DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN **Halaman**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR.....xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang..... 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah..... 3

1.2.2. Rumusan Masalah..... 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian..... 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 5

1.5. Batasan Masalah..... 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian..... 7

1.6.1. Lokasi..... 7

1.6.2. Waktu Penelitian 7

1.7. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Aplikasi 9

2.2. Pengertian Membership.....9

2.3. Pengertian Lapangan 10

2.3.1. Lapangan Futsal 10

2.4. Pengertian Futsal 11

2.4.1. Sejarah Futsal.....11

2.5. Teknologi Java.....12

2.5.1. Sejarah Java.....12

2.5.2. Bahasa Pemrograman Java.....14

2.5.3. J2EE (Java 2 Enterprise Edition) 15

2.5.4. J2SE (Java 2 Standard Edition).....16

2.5.5. J2ME (Java 2 Micro Editon).....17

2.5.6. Kelebihan Pemrograman Java.....17

2.5.7. Kekurangan Pemrograman Java.....21

2.6. Pengertian Android.....22

2.6.1. Sejarah Android 23

2.6.2. Versi Android.....25

2.6.3. Arsitektur Android 31

2.6.4. Komponen Aplikasi Android.....34

2.6.5. Android SDK 36

2.7. Eclipse Juno 37
2.8. XML 38
2.8.1. Tipe XML 38
2.8.2. Keunggulan XML 39
2.9. MySQL 39
2.9.1. Keunggulan MySQL 39
2.10. PHP (Personal Home Page) 41
2.10.1. JSON PHP 42
2.11. Pemrograman Berorientasi Objek 44
2.12. UML (Unified Modelling Language) 45
2.12.1.Diagram UML 45
2.12.2.Kelebihan UML 46
2.12.3.Kekurangan UML 47
2.13.Internet 47
2.14.Google Maps 47
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 50
3.1.1. Sejarah Singkat 50
3.1.2. Visi dan Misi 51
3.1.3. Struktur Organisasi 51
3.1.4. Deskripsi Tugas 52
3.2. Metode Penelitian 52
3.2.1. Desain Penelitian 53

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....54
3.2.2.1 Sumber Data Metode Primer.....54
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....55
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 56
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 56
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 56
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis 58
3.2.4. Pengujian Software.....59
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan.....60
3.3.1. Analisis Prosedur yang sedang berjalan.....61
3.3.1.1. Use Case Diagram yang sedang berjalan.....61
3.3.1.2. Skenario Use Case Diagram 61
3.3.1.3. Activity Diagram.....63
3.3.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan.....65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem.....67
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem. 67
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....67
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan.....68
4.1.3.1. Use Case Diagram.....68
4.1.3.2. Skenario Use Case 69
4.1.3.3. Activity Diagram.....71
4.1.3.4. Sequence Diagram 73

4.1.3.5. Class Diagram 75
4.1.3.6. Component Diagram 76
4.1.3.7. Deployment Diagram 76
4.2. Perancangan Antar Muka 77
4.2.1. Struktur Menu 80
4.2.2. Perancangan Input 80
4.2.3. Perancangan Output 81
4.3. Implementasi 82
4.3.1. Batasan Implementasi 82
4.3.2. Implementasi Perangkat Lunak 82
4.3.3. Implementasi Perangkat Keras 83
4.3.4. Implementasi Basis Data 85
4.3.5. Implementasi Antar Muka 85
4.3.6. Implementasi Instalasi Program 91
4.3.7. Penggunaan Program 92
4.4. Pengujian 92
4.4.1. Rencana Pengujian 93
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 93
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 96
5.2. Saran 96

DAFTAR PUSTAKA 97

LAMPIRAN