DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRAC*T .....ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI.....vi

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR SIMBOL xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....6

1.4 Kegunaan Penelitian 7

1.4.1 Kegunaan Akademis 7

1.4.1 Kegunaan Praktis 7

1.5 Batasan Masalah 8

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian 8

1.6.1 Lokasi 8

1.6.2 Waktu 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi 10

2.1.1 Klasifikasi Aplikasi 11

2.2 Sarana dan Prasarana 11

2.2.1 Sarana dan Prasarana Olahraga 12

2.3 *Handphone* 13

2.4 Java 13

2.4.1 J2ME 14

2.4.2 *Connected Limeted Device Configuration* (CLDC) 15

2.4.3 *Mobile Information Device Profile* (MIDP) 15

2.4.3.1MIDIet 16

2.4.4 J2ME *Wireless Toolkit* 17

2.5 Android 17

2.5.1 Karakteristik Android 19

2.5.2 Arsitektur Android 20

2.5.3 Perkembangan Android 24

2.6 Eclipse 27

2.7 ADT *plugin for* Eclipse 28

2.8 PHP(*Hypertext Prepocessor*) 29

2.8.1 SejarahBahasaPemograman PHP 29

2.8.2 Kelebihan PHP 30

2.9 MySQL 30

2.9.1 Fitur MySQL 31

2.9.2 Keunggulan MySQL 32

2.10 Pengertian Internet 33

2.11 *Unfied Modeling Language* (UML) 34

2.11.1*Use Case* Diagram 35

2.11.2*Class* Diagram 35

2.11.3*Activity* Diagram 36

2.11.4*Sequance* Diagram 36

2.11.5*Deployment* Diagram 37

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 ObjekPenelitian 38

3.1.1 Sejarah Singkat Dinas Pemuda dan Olahraga 38

3.1.2 Visi dan Misi 39

3.1.3 Struktur Organisasi Dinas Pemuda dan Olahraga 40

3.1.4 Deskripsi Tugas 41

3.2 Metode Penelitian 47

3.2.1 Desain Penelitian 47

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 48
3.2.2.1 Sumber Data Primer 48
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 49
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 49
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 50
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 50
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 56
3.2.4 Pengujian Software 57

BAB IV ANALISISDAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 59
4.1.1 Pemodelan Sistem Yang Berjalan 60
4.1.1.1 Aktor 60
4.1.1.2 *Use Case* Diagram 61
4.1.1.3 Skenario *Use Case* 62
4.1.2.4 *Activity* Diagram 63
4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 64
4.2 Perancangan Sistem 65
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 65
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 66
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 67
4.2.4 Pemodelan Sistem Yang Diusulkan 68

4.2.4.1Aktor 68
4.2.4.2*Use Case* Diagram yang Diusulkan 69
4.2.4.3Skenario*Use Case* yang Diusulkan 69
4.2.4.4Diagram Aktivitas yang Diusulkan 73
4.2.4.5*Sequence* Diagram 82
4.2.4.6*Collaboration* Diagram 97
4.2.4.6*Class* Diagram 105
4.2.4.7*Component* Diagram 107
4.2.4.8*Deployment* Diagram 108
4.2.5 Perancangan Antar Muka 108
4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan 117

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 118
5.1.1 Batasan Implementasi 118
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras dan Lunak 119
5.1.2.1Implementasi Perangkat Keras 119
5.1.2.2Implementasi Perangkat Lunak 120
5.1.3 Implementasi Antar Muka 121
5.1.3.1 Implementasi Antar Muka pada Client 122
5.1.3.2 Implementasi Antar Muka pada Server 127
5.1.4 Implementasi Instalasi Program 132

5.1.5 Penggunaan Aplikasi 134

5.2 Pengujian.....135

5.2.1 Rencana Pengujian.....135

5.2.2 Kasusdan Hasil Pengujian.....137

5.2.2.1 Kelas Aplikasi.....137

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian.....138

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 139

6.2 Saran 140

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN