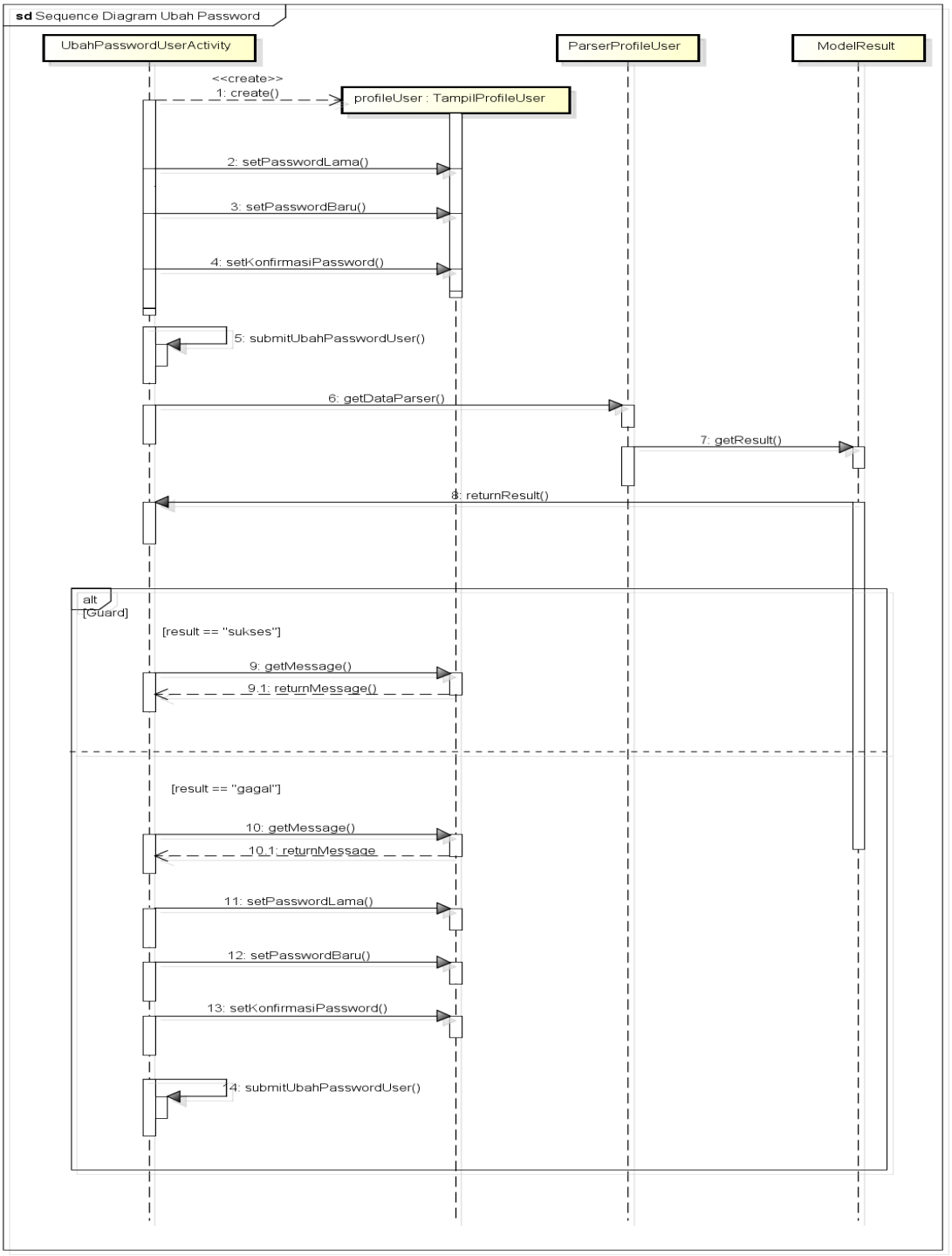
Gambar III.37 *Sequence Diagram Register*

9. *Sequence Diagram Lupa Password*



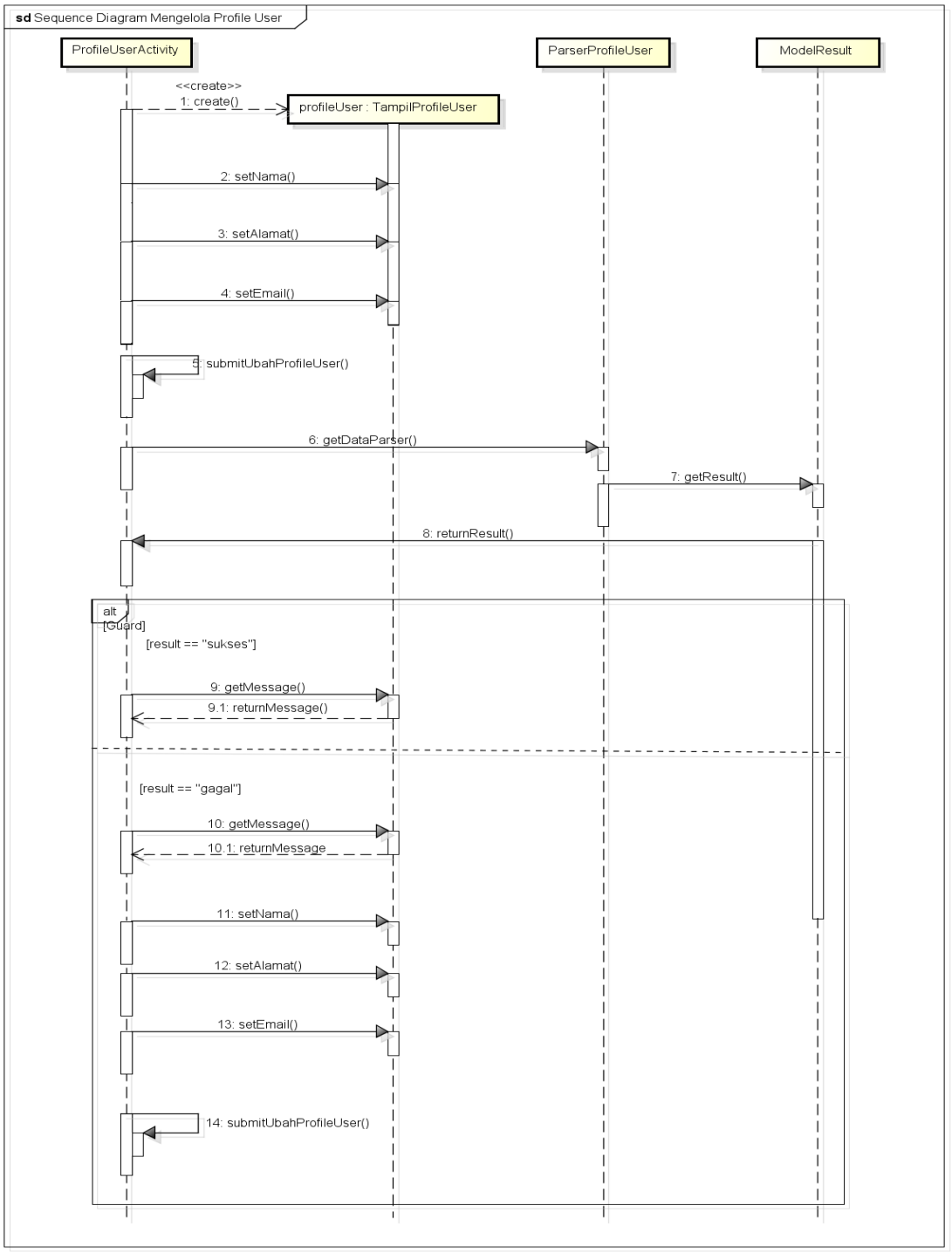
Gambar III.38 *Sequence Diagram Lupa Password*

10. *Sequence Diagram Ubah Pasword*



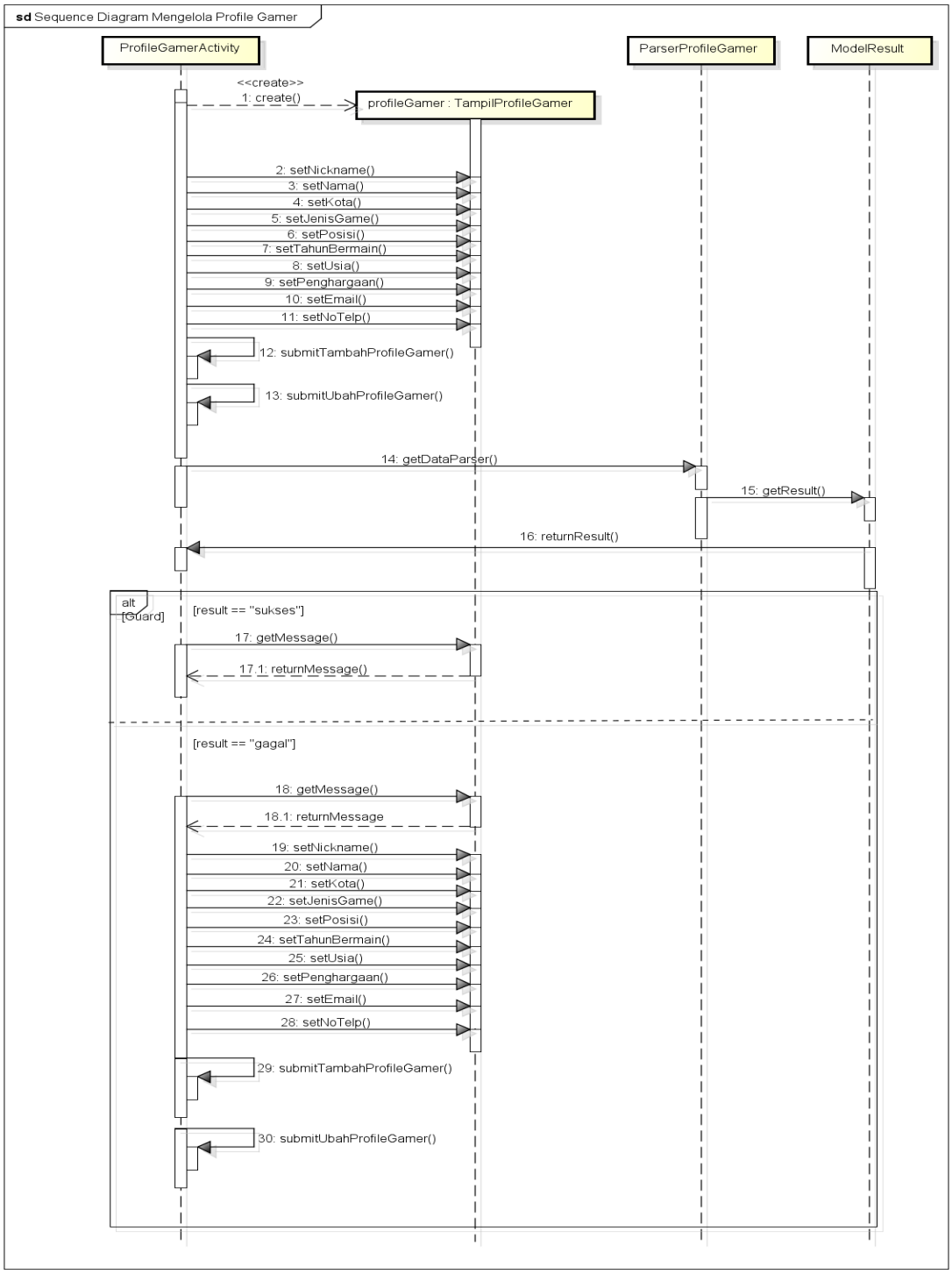
Gambar III.39 *Sequence Diagram Ubah Password*

11. *Sequence Diagram Mengelola Profile User*



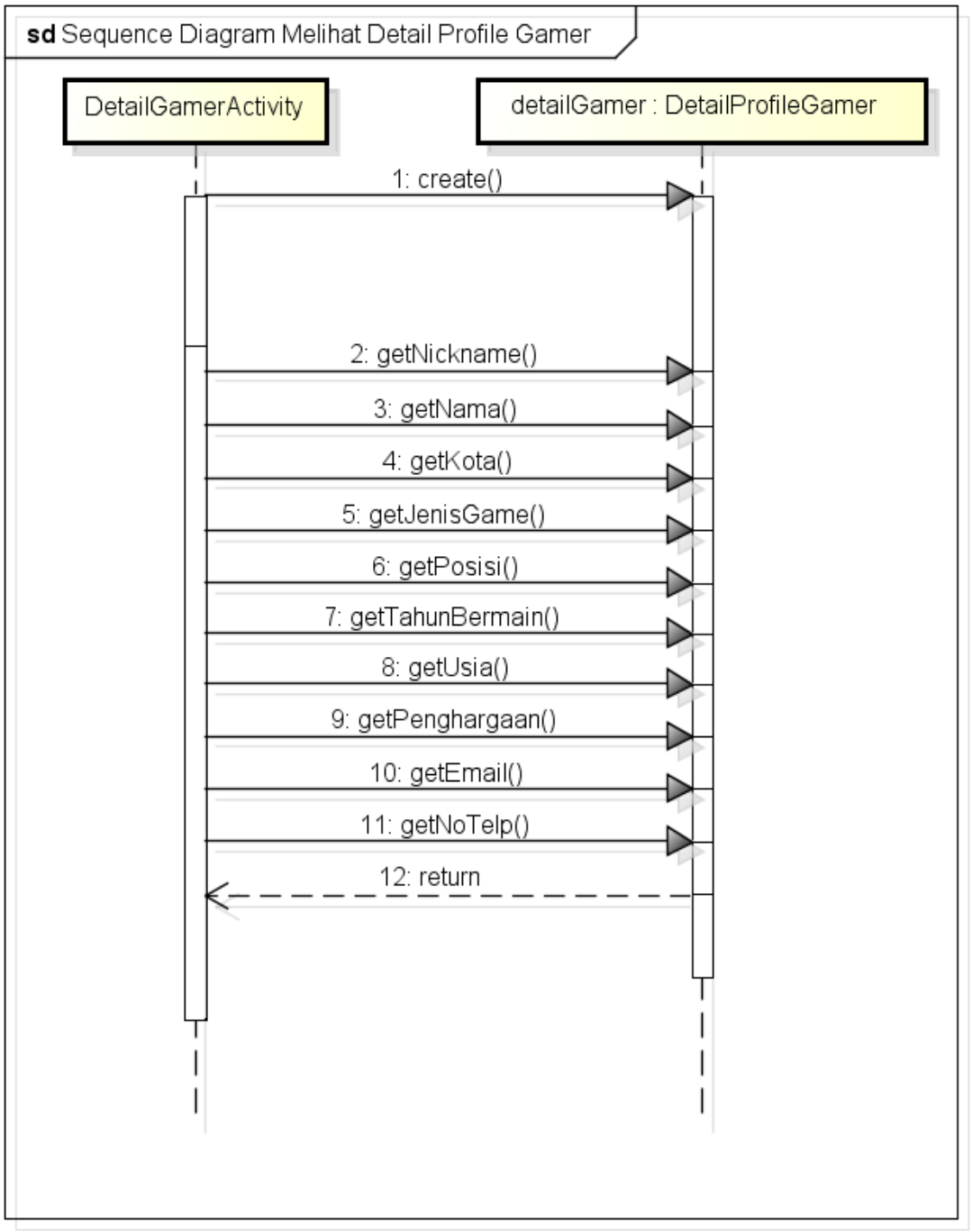
Gambar III.40 *Sequence Diagram Profile User*

12. *Sequence Diagram Mengelola Profile Gamer*



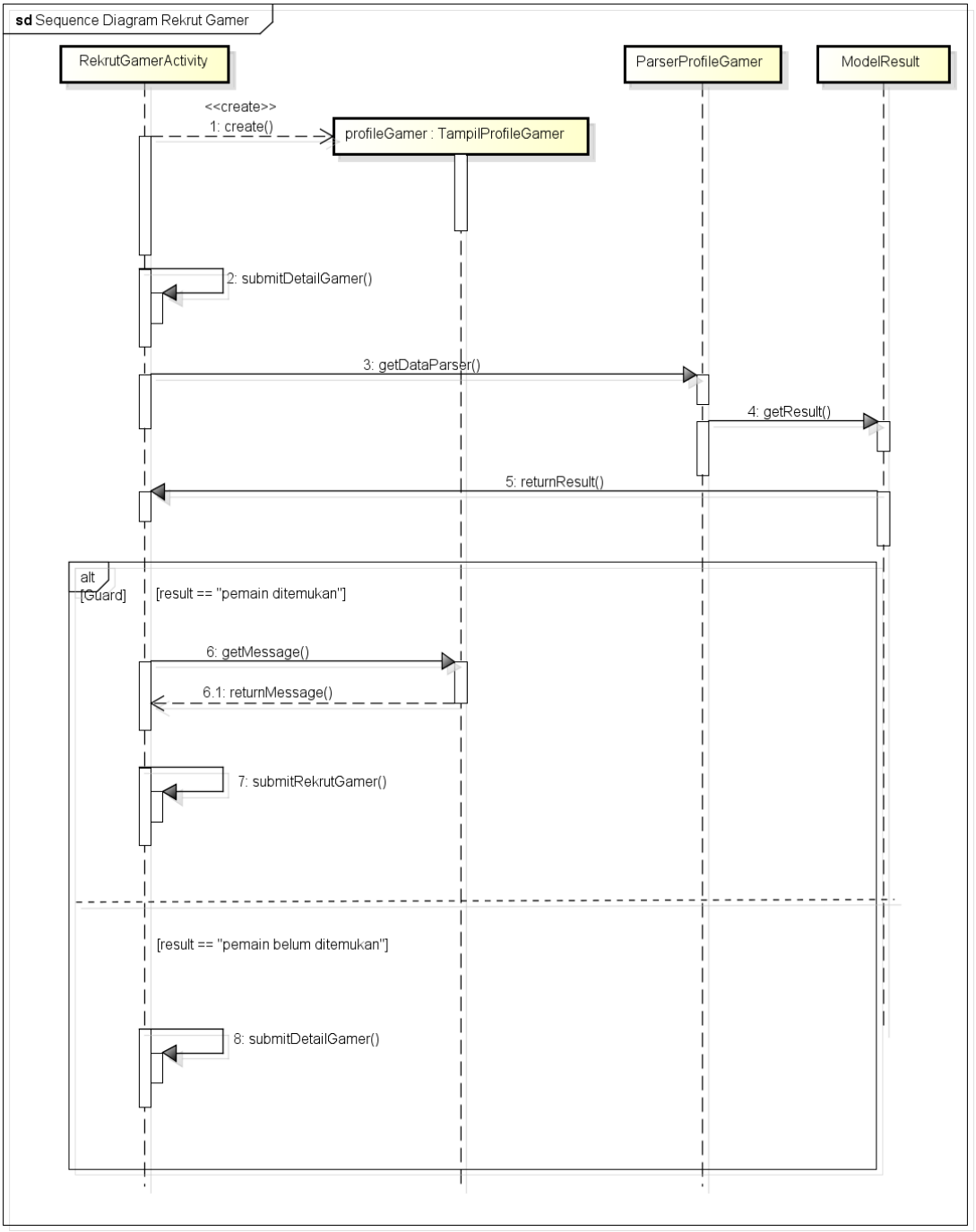
Gambar III.41 *Sequence Diagram Mengelola Profile Gamer*

13. *Sequence Diagram Melihat Detail Profile Gamer*



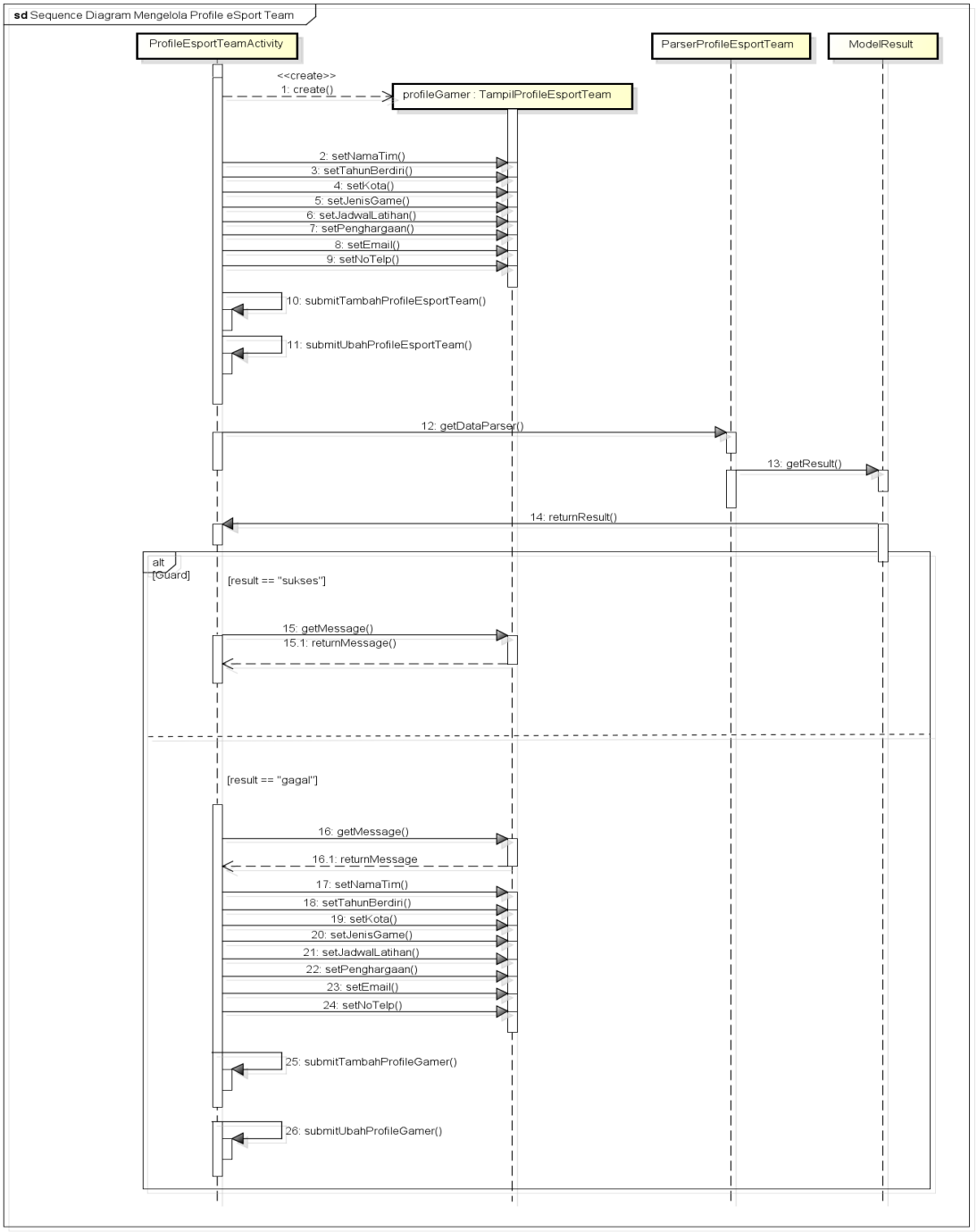
Gambar III.42 *Sequence Diagram Melihat Detail Profile Gamer*

14. *Sequence Diagram Rekrut Gamer*



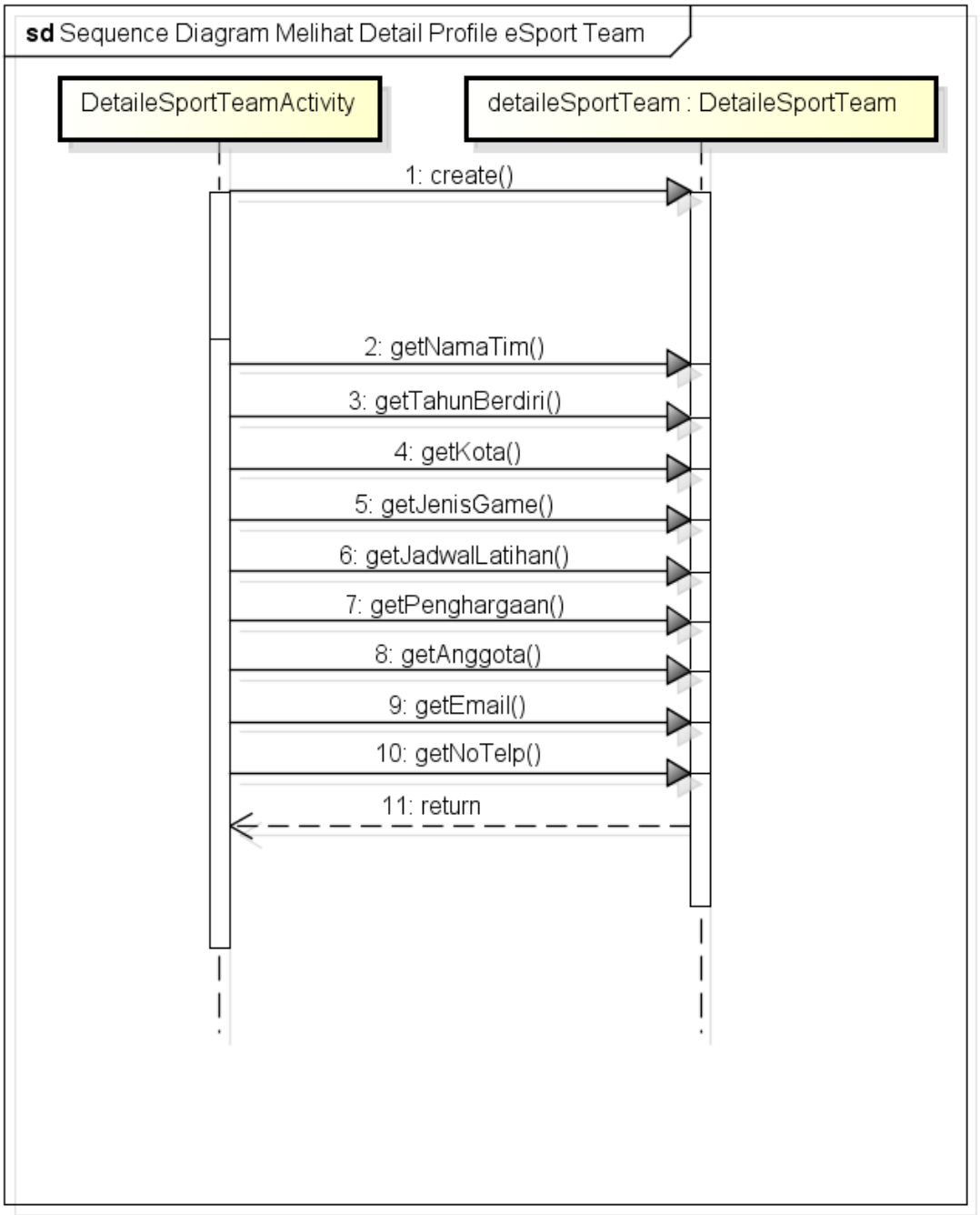
Gambar III.43 *Sequence Diagram Rekrut Gamer*

15. *Sequence Diagram Mengelola Profile eSport Team*



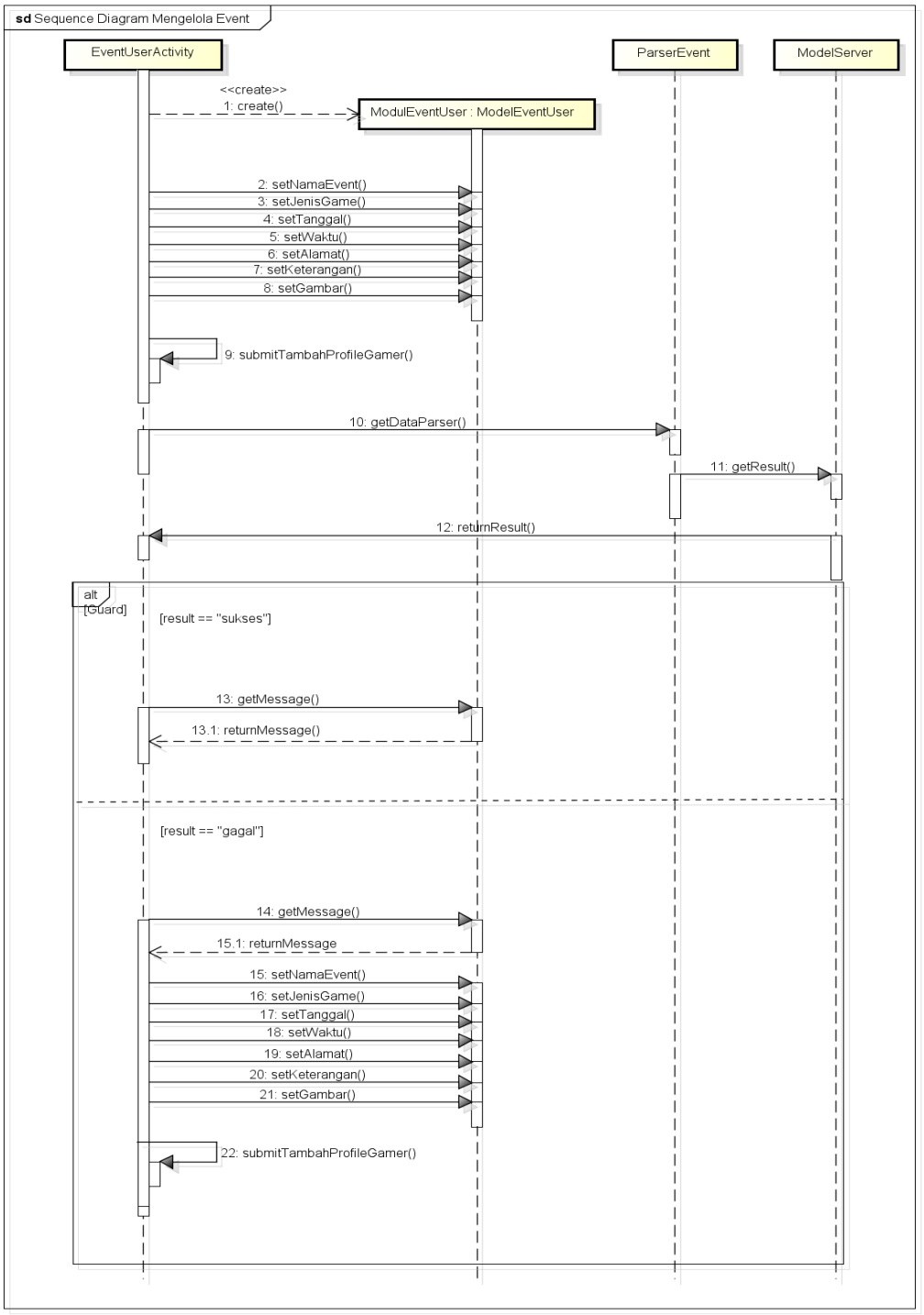
Gambar III.44 *Sequence Diagram Mengelola Profile eSport Team*

16. *Sequence Diagram Melihat Detail Profile eSport Team*



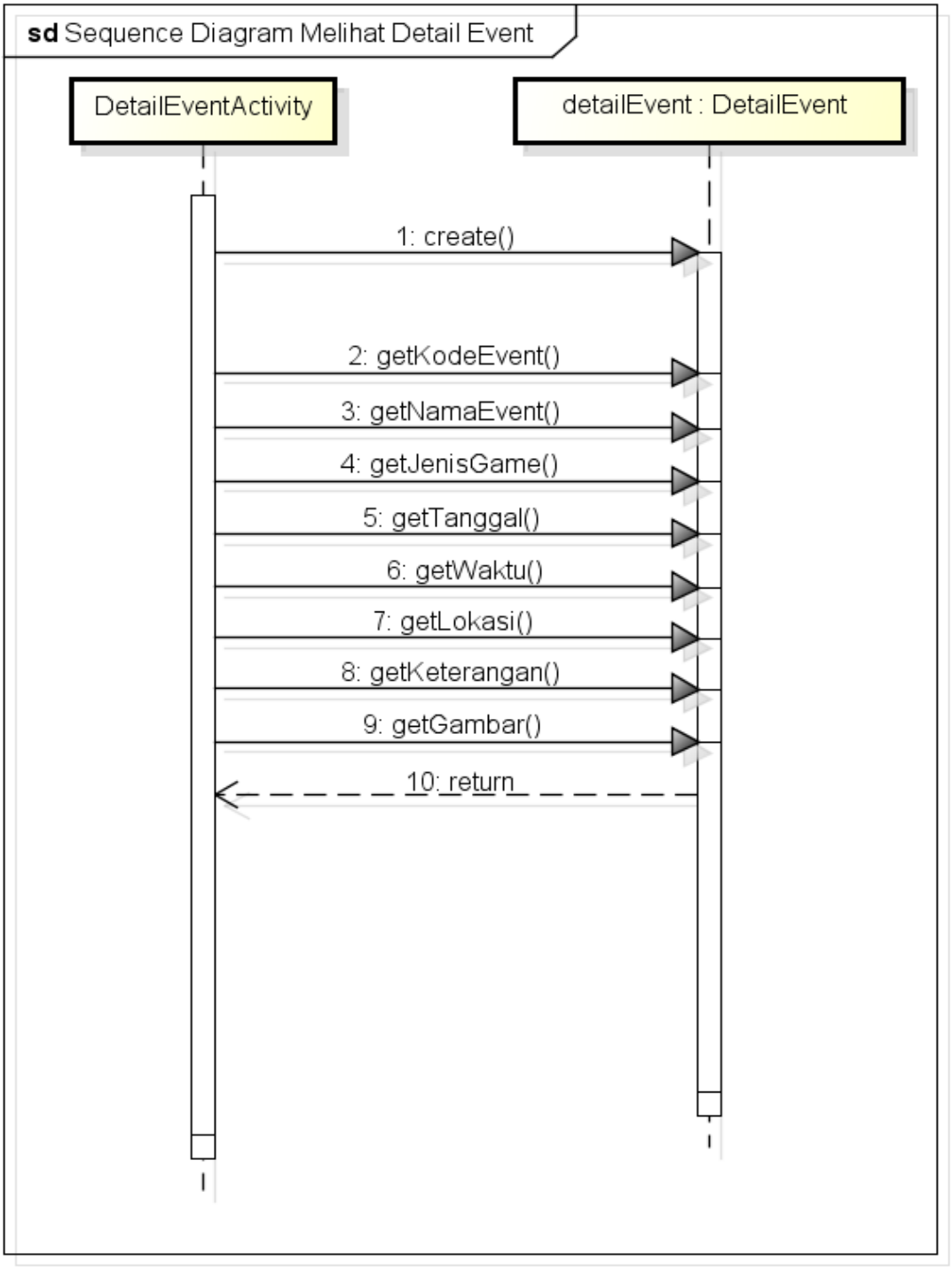
Gambar III.45 *Sequence Diagram Melihat Detail Profile eSport Team*

17. *Sequence Diagram Mengelola Event*



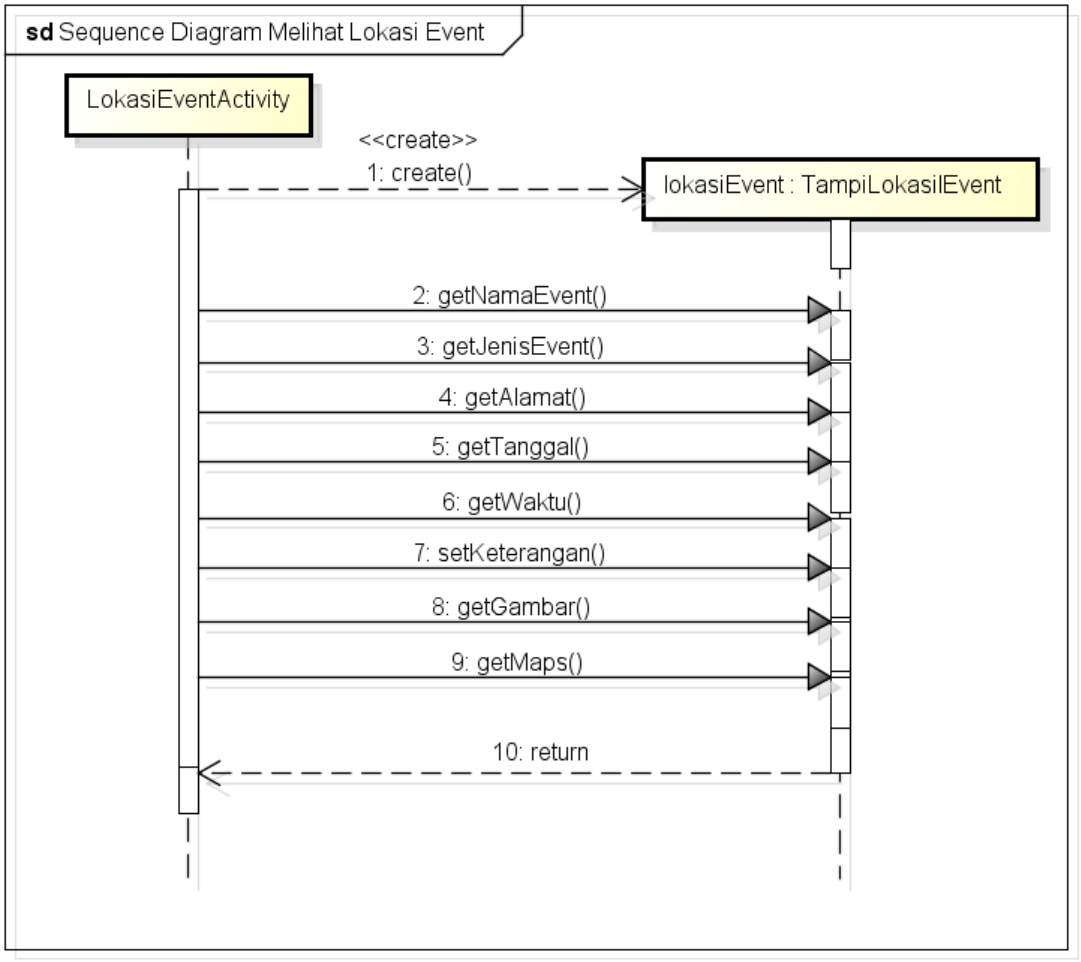
Gambar III.46 *Sequence Diagram Mengelola Event*

18. *Sequence Diagram Melihat Detail Event*



Gambar III.47 *Sequence Diagram Melihat Detail Event*

19. *Sequence Diagram Melihat Lokasi Event*

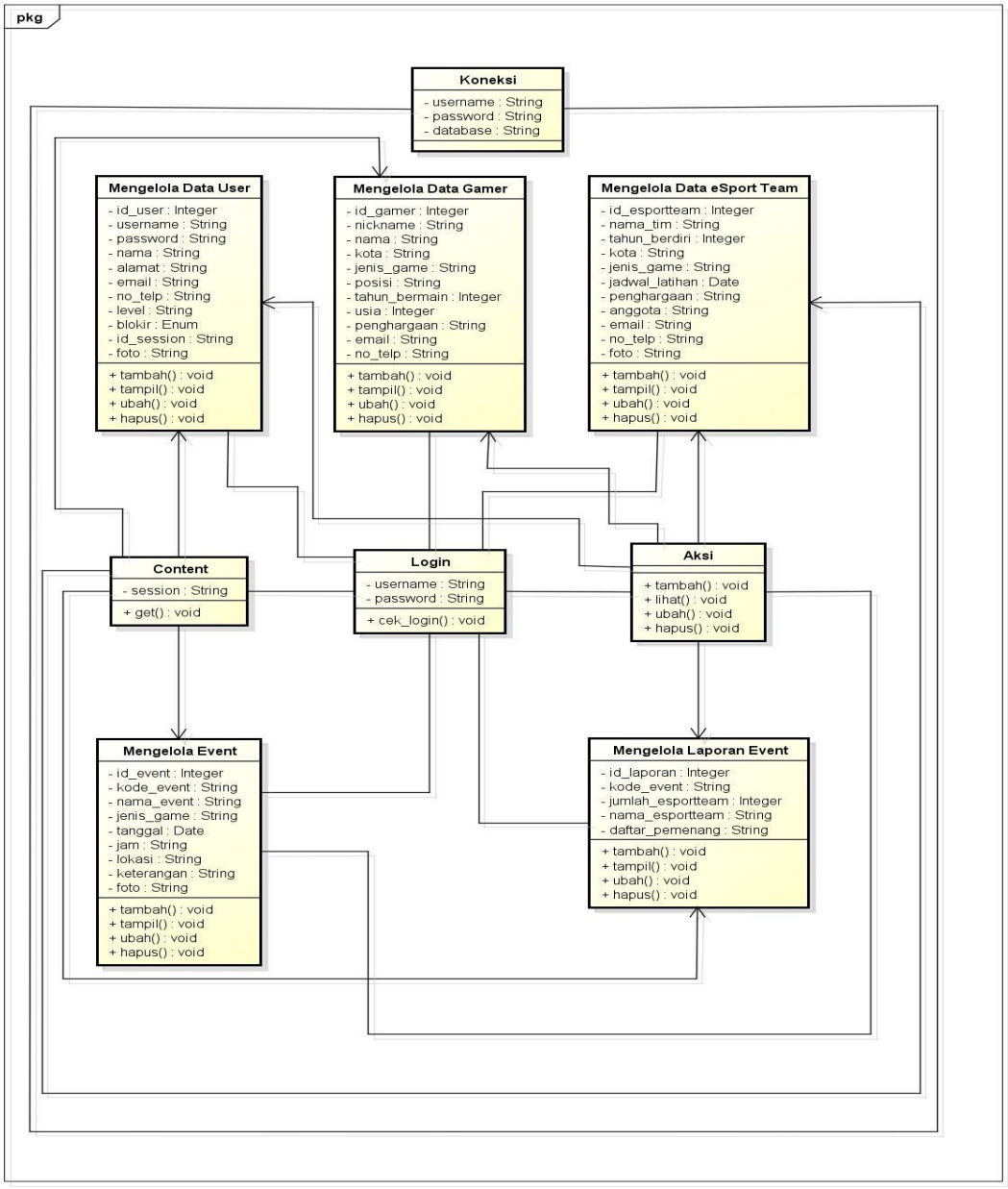


Gambar III.48 *Sequence Diagram Melihat Lokasi Event*

III.1.7.7 *Class Diagram*

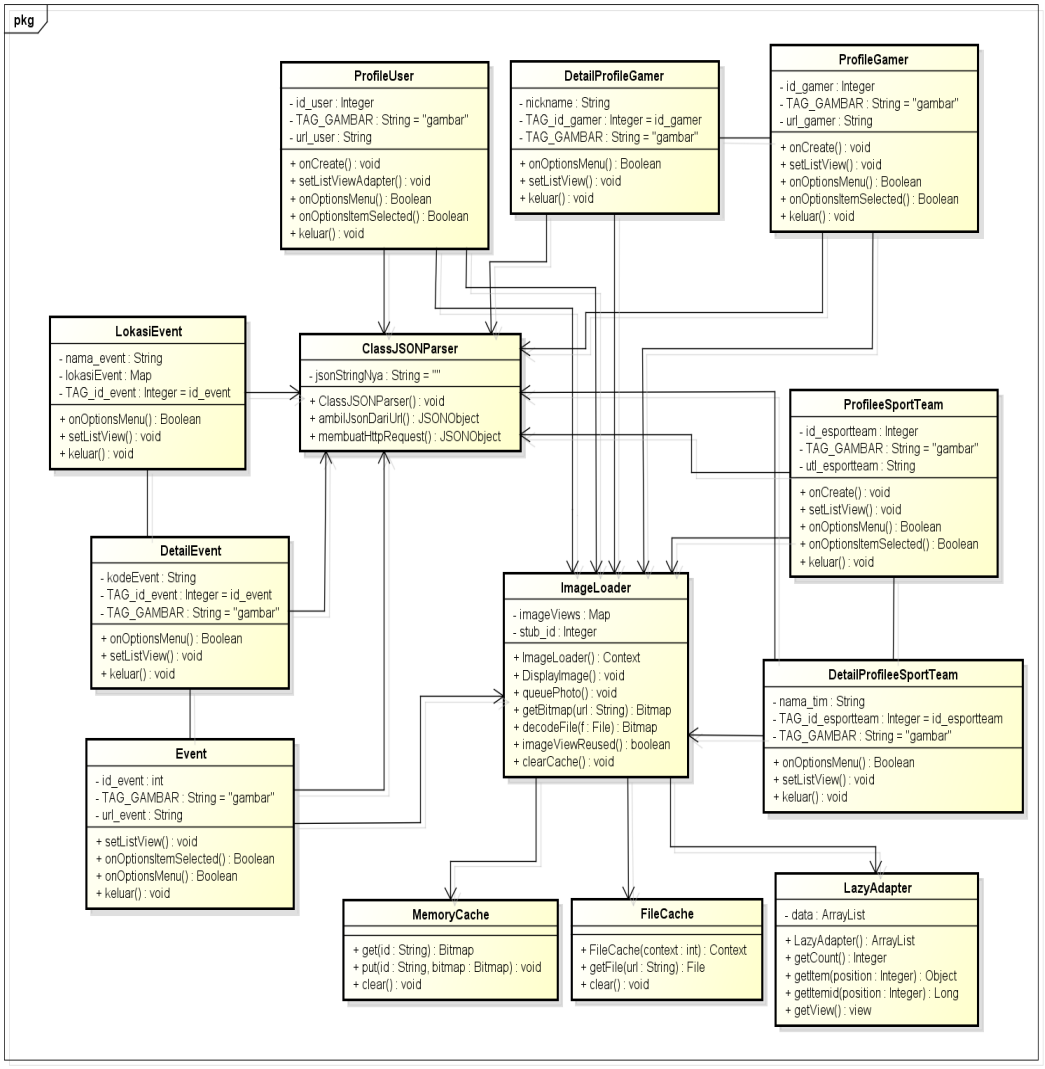
Berikut adalah *class diagram* yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain yang terbagi menjadi 2 bagian, yaitu *Class Diagram Admin dan Class Diagram User* :

1. Class Diagram Admin



Gambar III.49 *Class Diagram Admin*

2. Class Diagram User



Gambar III.50 *Class Diagram User*

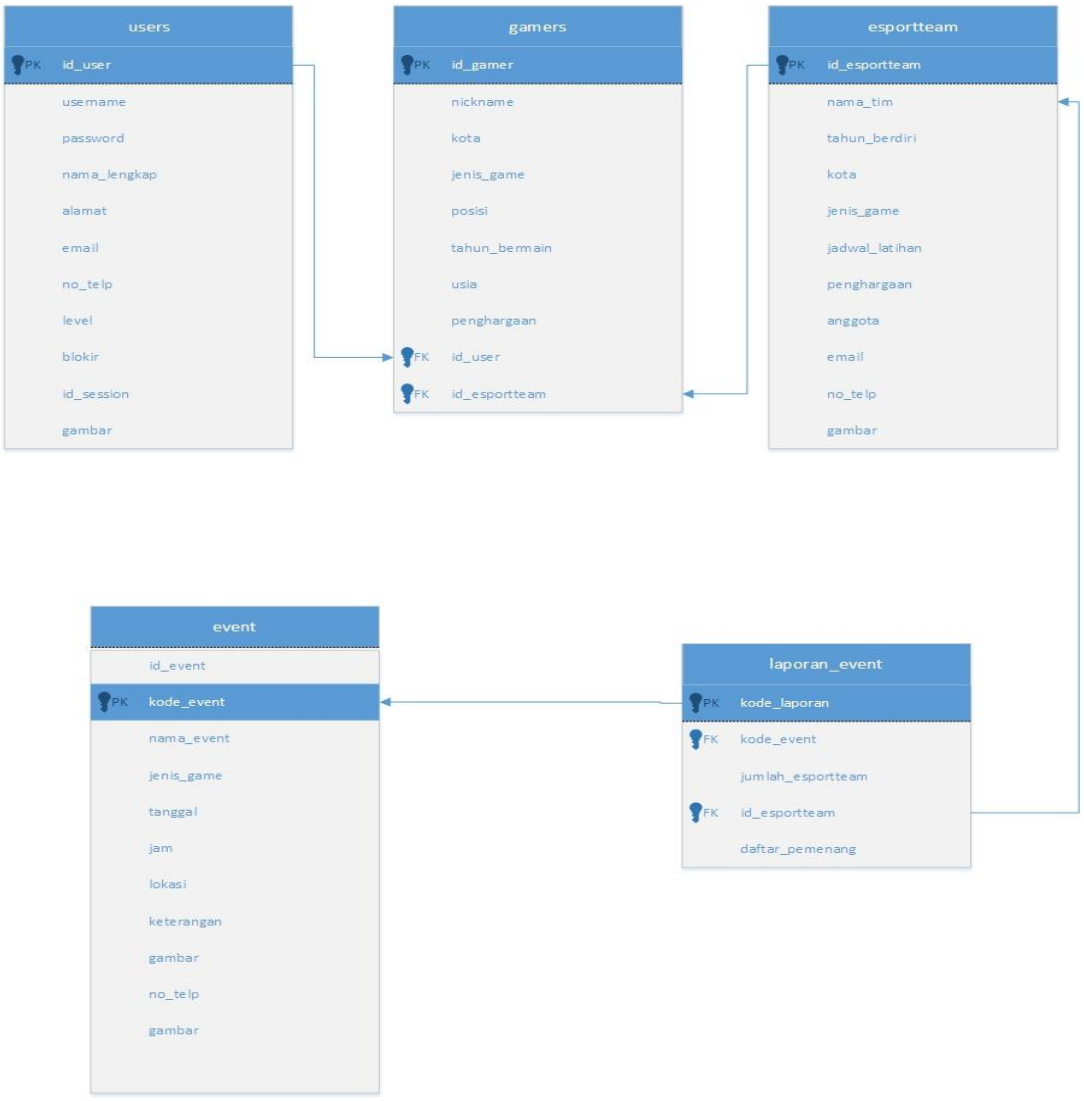
III.1.8 Perancangan Sistem

III.1.8.1 Perancangan Data

Berikut adalah percangan data dari perangkat lunak yang dibangun :

1.8.1.1 Skema Relasi

Berikut adalah Gambar III.51 Skema Relasi dari Perangkat Lunak yang dibangun :



Gambar III.51 *Skema Relasi*

1.8.1.2 Struktur Tabel

Berikut adalah Struktur Tabel dari Perangkat Lunak yang dibangun :

Tabel III.31 Perancangan Struktur Tabel users

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_user	*Int*	5	*Primary key*	Auto_increment, not null
username	*varchar*	30		not null
password	*varchar*	35		not null
nama_lengkap	*varchar*	40		not null
alamat	*varchar*	50		not null
email	*varchar*	50		null
no_telp	*varchar*	20		null
level	*varchar*	15		not null
blokir	*enum*	(‘Y’,’N’)		not null
id_session	*varchar*	35		not null
gambar	*varchar*	65		not null

Tabel III.32 Perancangan Struktur Tabel gamers

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_gamer	*Int*	5	*Primary key*	not null
nickname	*varchar*	30		not null
kota	*varchar*	40		not null
jenis_game	*varchar*	50		not null
posisi	*varchar*	50		not null
tahun_bermain	*varchar*	20		not null
usia	*int*	3		not null
penghargaan	*enum*	(‘Y’,’N’)		not null
id_user	*Int*	5	*Foreign Key*	Auto_increment,

				not null
id_esportteam	*Int*	5	*Foreign Key*	Auto_increment, not null

Tabel III.33 Perancangan Struktur Tabel esportteam

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_esportteam	*Int*	5	*Primary key*	Auto_increment, not null
nama_tim	*varchar*	50		not null
tahun_berdiri	*int*	5		not null
kota	*varchar*	35		not null
jenis_game	*varchar*	50		not null
jadwal_latihan	*varchar*	50		not null
penghargaan	*text*			not null
anggota	*text*			not null
email	*varchar*	50		null
no_telp	*varchar*	15		null
gambar	*varchar*	100		not null

Tabel III.34 Perancangan Struktur Tabel event

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_event	*Int*	5	*Primary key*	Auto_increment, not null
kode_event	*varchar*	10		not null
nama_event	*varchar*	65		not null
jenis_game	*varchar*	50		not null
tanggal	*date*			not null
jam	*time*			not null

lokasi	*text*			not null
keterangan	*text*			not null
gambar	*varchar*	100		not null

Tabel III.35 Perancangan Struktur Tabel laporan_event

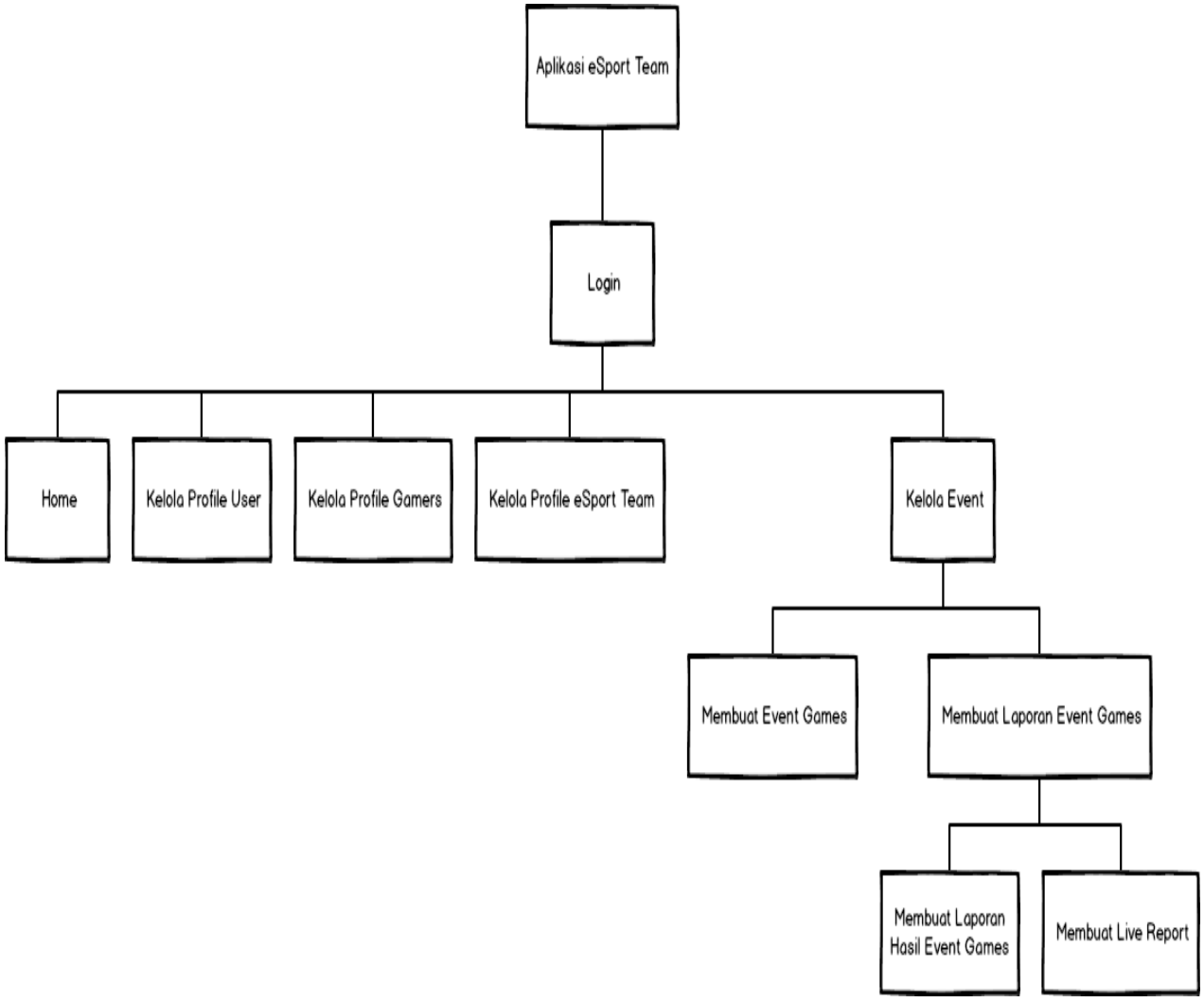
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
kode_laporan	*varchar*	10	*Primary key*	Auto_increment, not null
kode_event	*int*	5	*Foreign Key*	Auto_increment, not null
jumlah_esportteam	*varchar*	35		not null
id_esportteam	*varchar*	50	*Foreign Key*	Auto_increment, not null
daftar_pemenang	*varchar*	50		not null

III.1.8.2 Perancangan Arsitektur Menu

Perancangan arsitektur menyediakan software engineer satu gambaran dari struktur menu program atau blueprint dari perangkat lunak yang akan dibuat. Tujuan perancangan ini adalah untuk membangun struktur program secara moduler dan menggambarkan hubungan kendali diantara modul program. Berikut adalah perancangan arsitektural menu :

III.1.8.1 Perancangan Arsitektur Menu Web Admin

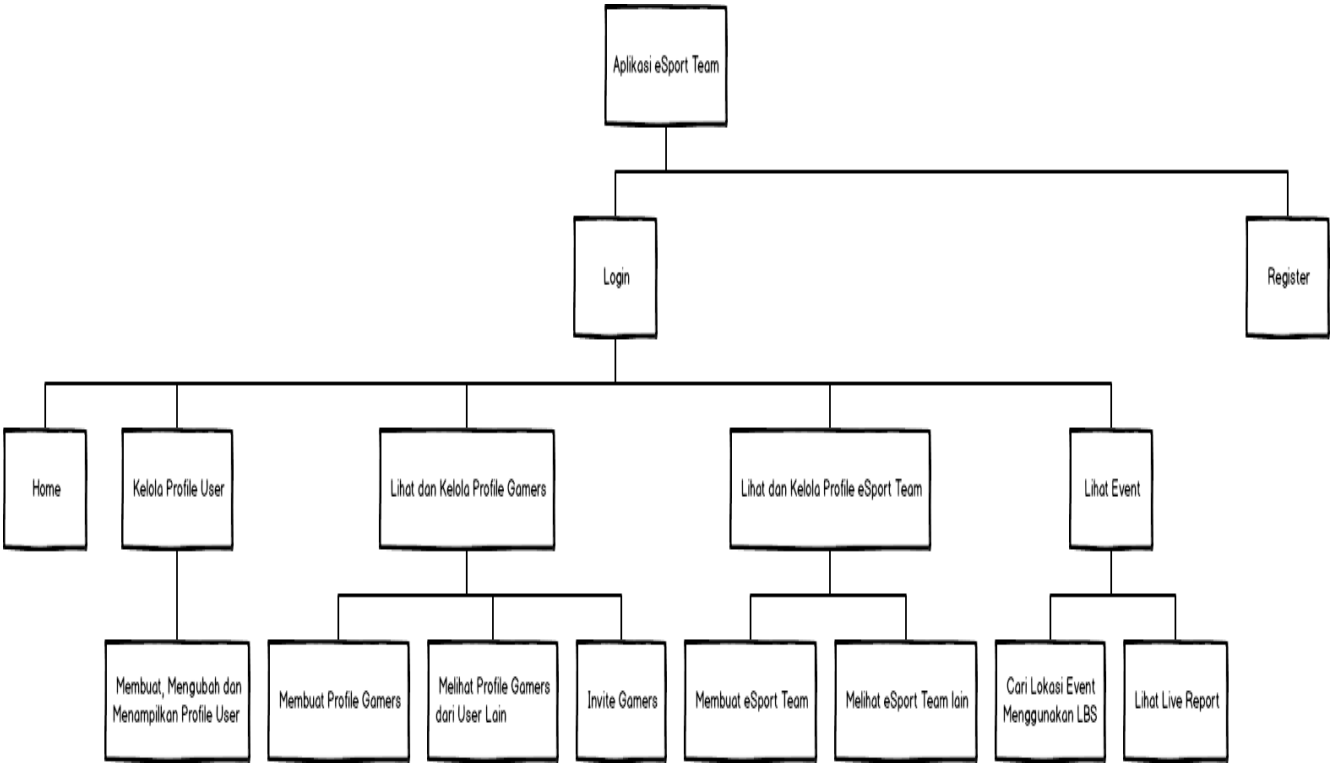
Berikut Gambar III.52 Arsitektur Menu Web Admin yang menggambarkan arsitektur menu web Admin :



Gambar III.52 Arsitektur Menu Web Admin

III.1.8.2 Perancangan Arsitektur Menu Mobile User

Berikut adalah Gambar III.53 Arsitektur Menu Mobile yang menggambarkan arsitektur menu Mobile :

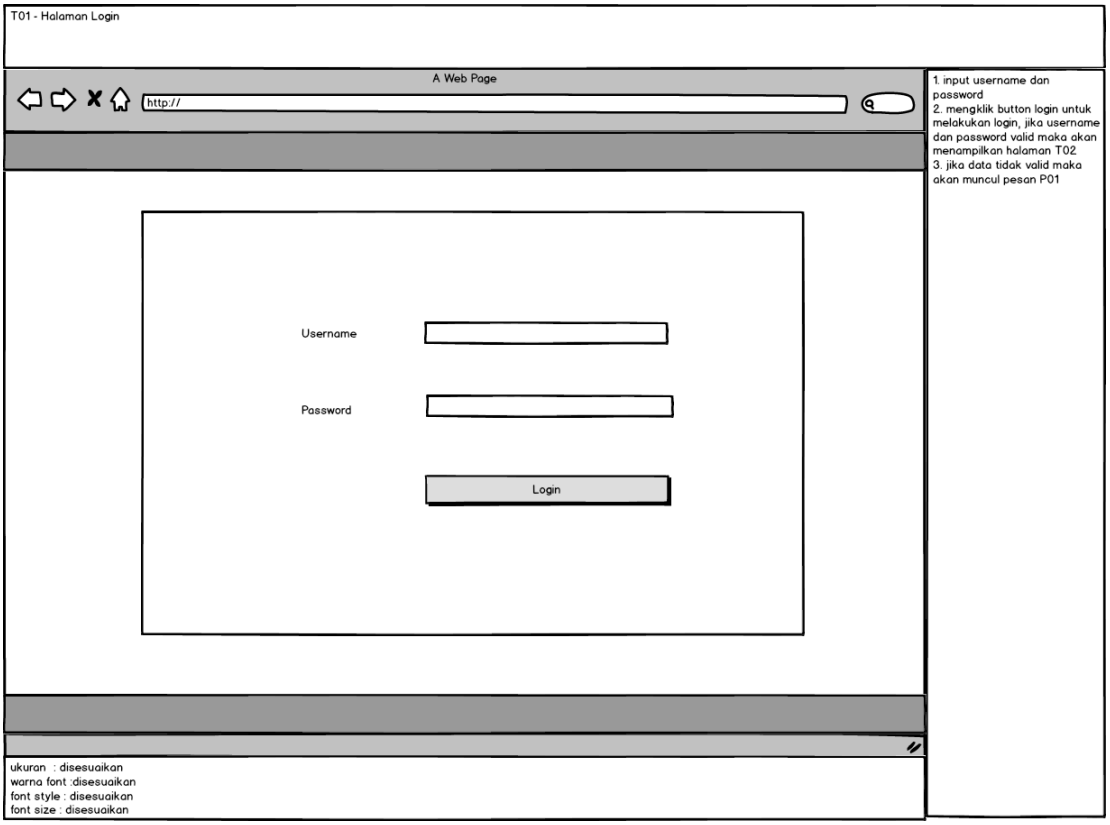


Gambar III.53 Arsitektur Menu Mobile User

III.1.8.3 Perancangan Antarmuka

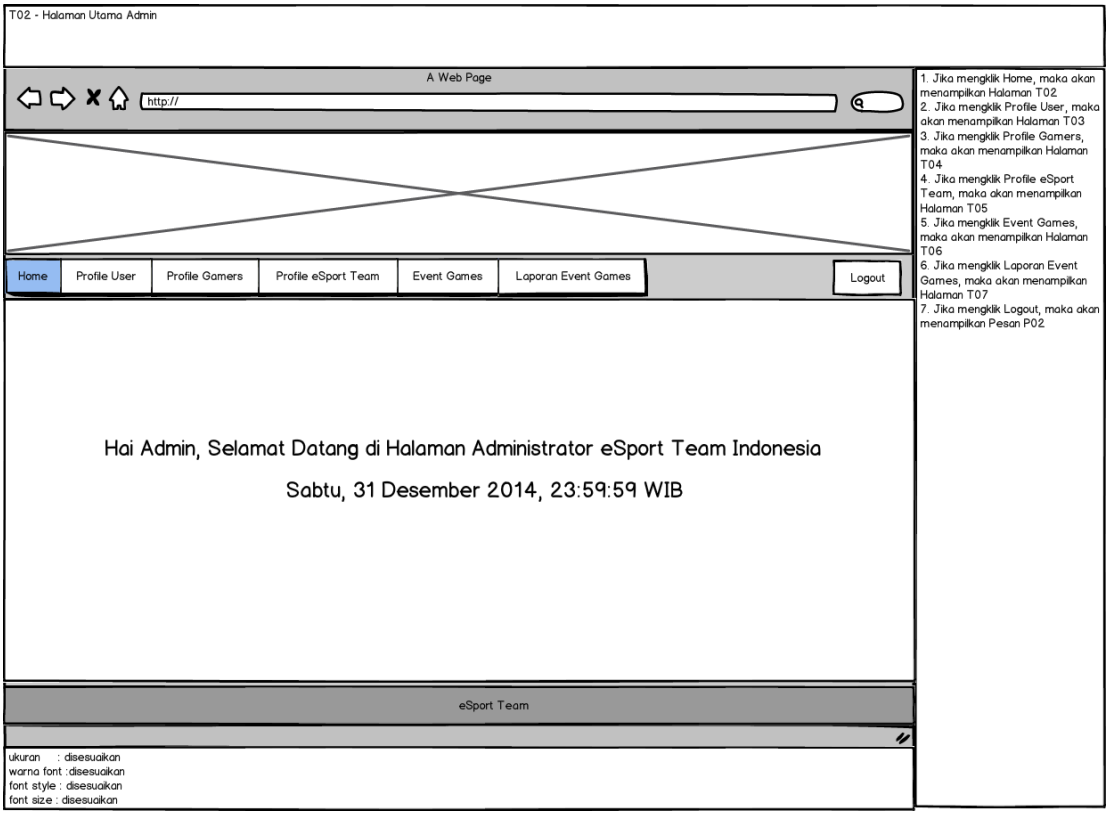
III.1.8.3.1 Perancangan Antarmuka Web Admin

a) Berikut Gambar III.54 Antarmuka Halaman Login yang menggambarkan perancangan antarmuka Halaman Login :



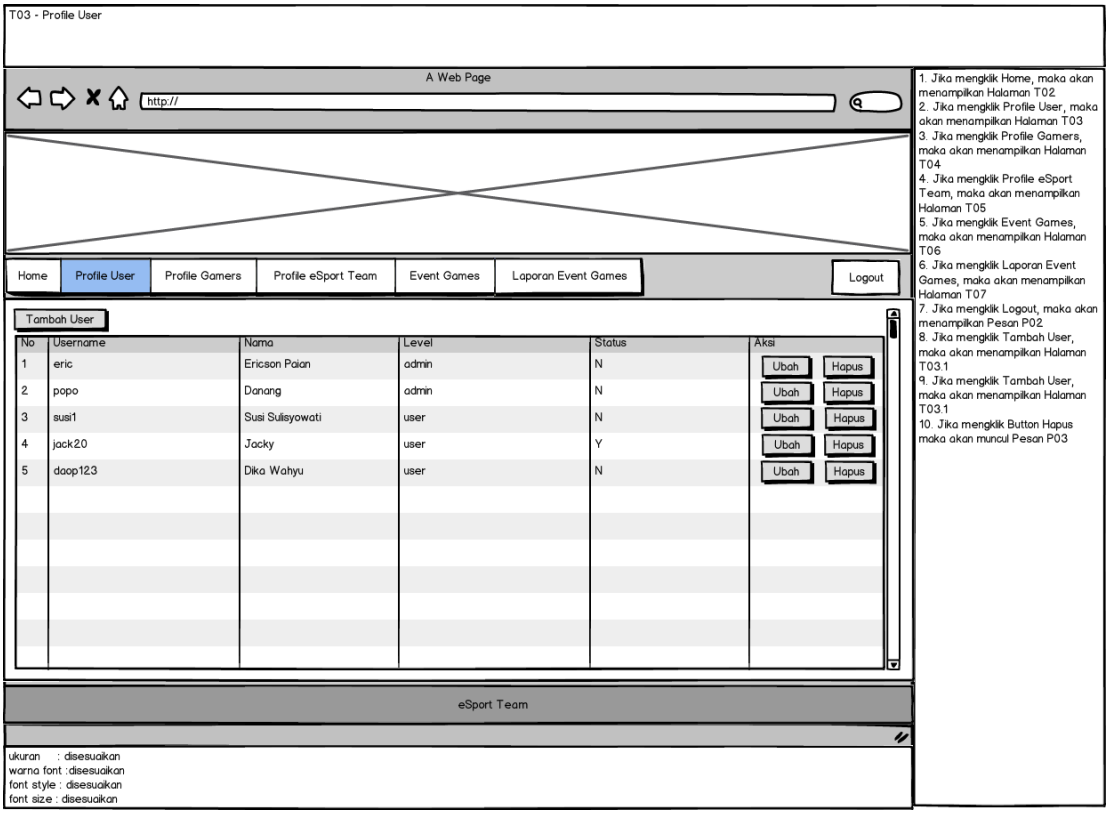
Gambar III.54 Antarmuka Halaman Login

b) Berikut Gambar III.55 Antarmuka Halaman Utama yang menggambarkan perancangan antarmuka Halaman Utama :



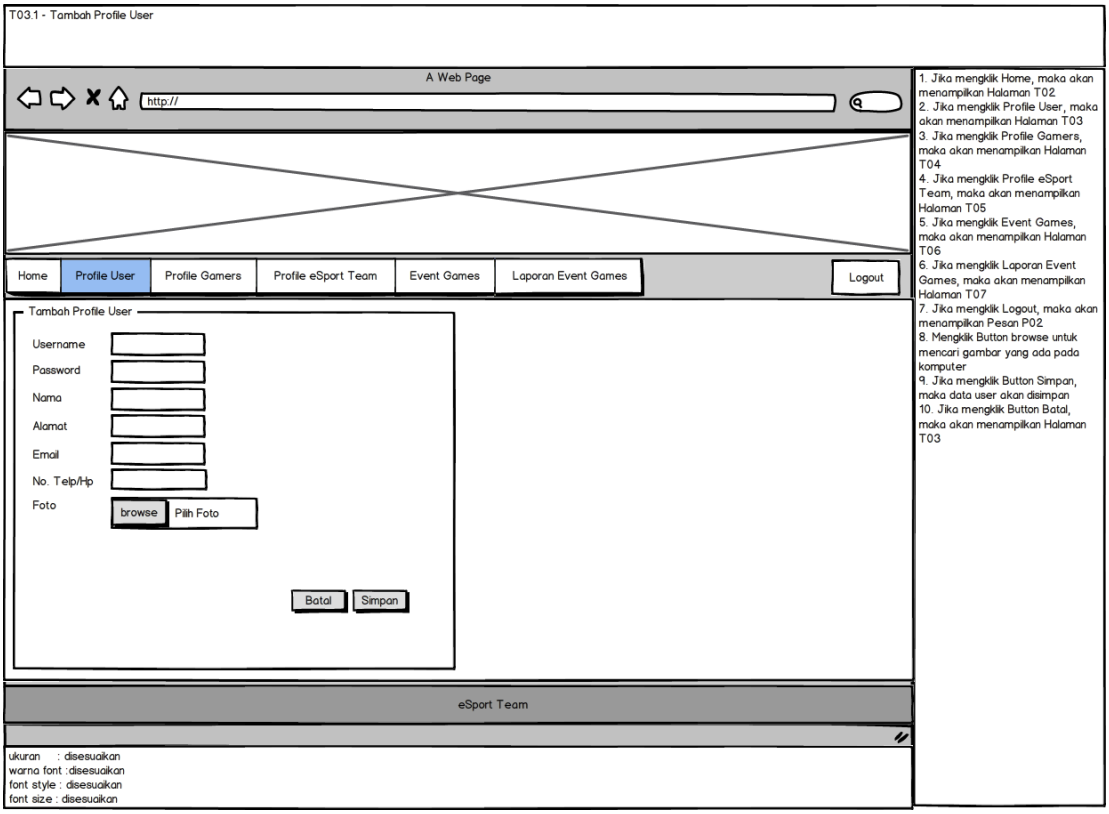
Gambar III.55 Antarmuka Halaman Utama

c) Berikut adalah Gambar III.56 Antarmuka Profile User yang menggambarkan perancangan antarmuka Profile User :



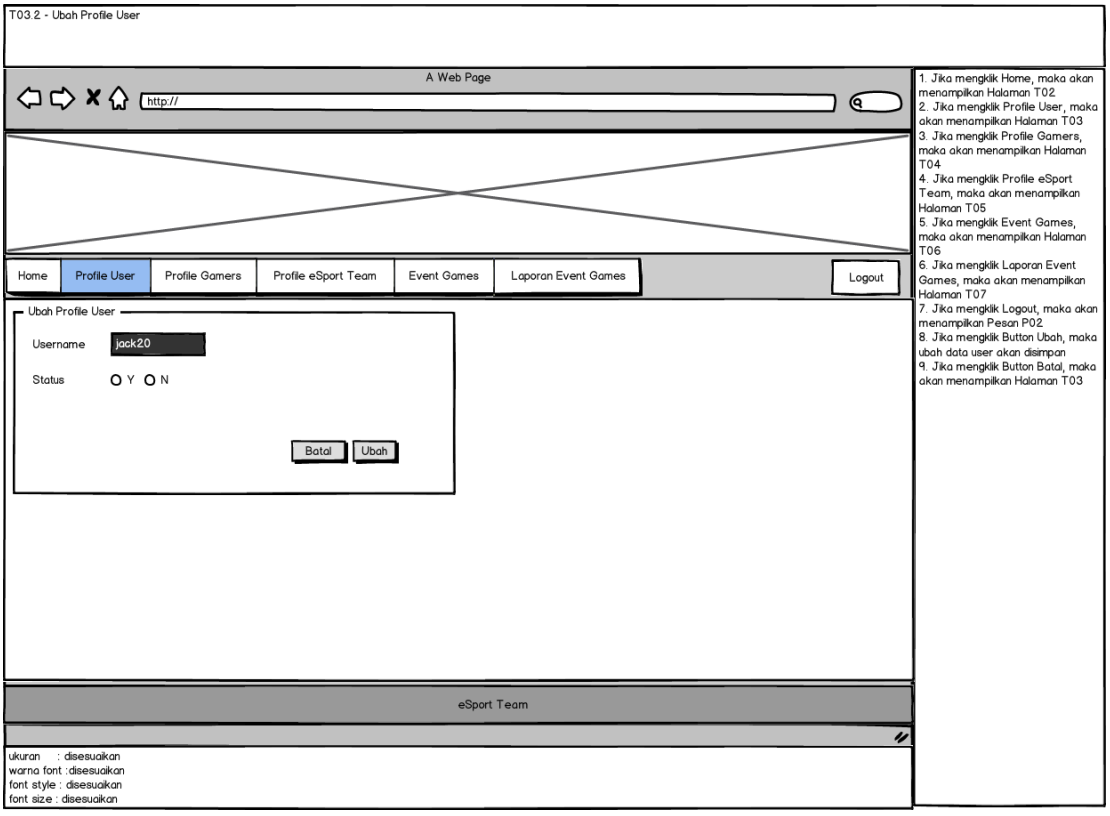
Gambar III.56 Antarmuka Profile User

d) Berikut adalah Gambar III.57 Antarmuka Tambah Profile User yang menggambarkan perancangan antarmuka Tambah Profile User :



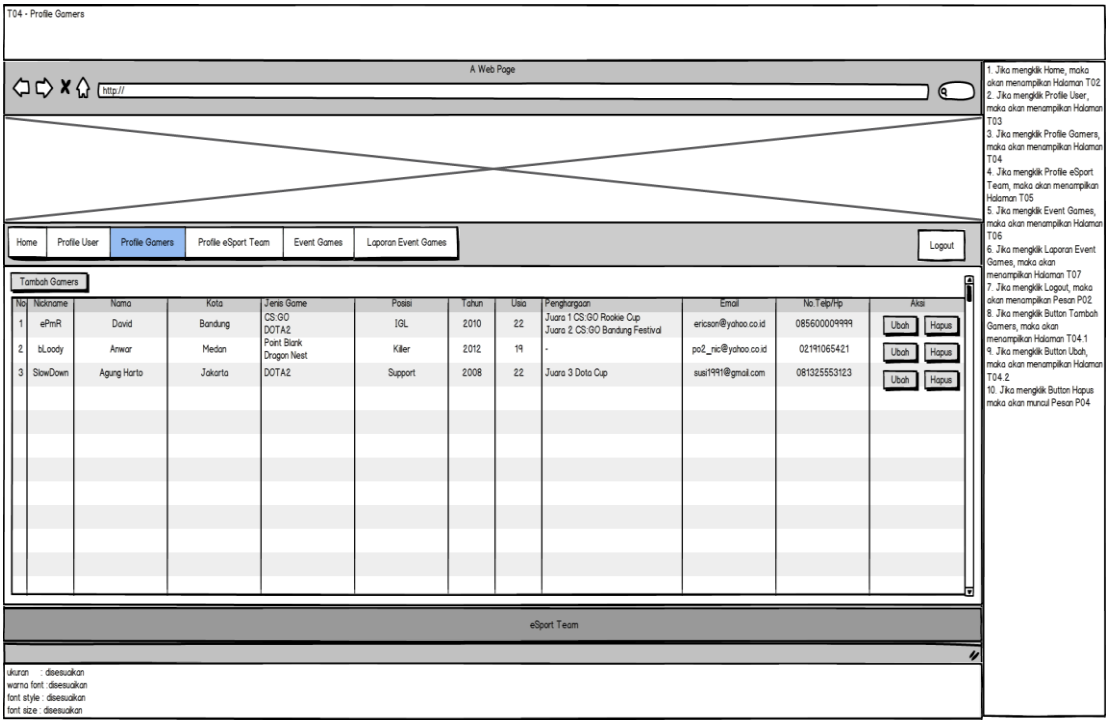
Gambar III.57 Antarmuka Tambah Profile User

e) Berikut adalah Gambar III.58 Antarmuka Ubah Profile User yang menggambarkan perancangan antarmuka Ubah Profile User :



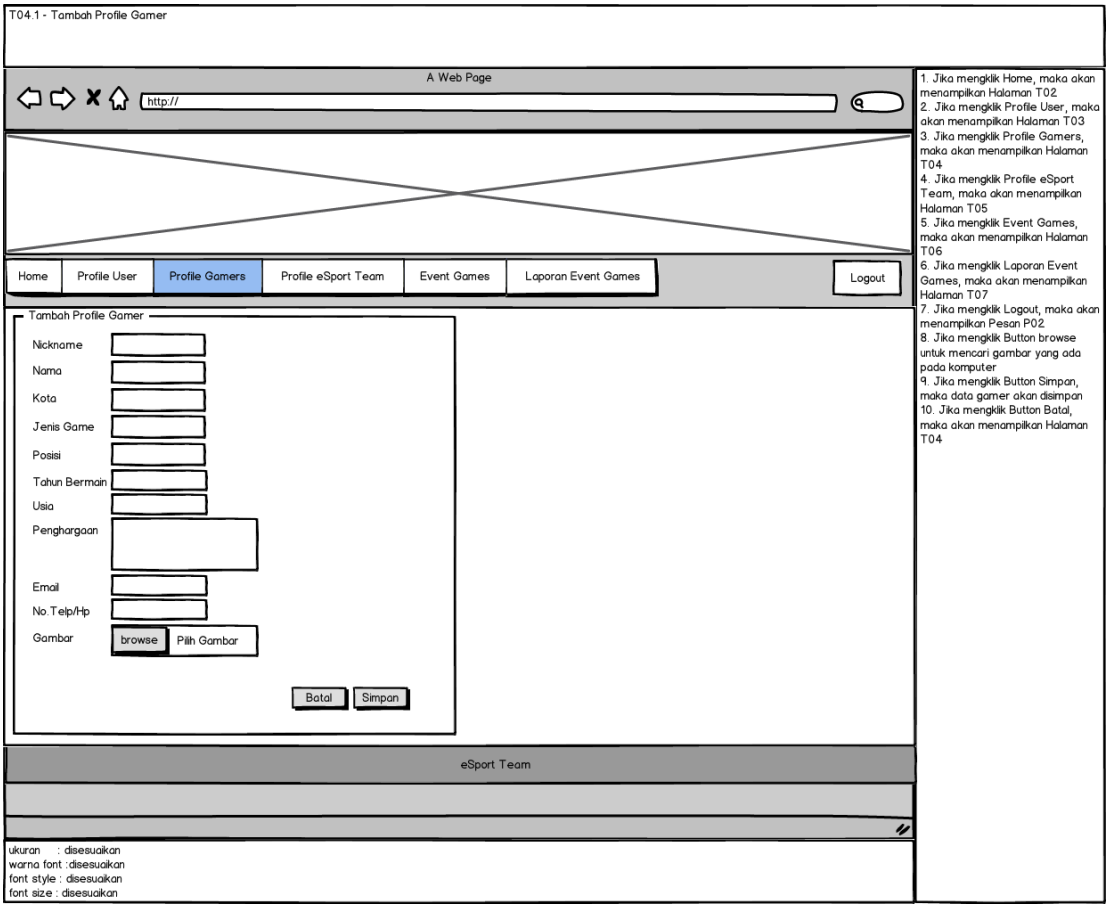
Gambar III.58 Antarmuka Ubah Profile User

f) Berikut adalah Gambar III.59 Antarmuka Profile Gamers yang menggambarkan perancangan antarmuka Profile Gamers :



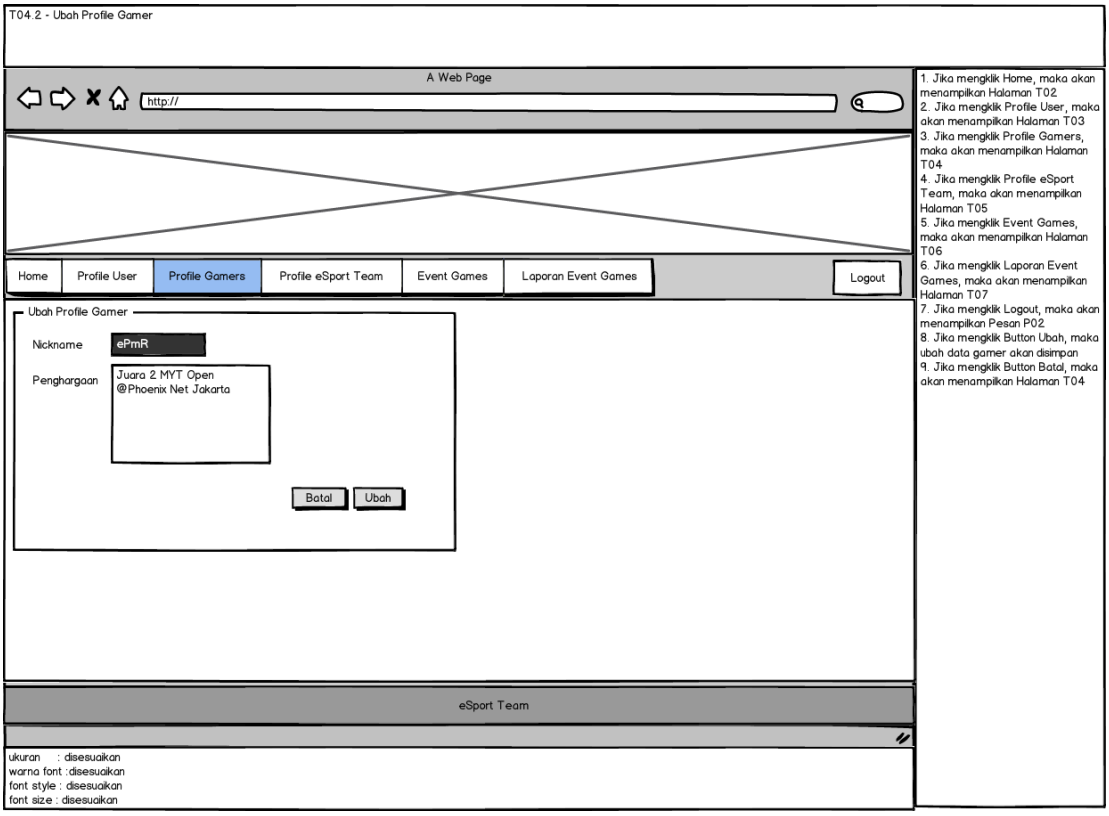
Gambar III.59 Antarmuka Profile Gamers

g) Berikut adalah Gambar III.60 Antarmuka Tambah Profile Gamers yang menggambarkan perancangan antarmuka Tambah Profile Gamers :



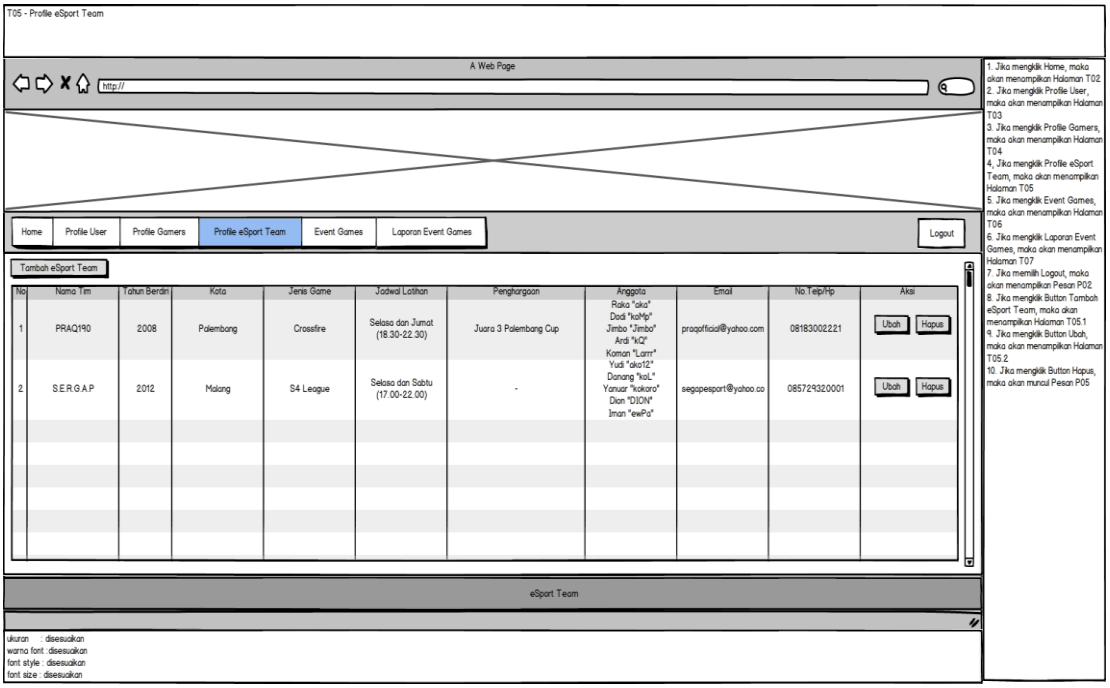
Gambar III.60 Antarmuka Tambah Profile Gamers

h) Berikut adalah Gambar III.61 Antarmuka Ubah Profile Gamers yang menggambarkan perancangan antarmuka Ubah Profile Gamers :



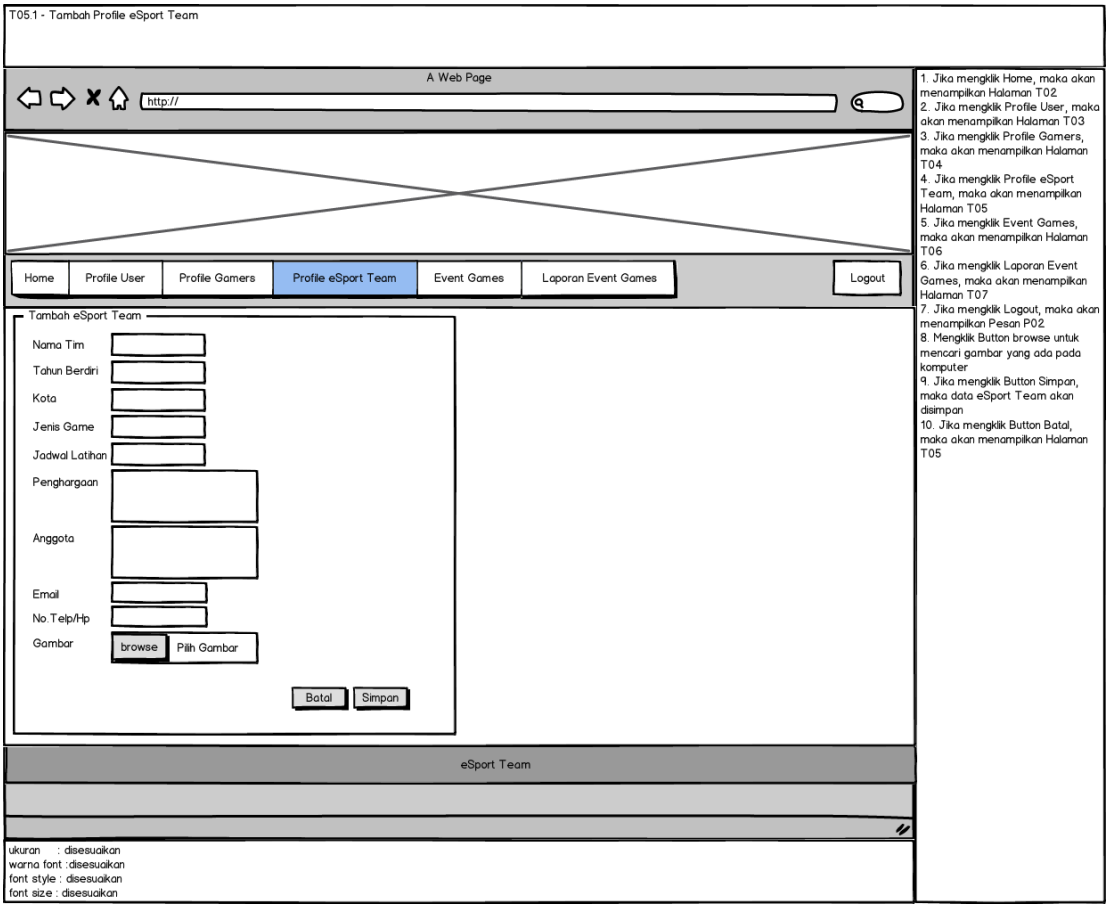
Gambar III.61 Antarmuka Ubah Profile Gamers

i) Berikut adalah Gambar III.62 Antarmuka Profile eSport Team yang menggambarkan perancangan antarmuka Profile eSport Team :



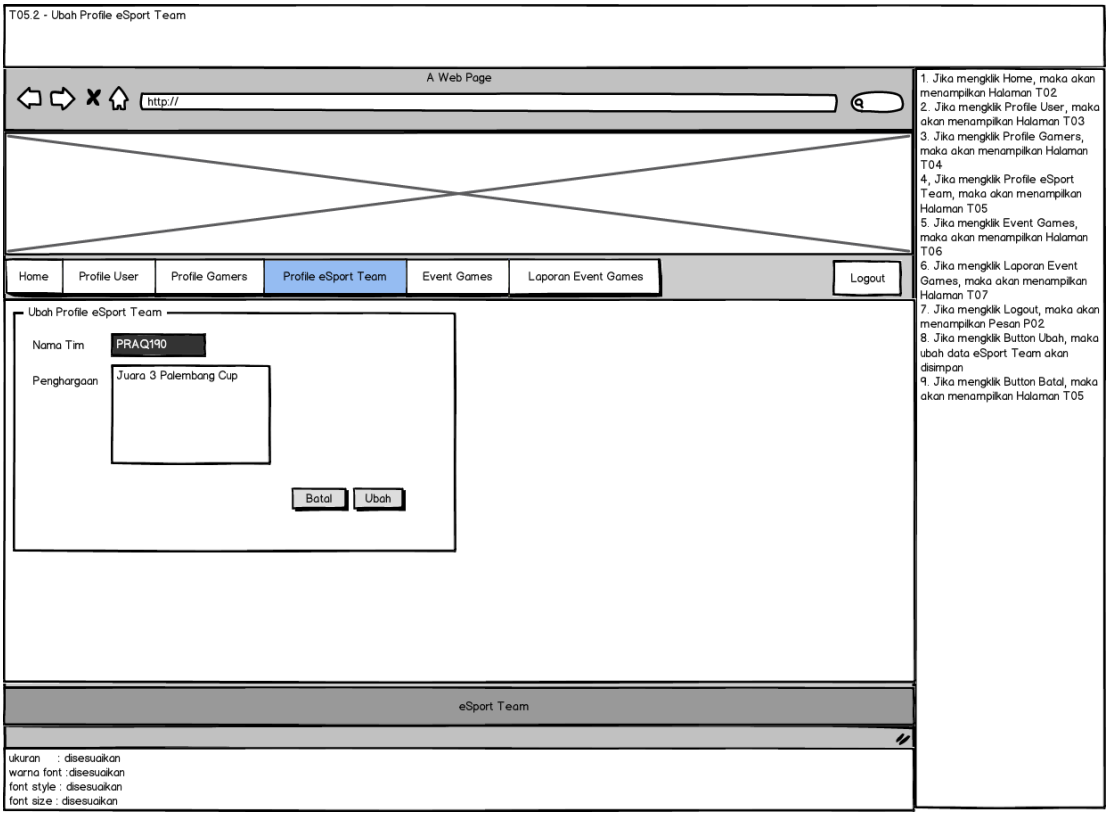
Gambar III.62 Antarmuka Profile eSport Team

j) Berikut adalah Gambar III.63 Antarmuka Tambah Profile eSport Team yang menggambarkan perancangan antarmuka Tambah Profile eSport Team :



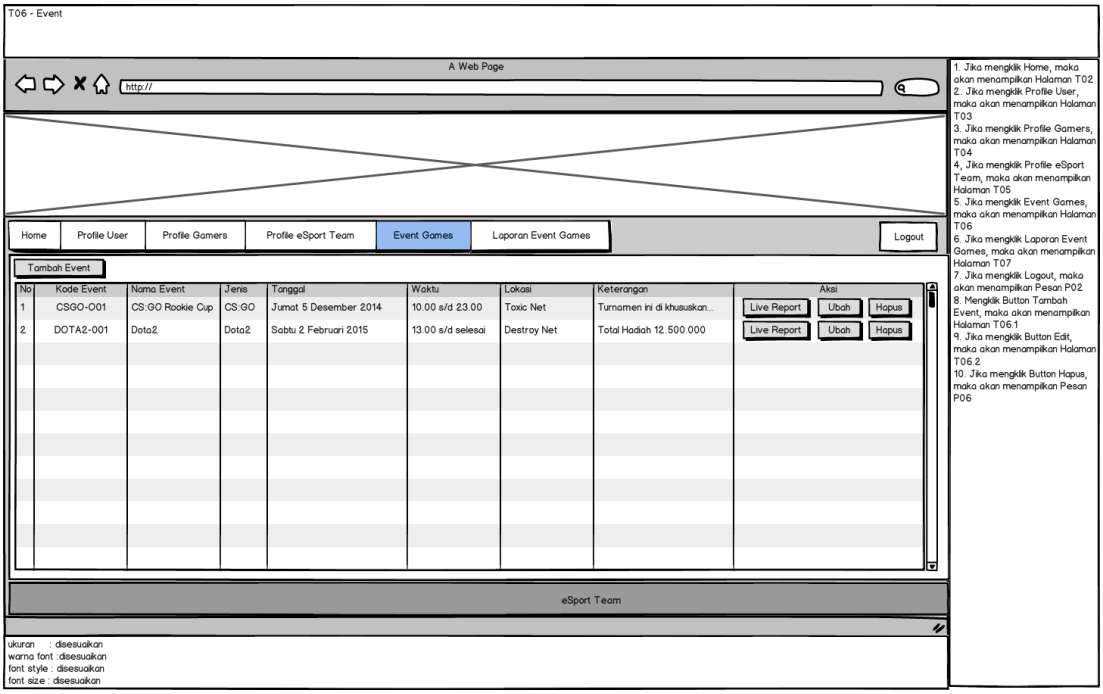
Gambar III.63 Antarmuka Tambah Profile eSport Team

k) Berikut adalah Gambar III.64 Antarmuka Ubah Profile eSport Team yang menggambarkan perancangan antarmuka Ubah Profile eSport Team :



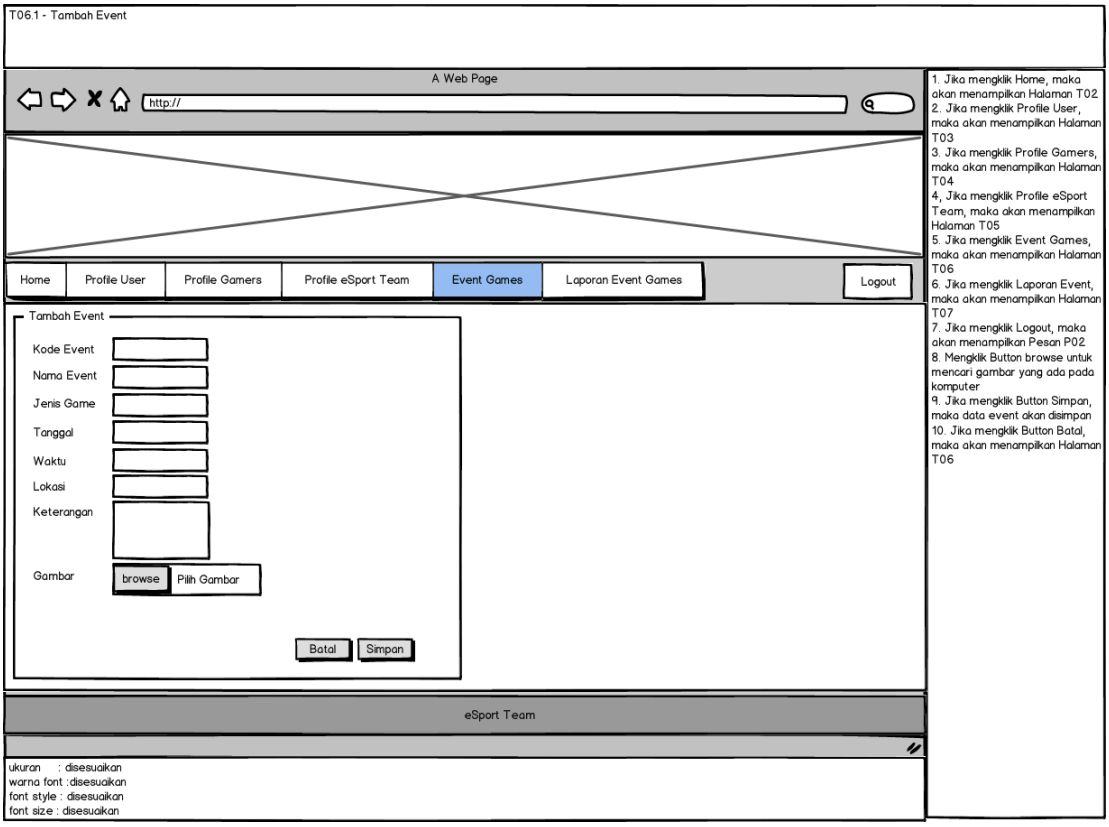
Gambar III.64 Antarmuka Ubah Profile eSport Team

l) Berikut adalah Gambar III.65 Antarmuka Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Event :



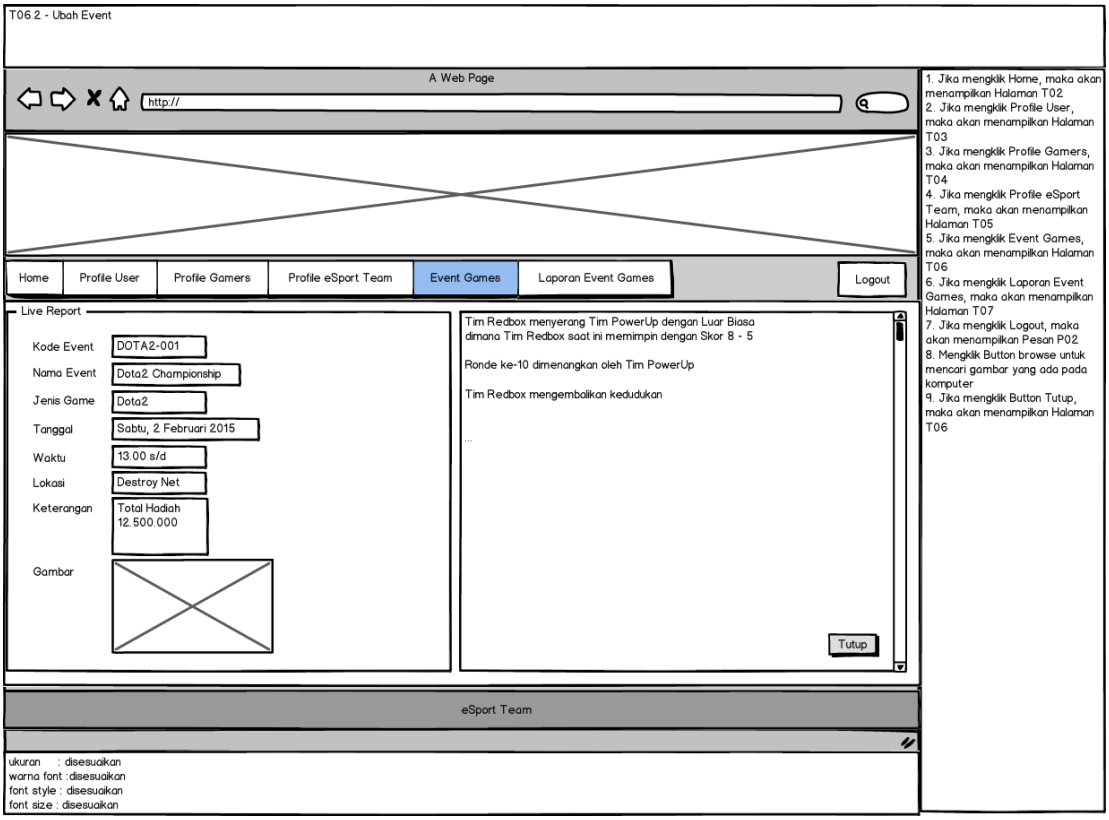
Gambar III.65 Antarmuka Event

m) Berikut adalah Gambar III.67 Antarmuka Tambah Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Tambah Event :



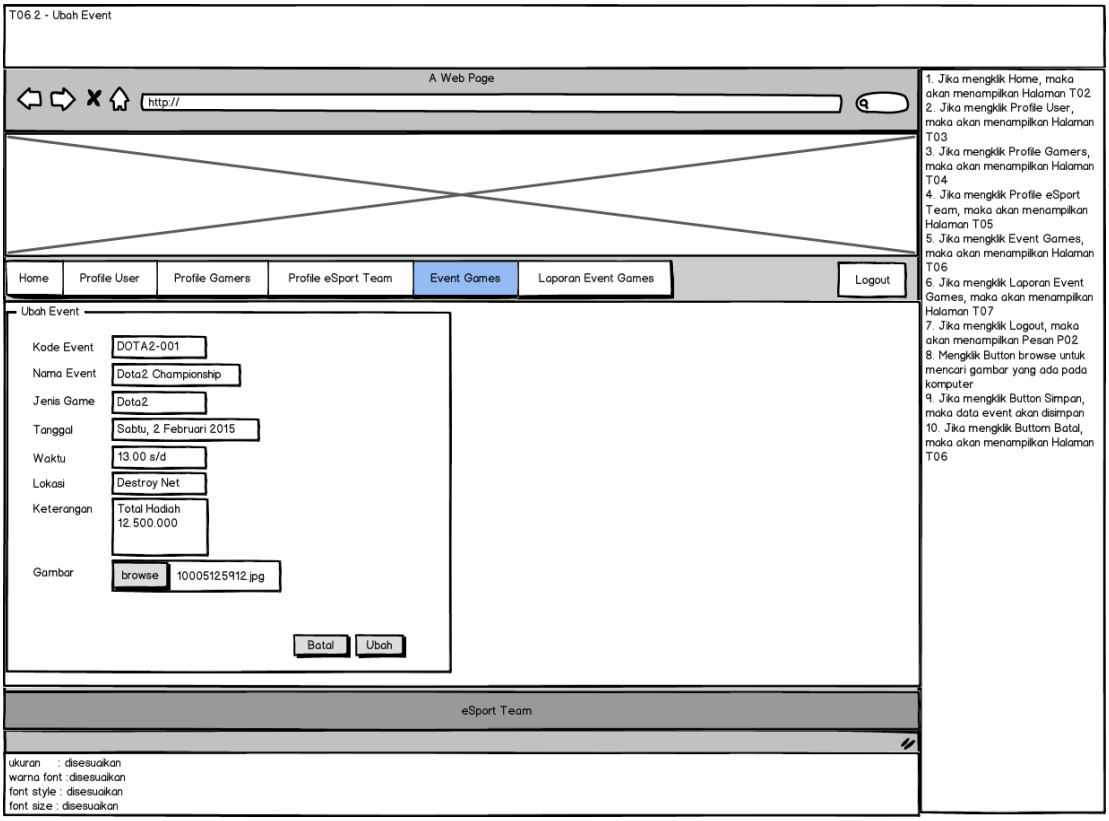
Gambar III.67 Antarmuka Tambah Event

n) Berikut adalah Gambar III.68 Antarmuka Live Report yang menggambarkan perancangan antarmuka Live Report :



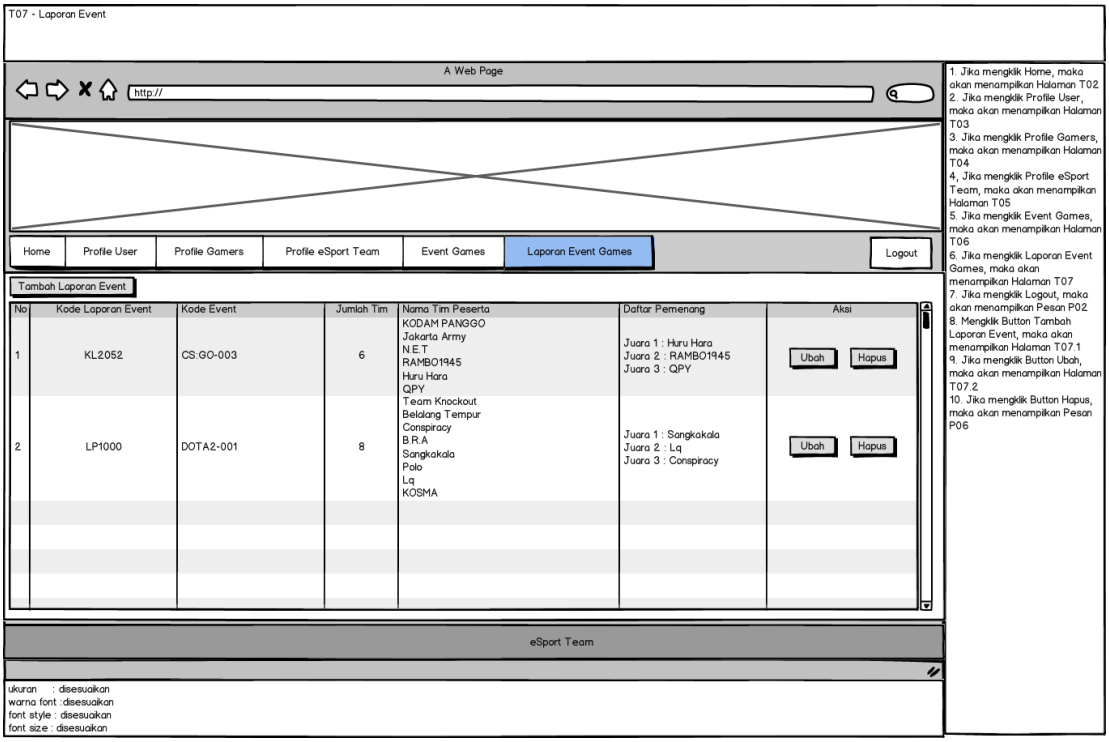
Gambar III.68 Antarmuka Live Report

o) Berikut adalah Gambar III.69 Antarmuka Ubah Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Ubah Event :



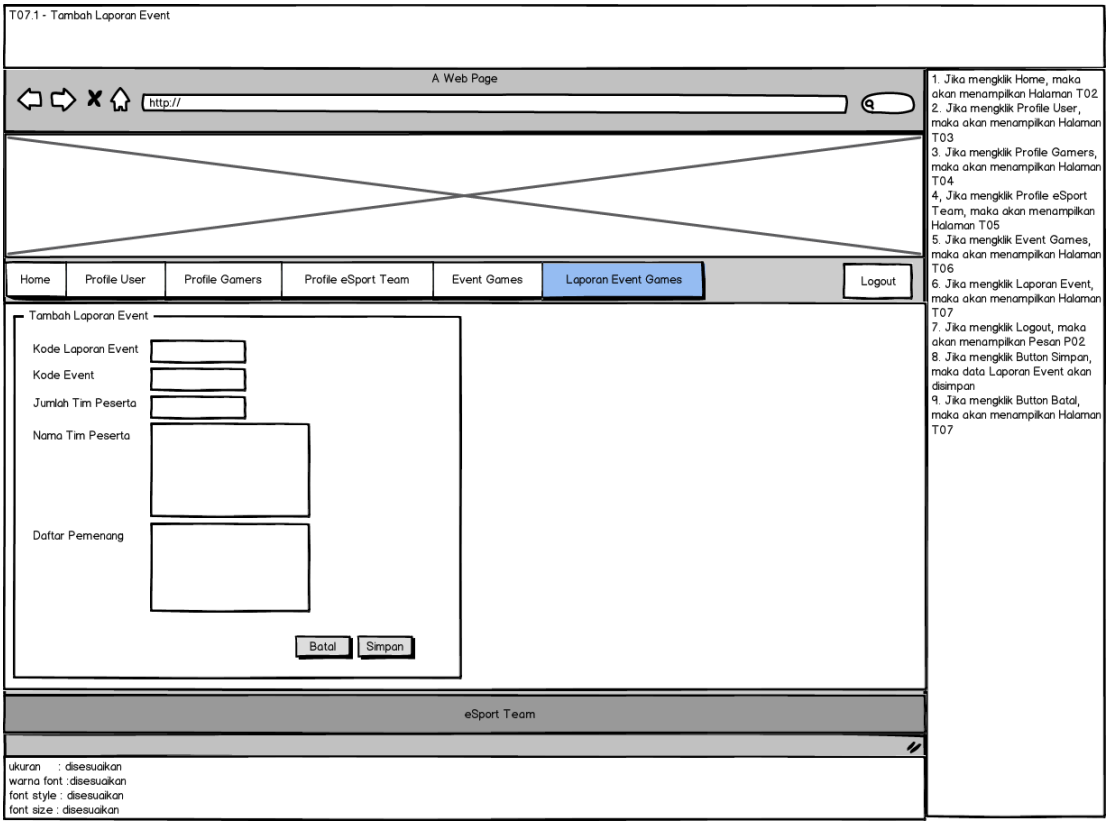
Gambar III.69 Antarmuka Ubah Event

p) Berikut adalah Gambar III.70 Antarmuka Laporan Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Laporan Event :



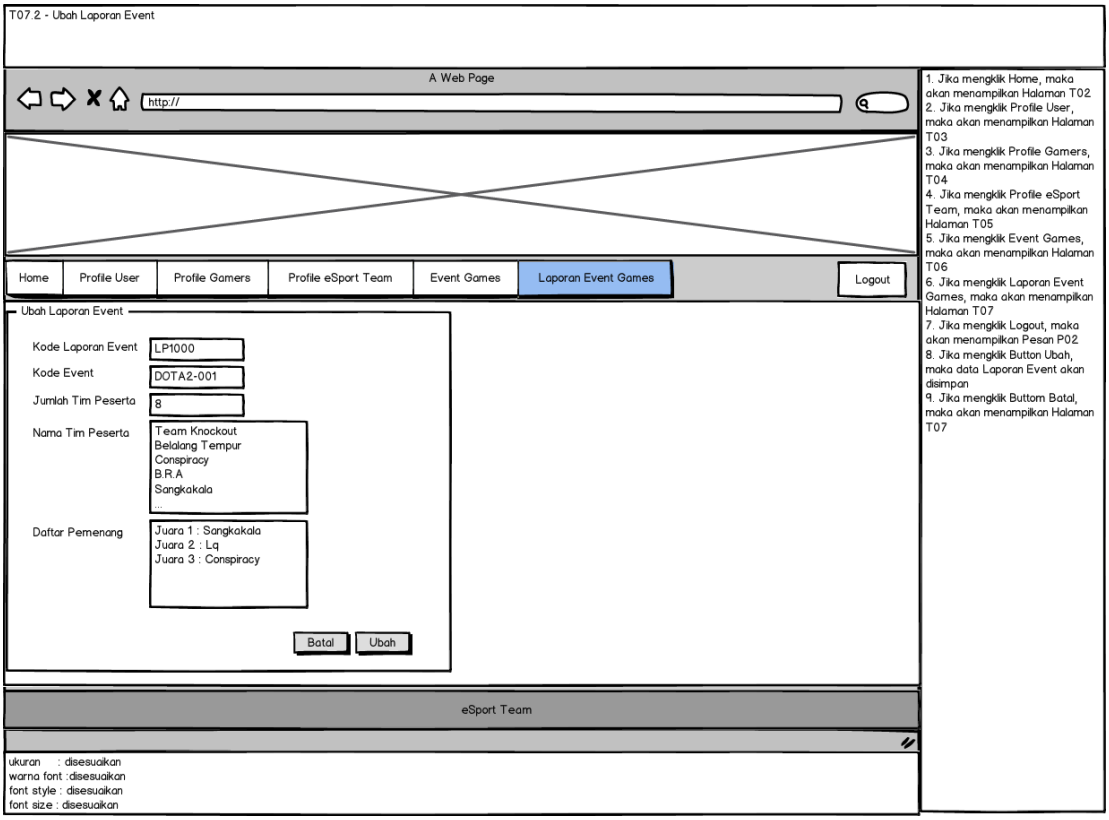
Gambar III.70 Antarmuka Laporan Event

q) Berikut adalah Gambar III.71 Antarmuka Tambah Laporan Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Tambah Laporan Event :



Gambar III.71 Antarmuka Tambah Laporan Event

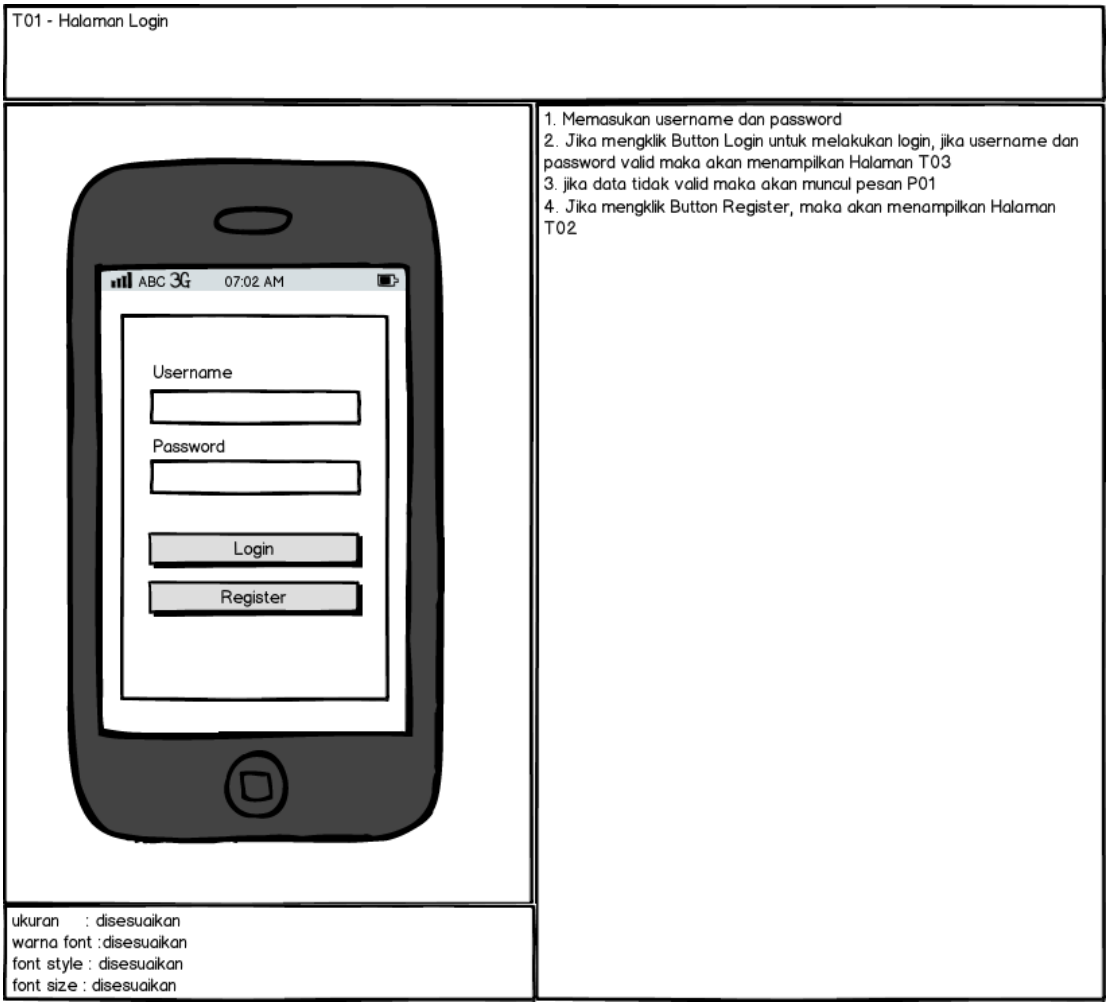
r) Berikut adalah Gambar III.72 Antarmuka Ubah Laporan Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Ubah Laporan Event :



Gambar III.72 Antarmuka Ubah Laporan Event

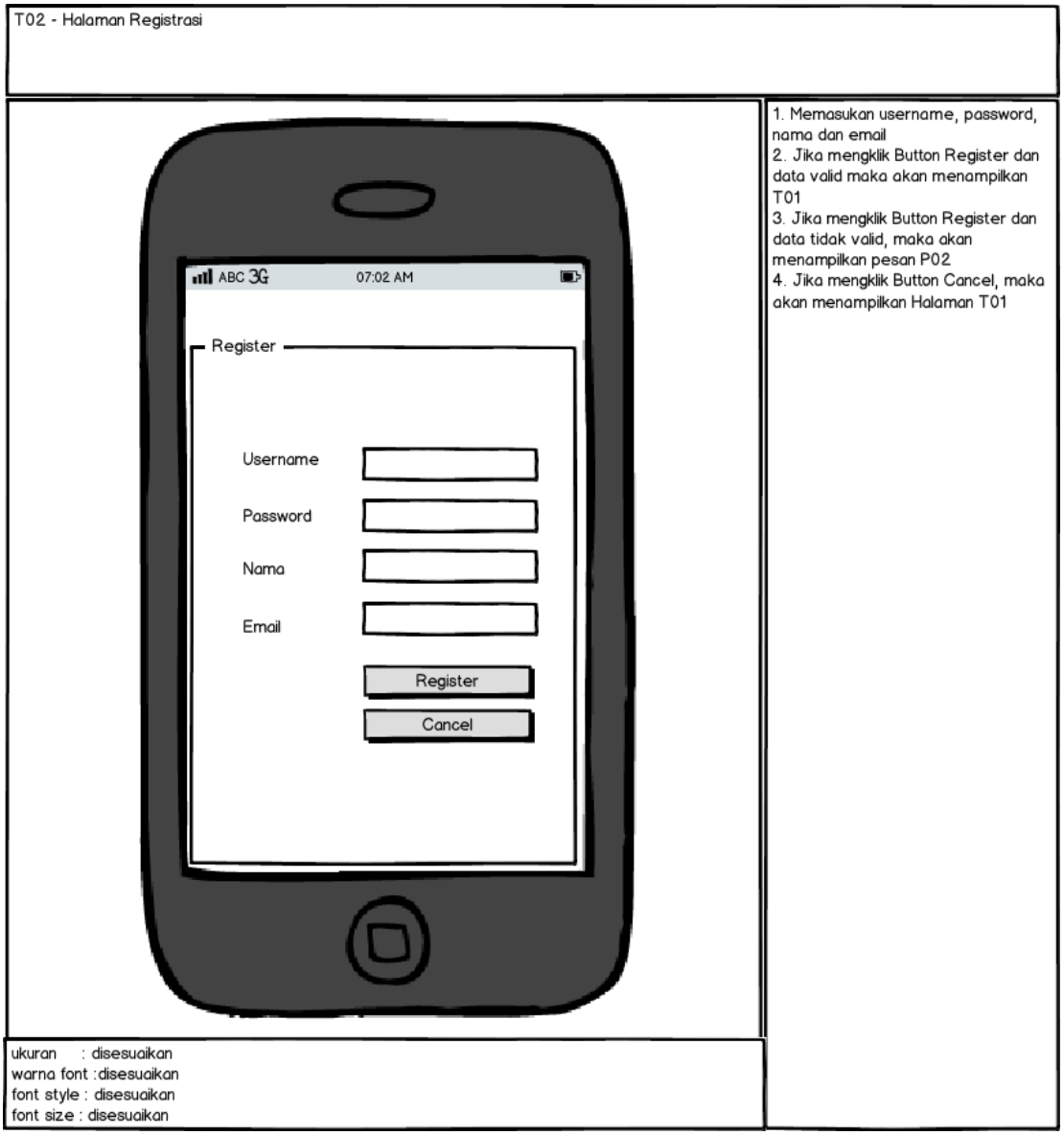
III.1.8.3.2 Perancangan Antarmuka Mobile

a) Berikut adalah Gambar III.73 Antarmuka Halaman Login yang menggambarkan perancangan antarmuka Halaman Login :



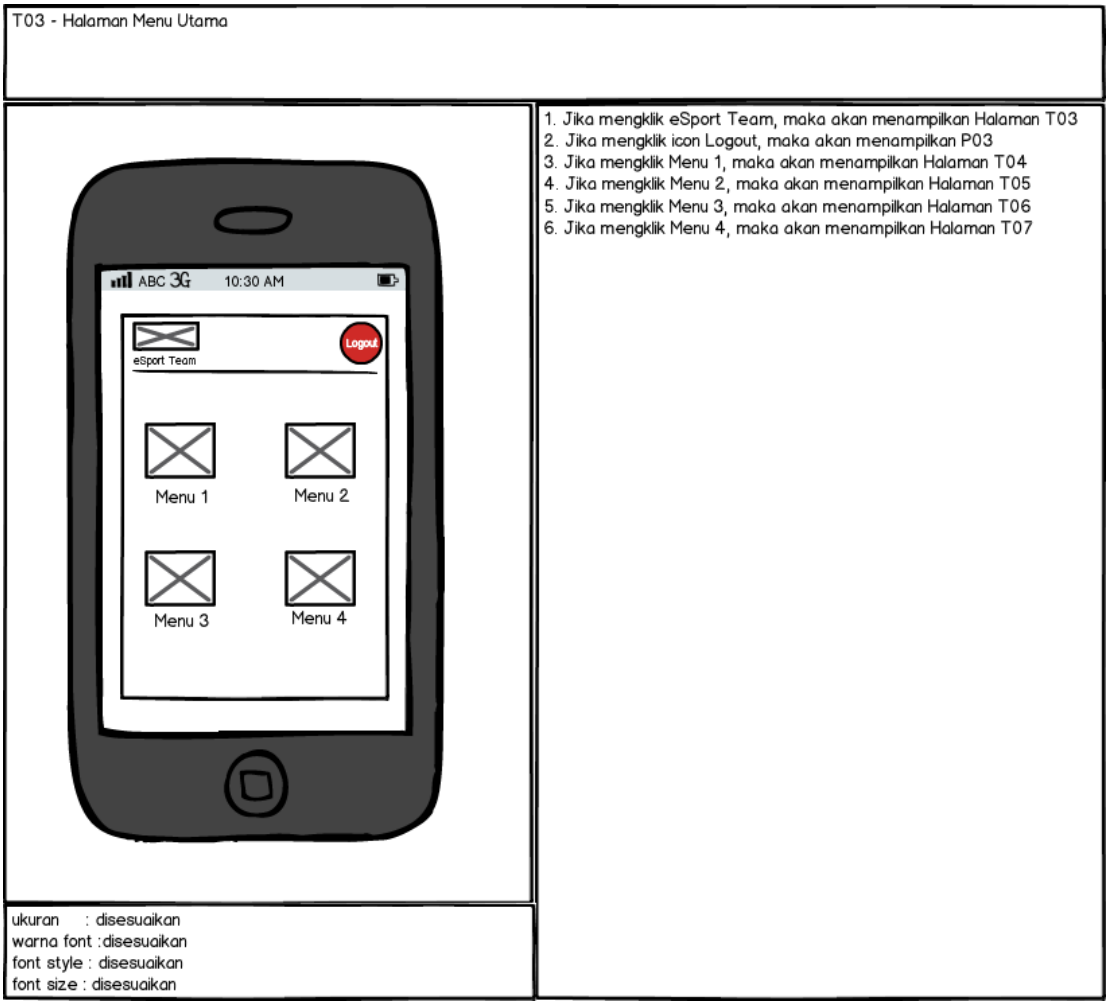
Gambar III.73 Antarmuka Halaman Login

b) Berikut adalah Gambar III.74 Antarmuka Registrasi yang menggambarkan perancangan antarmuka Registrasi :



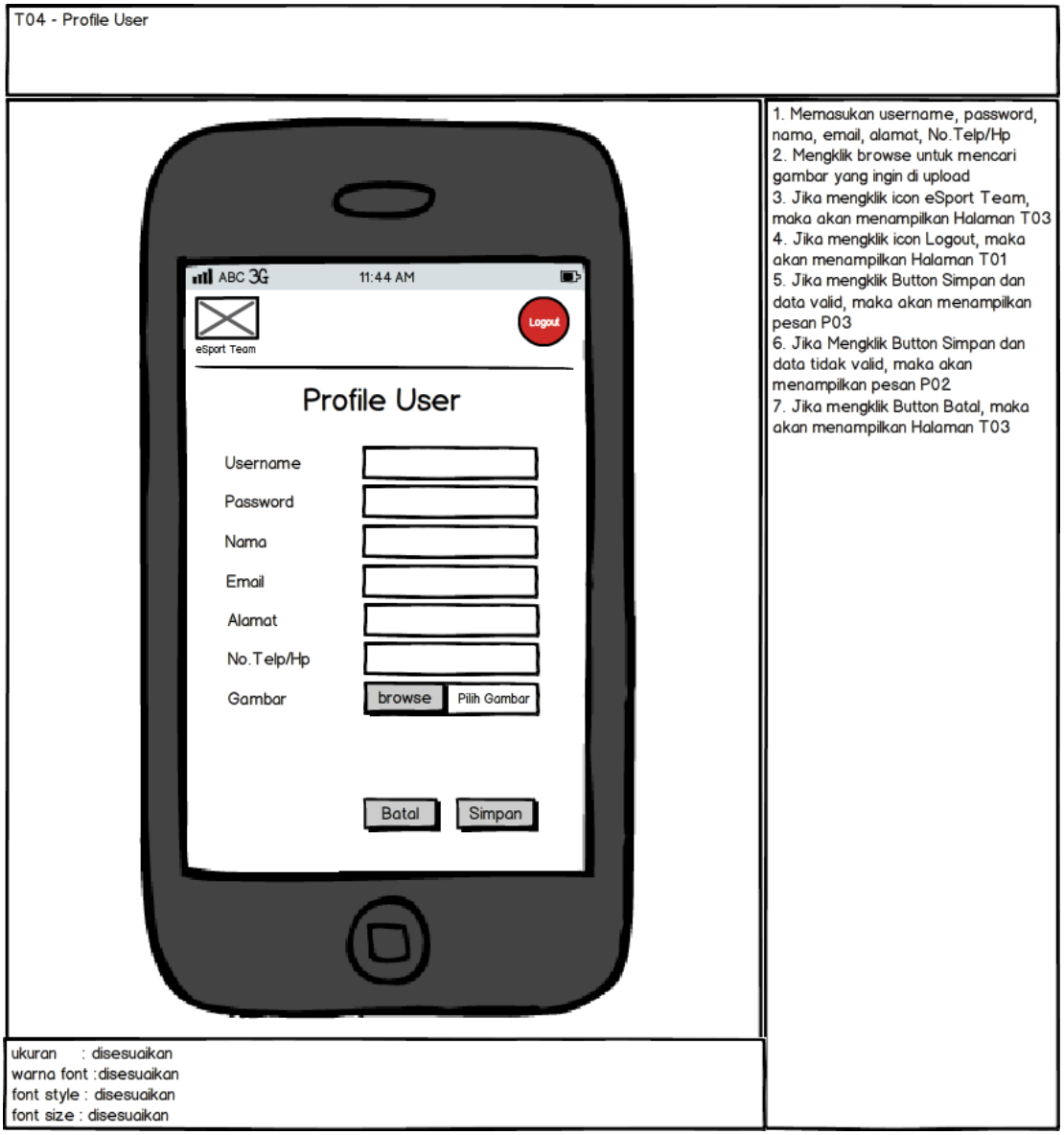
Gambar III.74 Antarmuka Halaman Registrasi

c) Berikut adalah Gambar III.75 Antarmuka Halaman Utama yang menggambarkan perancangan antarmuka Halaman Utama :



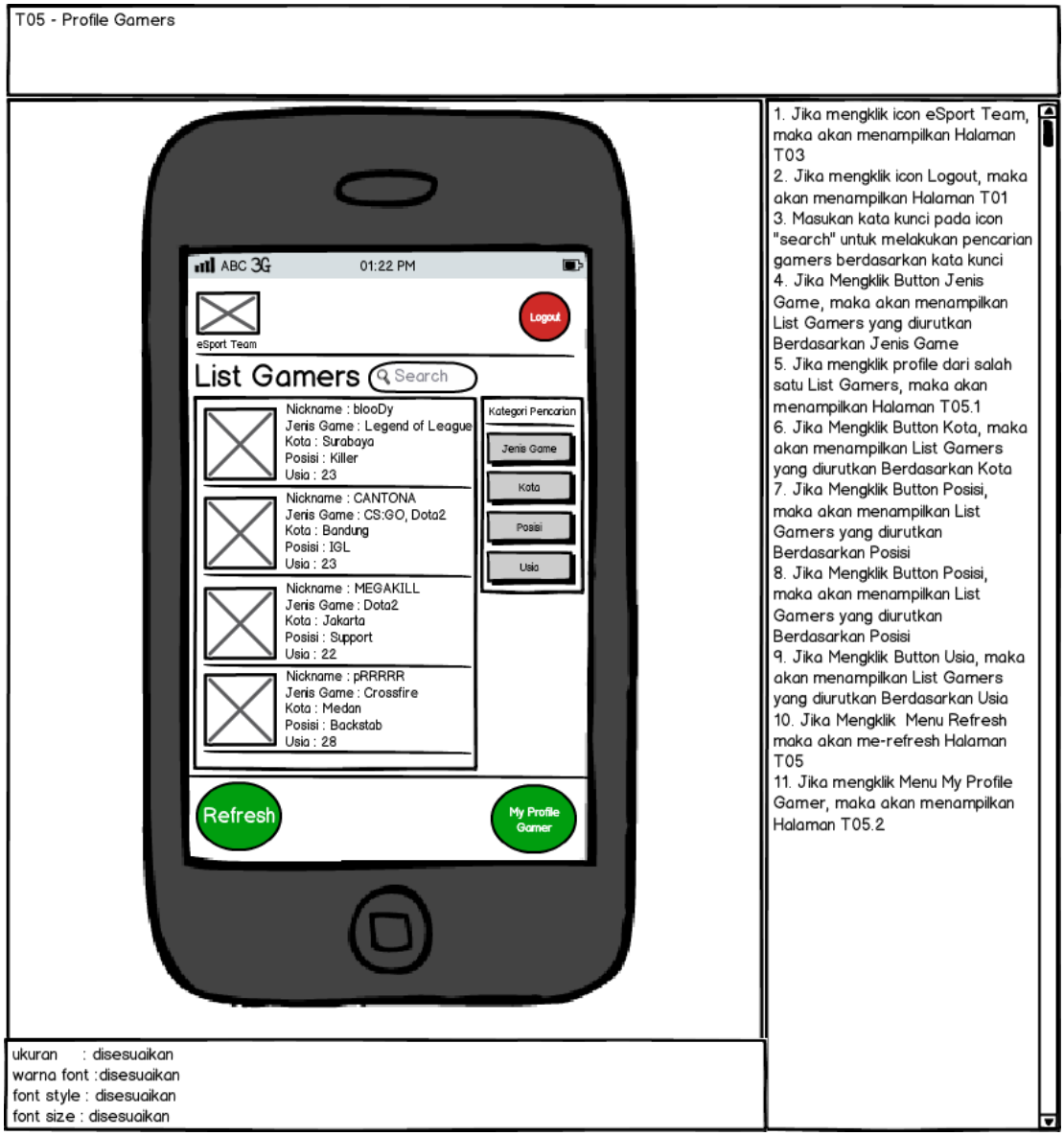
Gambar III.75 Antarmuka Halaman Utama

d) Berikut adalah Gambar III.76 Antarmuka Profile User yang menggambarkan perancangan antarmuka Profile User :



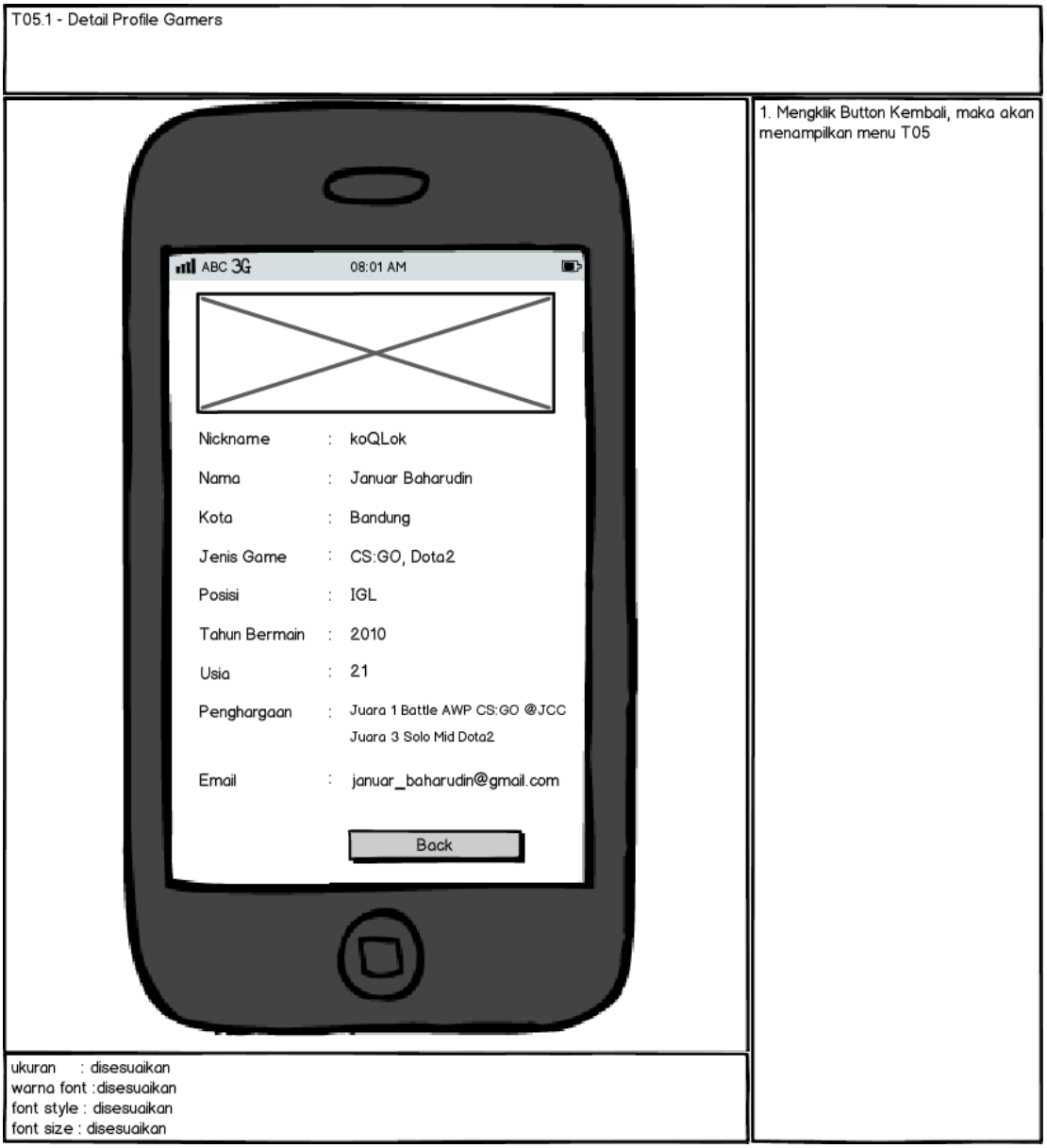
Gambar III.76 Antarmuka Profile User

e) Berikut adalah Gambar III.77 Antarmuka Profile Gamers yang menggambarkan perancangan antarmuka Profile Gamers :



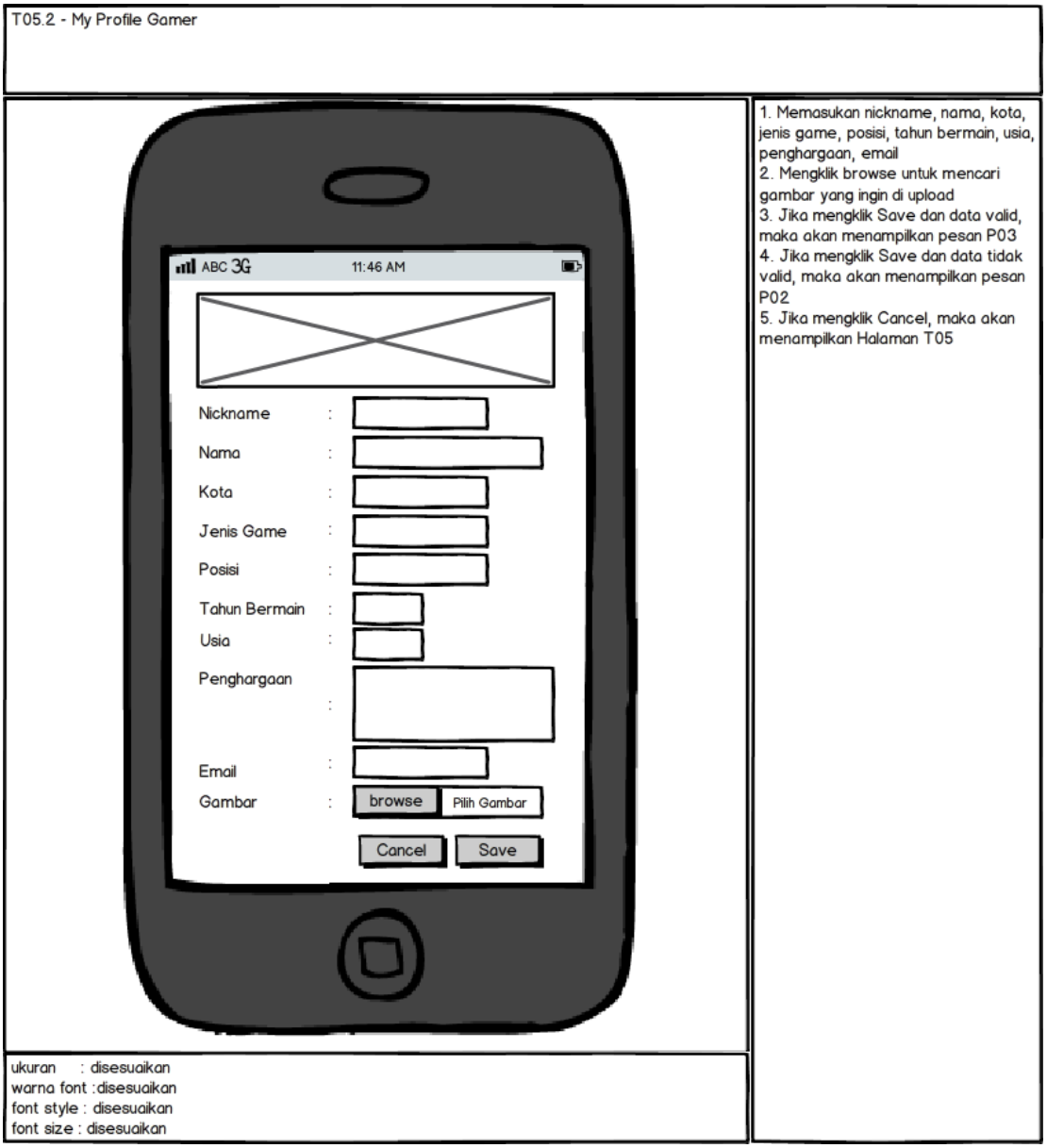
Gambar III.77 Antarmuka Profile Gamers

f) Berikut adalah Gambar III.78 Antarmuka Detail Profile Gamers yang menggambarkan perancangan antarmuka Detail Profile Gamers :



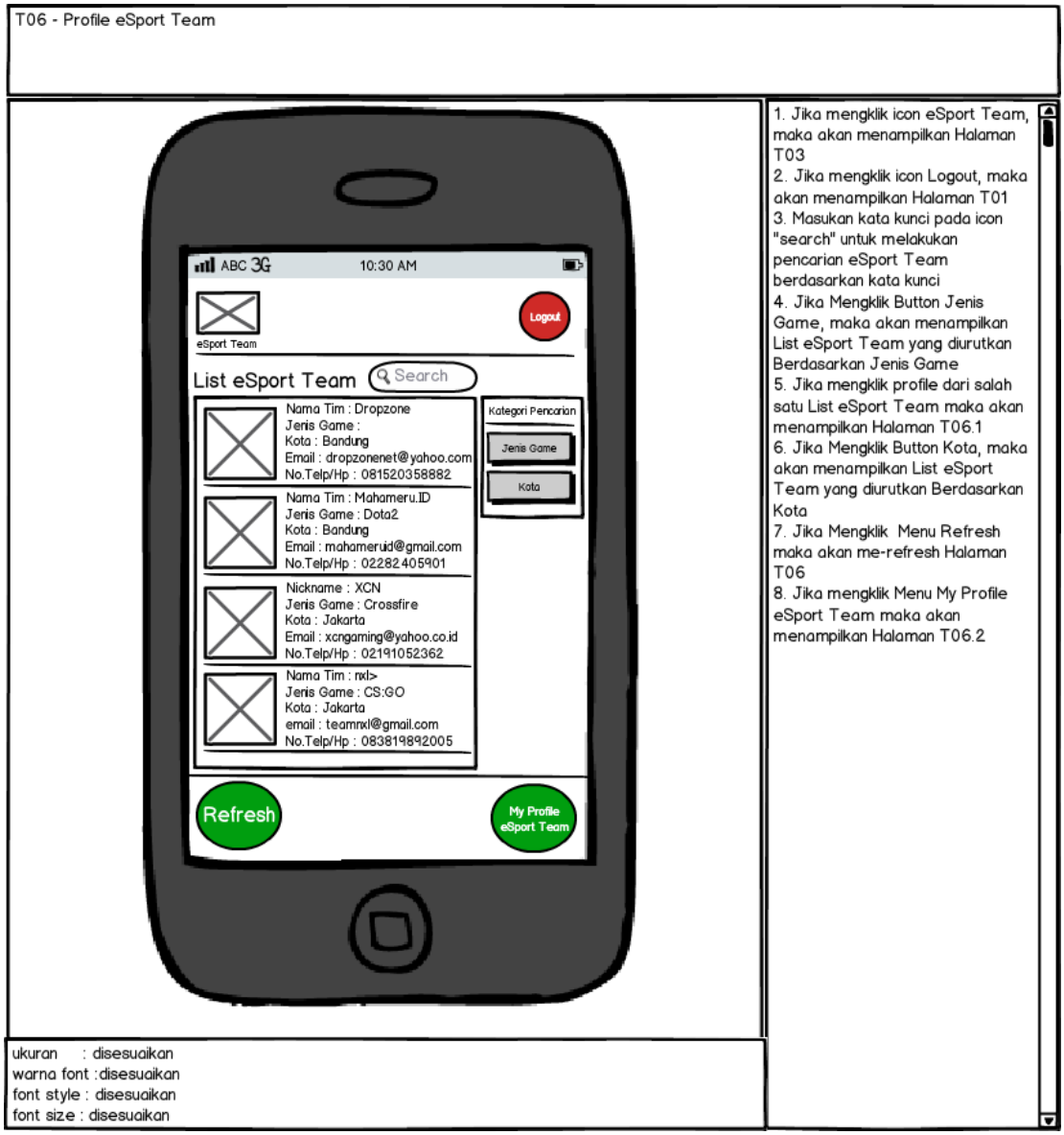
Gambar III.78 Antarmuka Detail Profile Gamers

g) Berikut adalah Gambar III.79 Antarmuka My Profile Gamer yang menggambarkan perancangan antarmuka My Profile Gamer :



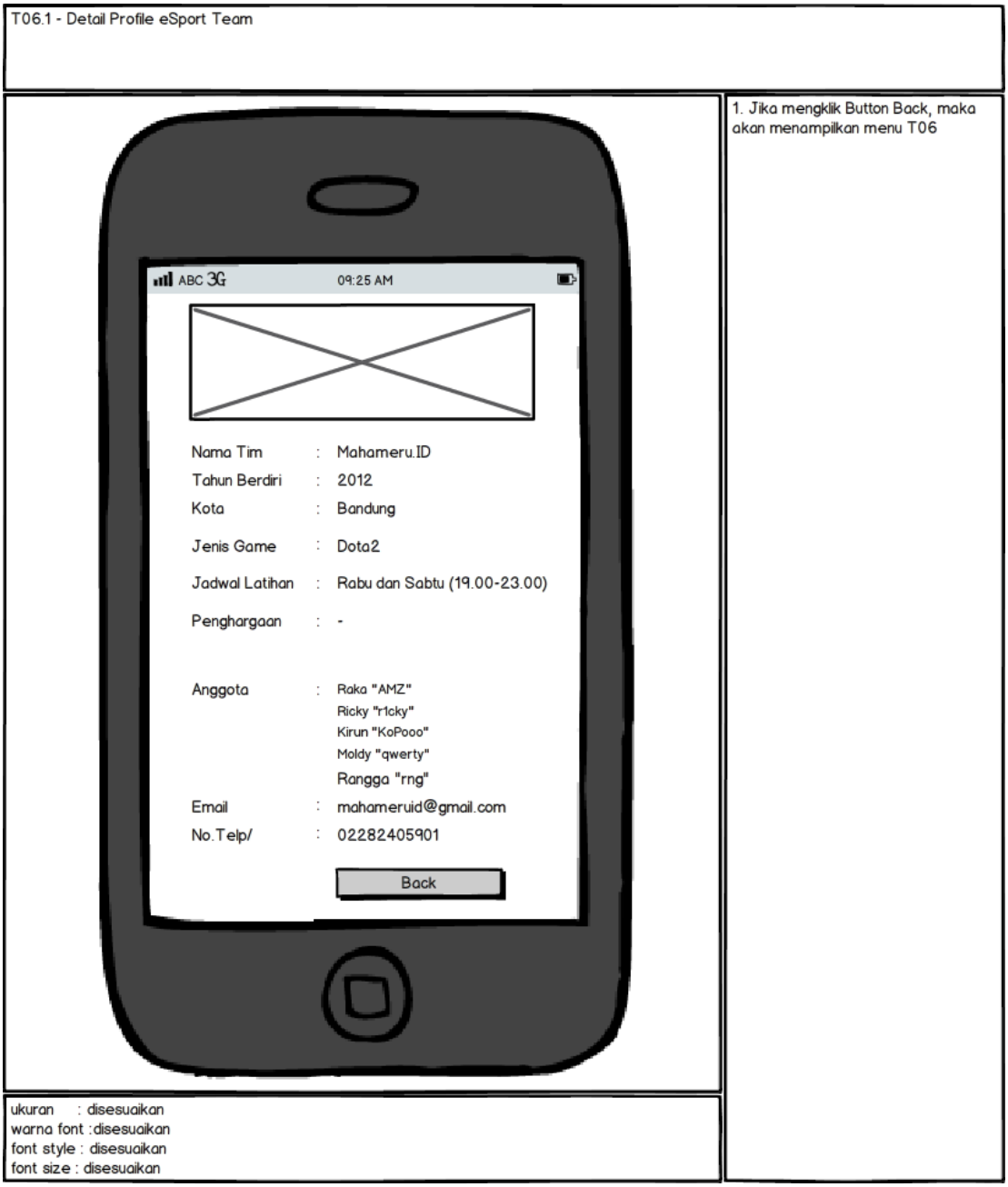
Gambar III.79 Antarmuka My Profile Gamer

h) Berikut adalah Gambar III.80 Antarmuka Profile eSport Team yang menggambarkan perancangan antarmuka Profile eSport Team :



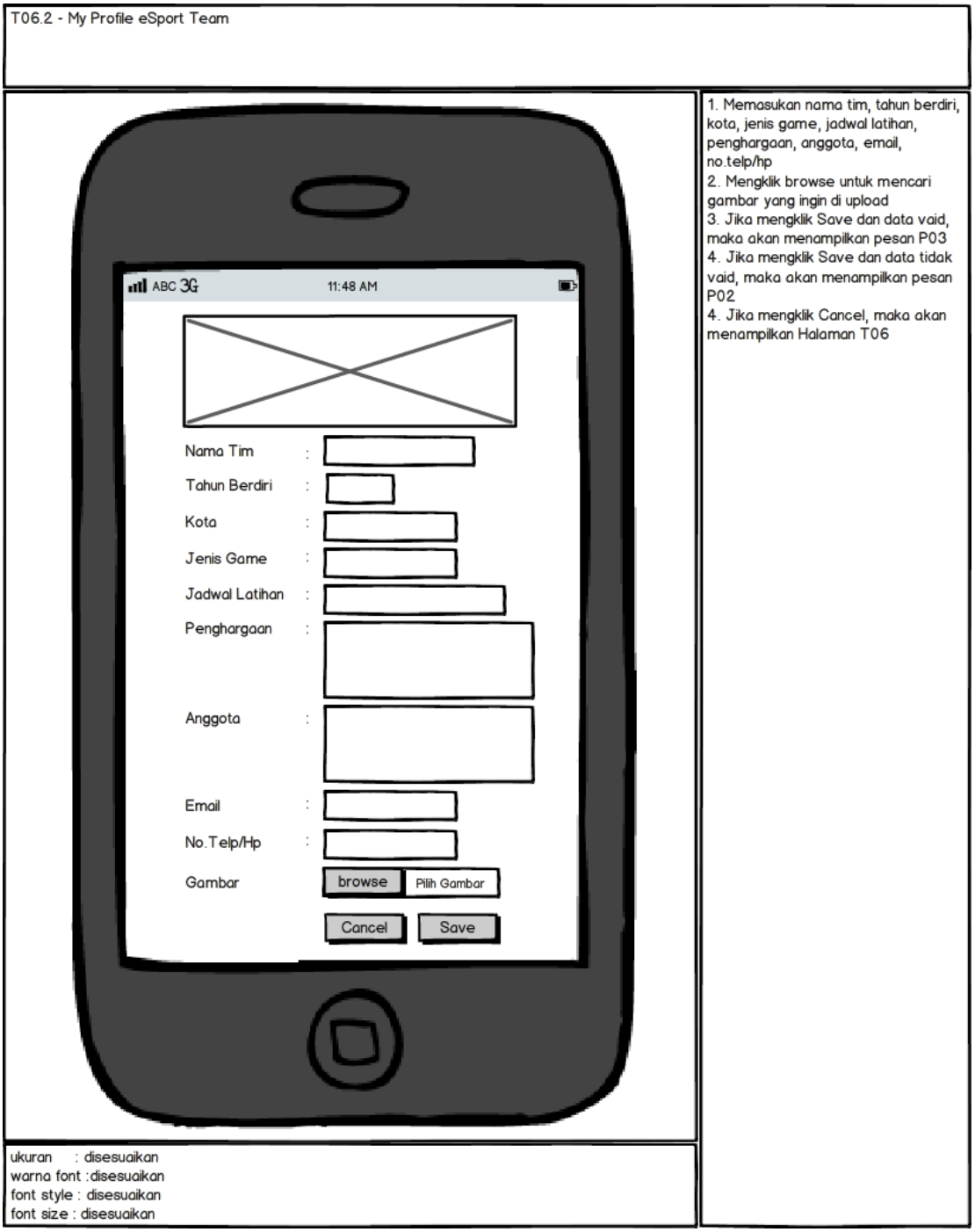
Gambar III.80 Antarmuka Profile eSport Team

i) Berikut adalah Gambar III.81 Antarmuka Detail eSport Team yang menggambarkan perancangan antarmuka Detail eSport Team



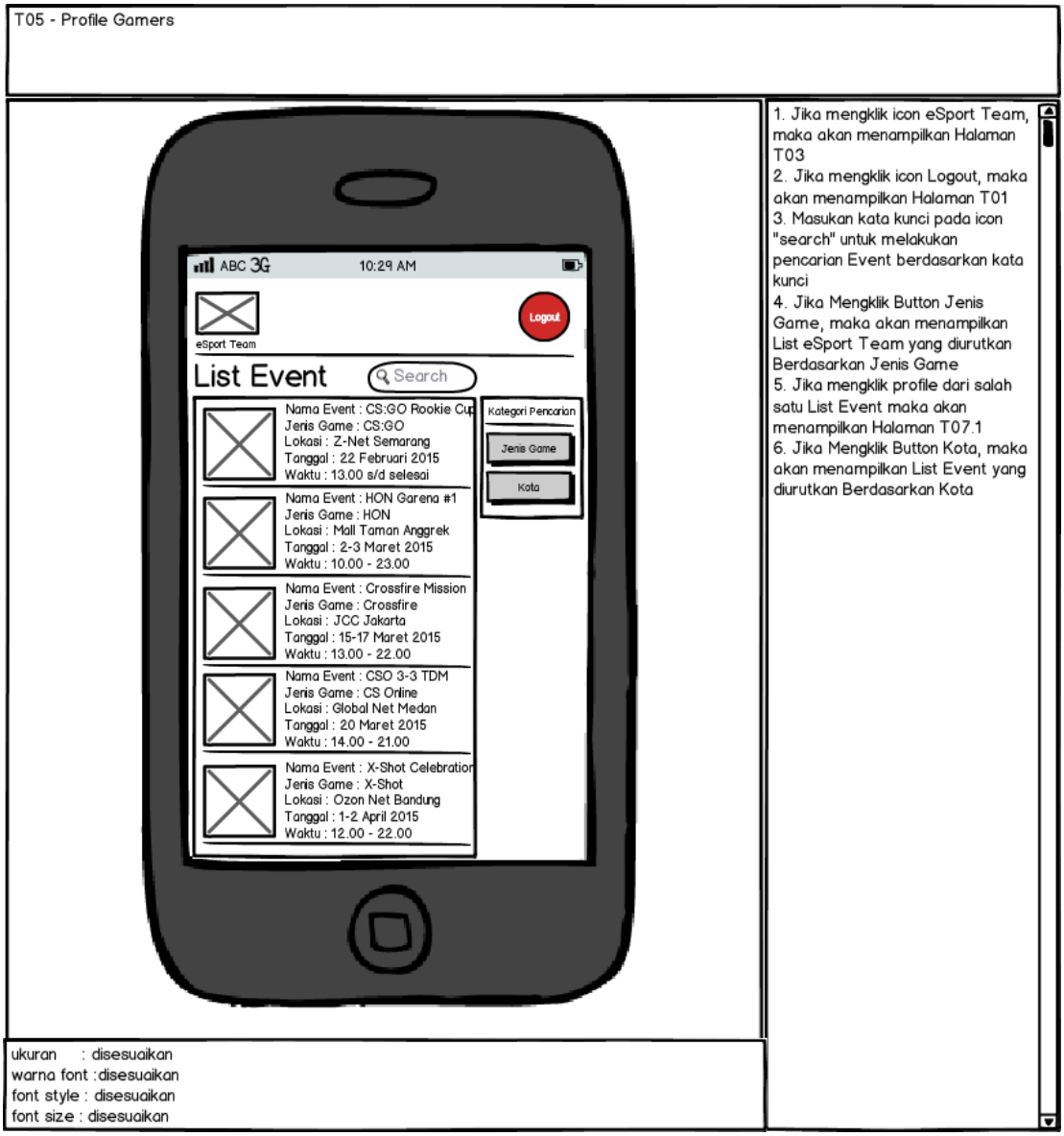
Gambar III.81 Antarmuka Detail eSport Team

j) Berikut adalah Gambar III.82 Antarmuka My Profile eSport Team yang menggambarkan perancangan antarmuka My Profile eSport Team



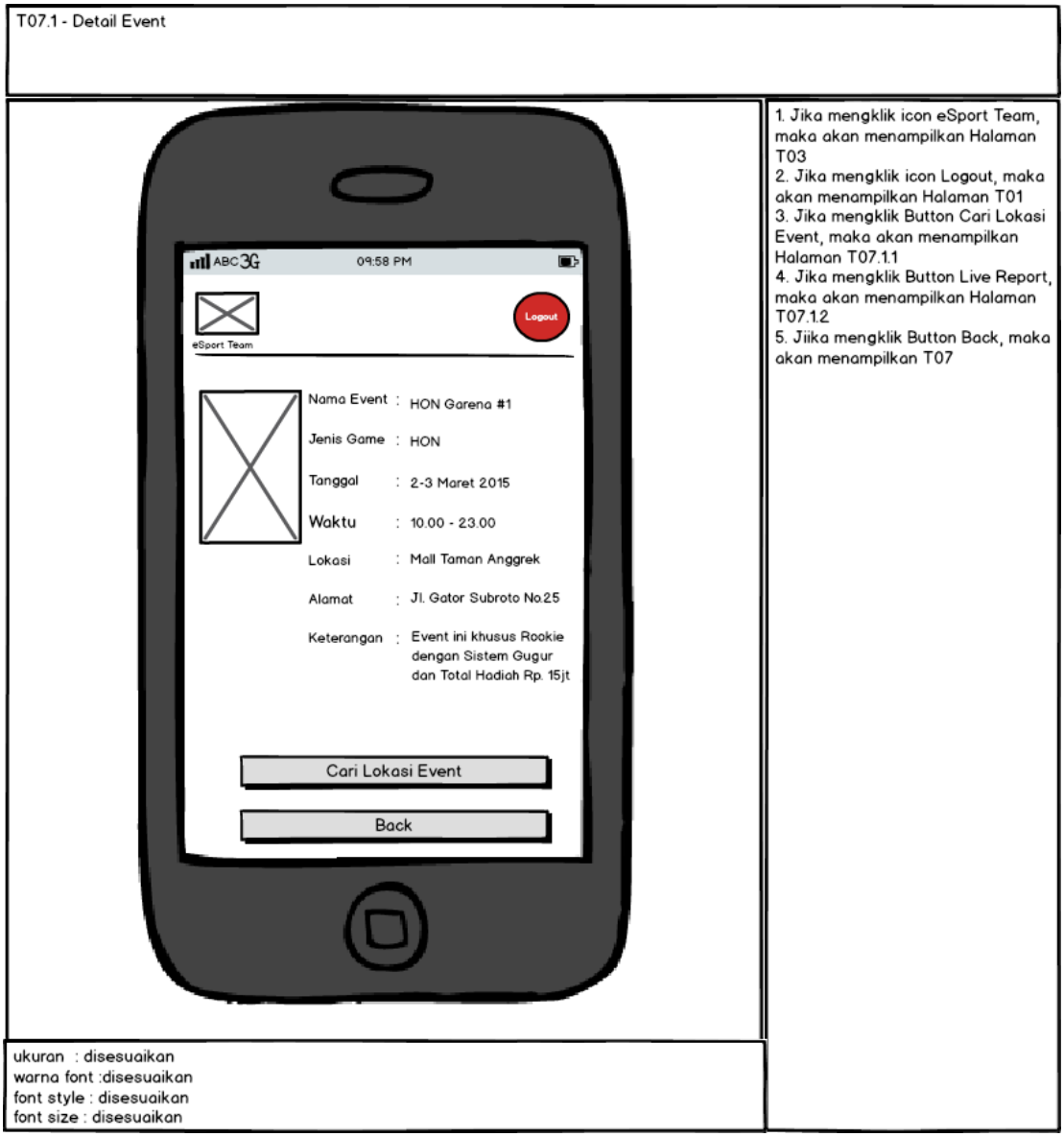
Gambar III.82 Antarmuka My Profile eSport Team

k) Berikut adalah Gambar III.83 Antarmuka Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Event :



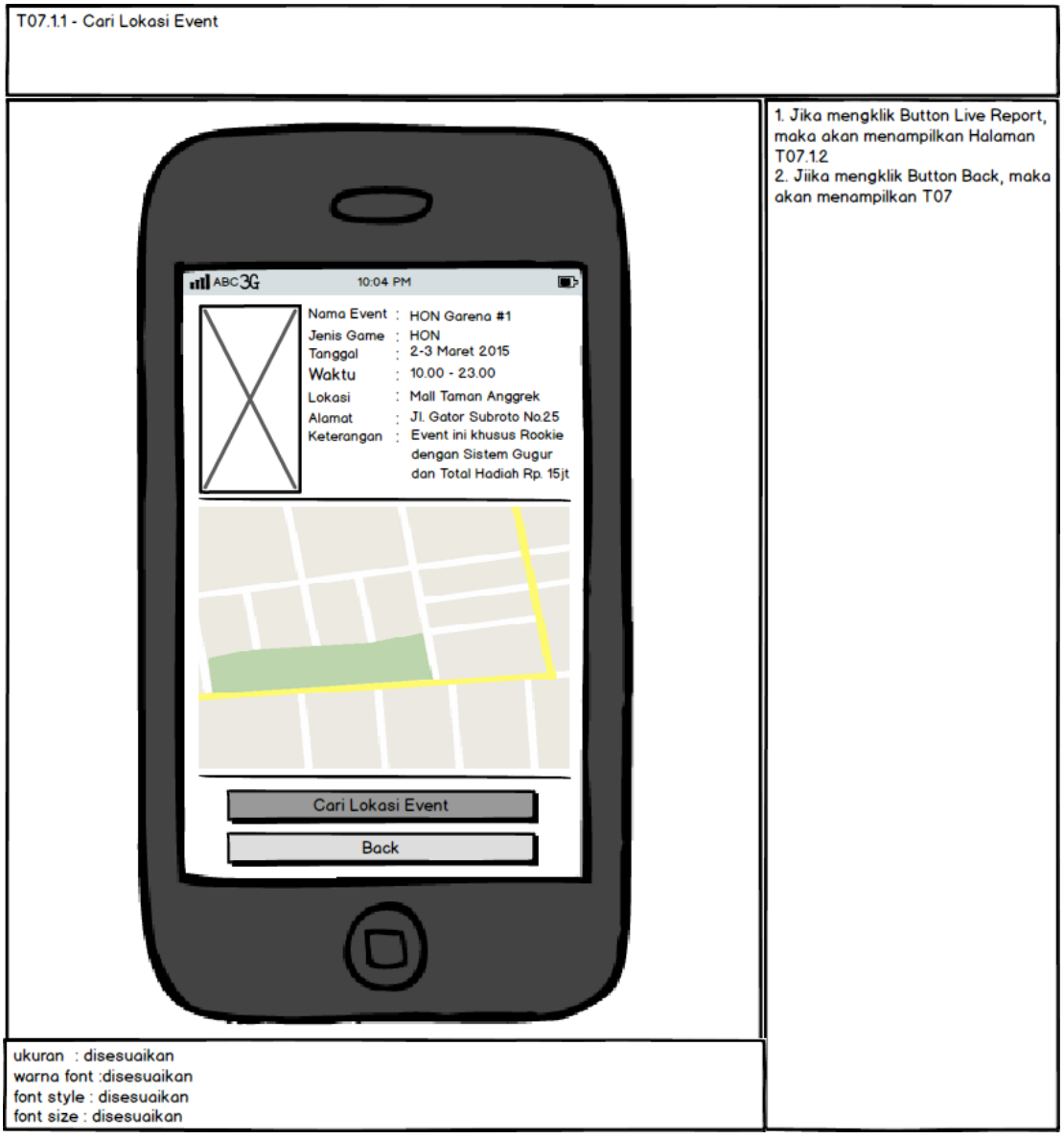
Gambar III.83 Antarmuka Event

l) Berikut adalah Gambar III.84 Antarmuka Detail Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Detail Event :



Gambar III.84 Antarmuka Detail Event

m) Berikut adalah Gambar III.85 Antarmuka Mencari Lokasi Event yang menggambarkan perancangan antarmuka Mencari Lokasi Event Menggunakan LBS :

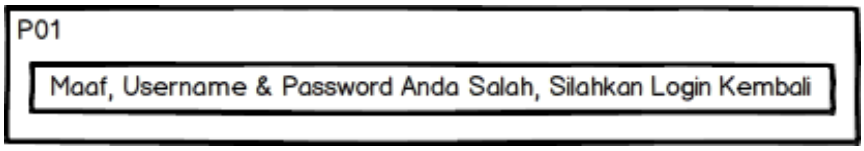


Gambar III.85 Antarmuka Mencari Lokasi Event

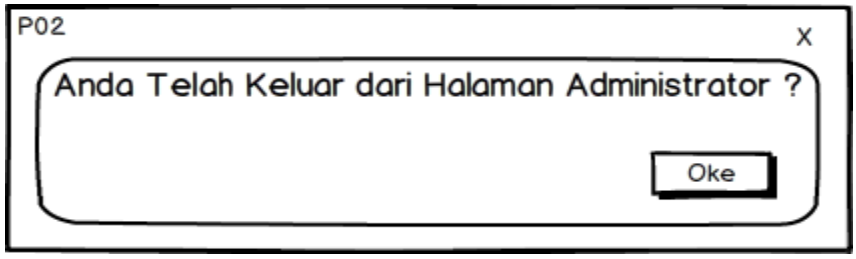
III.1.8.4 Perancangan Pesan

Perancangan pesan pada perangkat lunak yang dibangun terbagi menjadi dua perancangan pesan web dan perancangan pesan mobile :

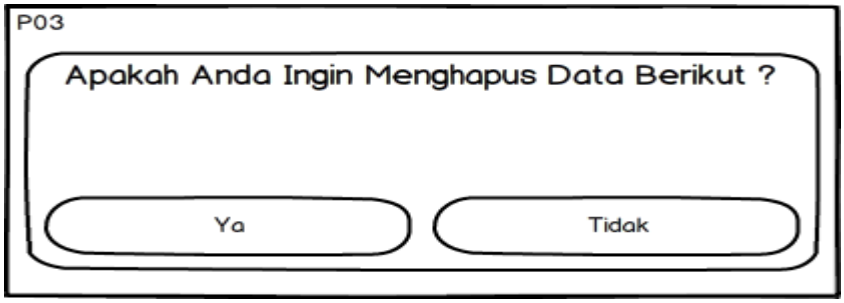
1. Perancangan Antarmuka *Web Admin*



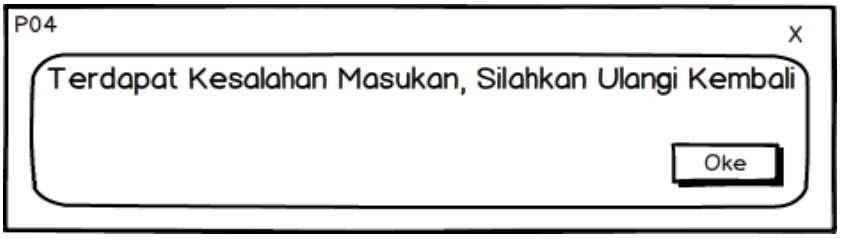
Gambar III.86 Perancangan Pesan P01



Gambar III.87 Perancangan Pesan P02

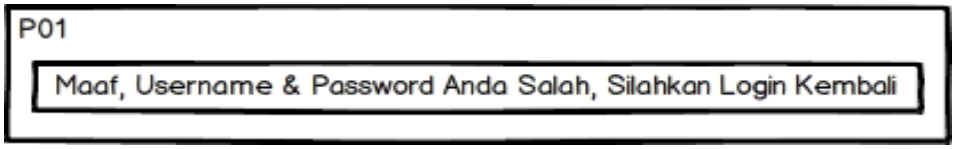


Gambar III.88 Perancangan Pesan P03

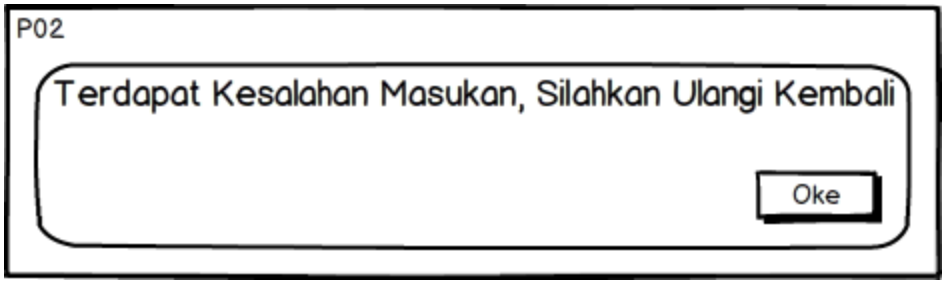


Gambar III.89 Perancangan Pesan P04

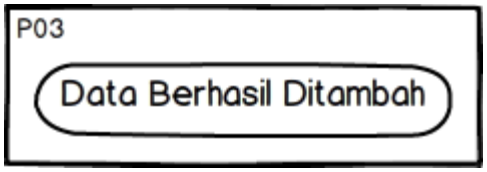
2. Perancangan Antarmuka *Mobile User*



Gambar III.90 Perancangan Pesan P01



Gambar III.91 Perancangan Pesan P02

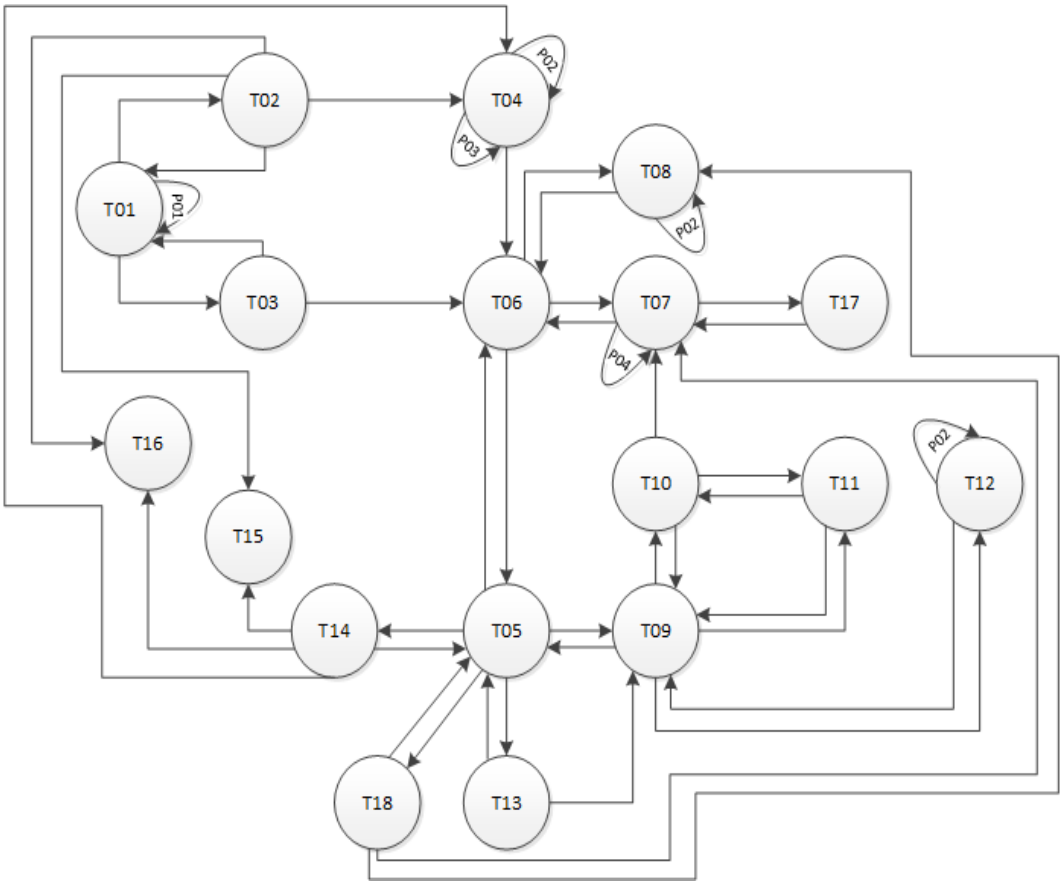


Gambar III.92 Perancangan Pesan P03

III.1.8.5 Jaringan Semantik

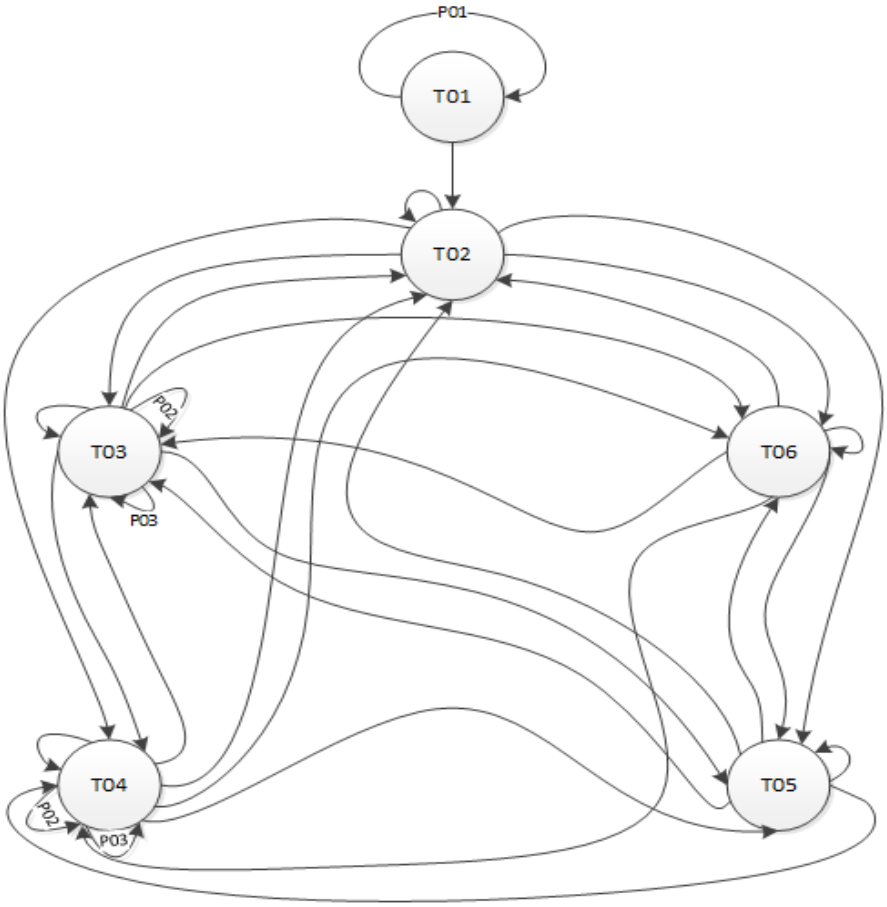
Jaringan semantik menjelaskan keterhubungan antar *form* yang ada di dalam aplikasi, begitu juga dengan pesan yang terdapat di aplikasi.

III.1.8.5.1 Jaringan Semantik Website Admin



Gambar III.93 Jaringan Semantik Website Admin

III.1.8.5.2 Jaringan Semantik Mobile User



Gambar III.94 Jaringan Semantik Mobile User