DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR SIMBOL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 4

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Ruang Lingkup Objek Penelitian 9

2.1.1 Sejarah Sepak Bola 9

2.1.2 Pengenalan Sepak Bola 10

2.1.3 Posisi dan Peran Pemain 12

2.1.4 Teknik Dasar Sepak Bola 13

2.1.5 Teknik dan Strategi Bermain 17
2.2 Landasan Teori 19
2.2.1 Konsep Dasar Sistem 19
2.2.2 Konsep Dasar Informasi 20
2.2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi 20
2.2.3.1 Pengertian Sistem Informasi 20
2.2.3.2 Komponen Sistem Informasi 20
2.2.4 Sistem Pendukung Keputusan (SPK) 22
2.2.4.1 Pengertian SPK 22
2.2.4.2 Manfaat dari Sistem Pendukung Keputusan 23
2.2.4.3 Metode-metode dalam Pendukung Keputusan 23
2.2.5 *Analytical Hoerarcy Process (AHP)* 25
2.2.5.1 AHP Secara Umum 25
2.2.5.2 Prinsip Dasar AHP 25
2.2.5.3 Prosedur AHP 26
2.2.6 Basis Data 32
2.2.7 *Database Management System* (DBMS) 34
2.2.8 *Enttity Relationship Diagram* (ERD) 35
2.2.9 *Data Flow Diagram* (DFD) 38
2.2.10 Kamus Data 40
2.2.11 MySQL 41
2.2.12 Delphi 42
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 43
3.1 Analisis Sistem 43
3.1.1 Analisis Masalah 43

3.1.2 Analisis Prosedur Pada Sistem Yang Berjalan 44
3.1.2.1 Prosedur Pengisian Form Data Pribadi Pemain 44
3.1.2.2 Prosedur Pemilihan dan penentuan posisi Pemain 46
3.1.3 Penyeleksian Masalah dengan Metode AHP 48
3.1.3.1 Perhitungan Kriteria Posisi Ideal 53
3.1.3.2 Perhitungan Sub Kriteria Posisi Ideal 57
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 68
3.1.4.1 Analisis Pengguna (*User*) 68
3.1.4.2 Analisis Perangkat Keras 68
3.1.4.3 Analisis Perangkat Lunak 69
3.1.4.4 Analisis Jaringan 70
3.1.5 Analisis Basis Data 71
3.1.5.1 *Enttity Relationship Diagram* (ERD) 71
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 72
3.1.6.1 Diagram Konteks 72
3.1.6.2 *Data Flow Diagram* (DFD) 73
3.1.6.3 Spesifikasi Proses 79
3.1.6.4 Kamus Data 92
3.2 Perancangan Sistem 96
3.2.1 Perancangan Basis Data 96
3.2.1.1 Skema Relasi 96
3.2.1.2 Struktur Tabel 97
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 100
3.2.3 Perancangan Antar Muka 102
3.2.3.1 Tampilan *Login* 102

3.2.3.2 Tampilan Menu Utama Untuk *Admin* 103
3.2.3.3 Tampilan Menu Utama Untuk *User* 103
3.2.3.4 Tampilan Pengolahan Data *User* 104
3.2.3.5 Tampilan Ganti *Password* 104
3.2.3.6 Tampilan Data Pemain 105
3.2.3.7 Tampilan Data Posisi Main 106
3.2.3.8 Tampilan Data Jenis Kriteria Kemampuan 106
3.2.3.9 Tampilan Data Standarisasi Nilai Kriteria 107
3.2.3.10 Tampilan Nilai Kriteria 107
3.2.3.11 Tampilan Penentuan Posisi Ideal 108
3.2.3.12 Tampilan Detail Perhitungan AHP 108
3.2.3.13 Tampilan Laporan Data Pemain 109
3.2.3.14 Tampilan Laporan Nilai Kriteria Pemain 109
3.2.3.15 Tampilan Laporan Hasil Posisi Ideal 110
3.2.4 Perancangan Pesan 111
3.2.5 Jaringan Semantik 113
3.2.6 Perancangan Prosedural 115
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 122
4.1 Implementasi 122
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 122
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 123
4.1.3 Implementasi Basis Data 123
4.1.4 Implementasi Form 128
4.1.5 Implementasi Antarmuka 129
4.2 Pengujian 142

4.2.1 Rencana Pengujian 142
4.2.2 Kasus Dan Hasil Pengujian *Alpha* 144
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian *Alpha* 156
4.2.4 Kasus Dan Hasil Pengujian *Beta* 156
4.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian *Beta* 158
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 160
5.1 Kesimpulan 160
5.2 Saran 160
DAFTAR PUSTAKA 161