DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK.....**i**

ABSTRACT.....**ii**

KATA PENGANTAR..... **iii**

DAFTAR ISI.....**v**

DAFTAR GAMBAR.....**x**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL.....**xv**

BAB I PENDAHUHUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian.....4

1.3.1. Maksud Penelitian.....4

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian.....5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah.....6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

1.6.1. Lokasi Penelitian 7

1.6.2. Waktu Penelitian 7

1.7. Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi 9
2.2. Pendaftaran dan Pengertian Badminton 10
2.2.1. Pengertian Pendaftaran 10
2.2.2 Pengertian Badminton 10
2.3. Handphone 11
2.4. Java 12
2.5. Android 13
2.6. Eclipse 15
2.7. ADT plugin for Eclipse 15
2.8. Extensible Markup Language (XML) 16
2.8.1. Fungsi dan Tujuan XML 16
2.9. Unfied Modeling Language 17
2.10. Xampp 18
2.11. PhpMyadmin 18
2.12. My Sql 18

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 20
3.1.1 Sejarah Singkat PB.Mutiara Bandung 20
3.1.2 Visi dan Misi PB.Mutiara Bandung 21
3.1.3. Struktur Organisasi 21
3.1.4. Deskripsi Kerja 22
3.2. Metode Penelitian 23
3.2.1. Desain Penelitian 23
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 24
3.2.2.1. Sumber Data Primer 24
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 25

3.2.3. Metode Pendekatan & Pengembangan Sistem 26
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 26
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 27
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis & Perancangan.....29
3.2.4. Pengujian Software 32
3.3. Analisis Sistem Yang Sedang Bejalan 33
3.3.1. Analisis Dokumen.....33
3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 34
3.3.2.1. Use Case Diagram 34
3.3.2.2. Definisi Actor 34
3.3.2.3. Definisi Usecase 35
3.3.2.4. Skenario Usecase 35
3.3.2.5. Activity Diagram 37
3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 43
4.1.1. Tujuan Perancangan 43
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang diusulkan 44
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 45
4.1.3.1. Use Case Sistem Yang Diusulkan 45
4.1.3.2. Definisi Aktor 46
4.1.3.3. Definisi Usecase 46
4.1.3.4. Skenario Usecase Yang Diusulkan 47
4.1.3.5. Activity Diagram 52
4.1.3.5.1. Activity Diagram menu Pendaftaran 53
4.1.3.5.2. Activity Diagram Login 54
4.1.3.5.3. Activity Diagram Event 55
4.1.3.5.4. Activity Diagram Kelola Pembayaran dan Belum bayar.....56
4.1.3.5.5. Activity Diagram Seleksi Atlit.....57

4.1.3.5.6. Activity Diagram Jadwal Latihan 58
4.1.3.5.7. Activity Diagram Pembayaran 59
4.2.3.3.8. Activity Diagram Input Jadwal Latihan 60
4.1.3.6. Class Diagram 61
4.1.3.7. Sequence Diagram 62
4.1.3.7.1. Sequence Diagram pada menu Pendaftaran 63
4.1.3.7.2. Sequence Diagram pada menu Login 63
4.1.3.7.3. Sequence Diagram pada menu Event 64
4.1.3.7.4. Sequence Diagram pada Kelola Pembayaran dan Belum Bayar 64
4.1.3.7.5. Sequence Diagram pada Seleksi Atlit 65
4.1.3.7.6. Sequence Diagram pada menu Jadwal Latihan 65
4.1.3.7.7. Sequence Diagram pada menu Pembayaran 66
4.1.3.7.8. Sequence Diagram pada *Input* Jadwal Latihan 66
4.1.3.8. Deployment Diagram 67
4.2. Perancangan Antar Muka 67
4.2.1. Perancangan Loading Screen 68
4.2.2. Perancangan Menu Utama 69
4.2.3. Perancangan Menu Profil PB. Mutiara 69
4.2.4. Perancangan Menu Pendaftaran 70
4.2.5. Perancangan Menu Jadwal “Bila Belum Terdaftar” 70
4.2.6. Perancangan Menu Jadwal “Sudah Terdaftar” 71
4.2.7. Perancangan Menu Pembayaran 71
4.2.8. Perancangan Menu Event 72
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 72
4.4. Implementasi 73
4.4.1. Batasan Implementasi 73
4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak 73
4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 75
4.4.4. Implementasi Basis Data 76
4.4.5. Implementasi Antar Muka 78

4.4.6. Antar Muka Web Admin 82
4.4.7. Implementasi Instalasi Program 88
4.4.8. Penggunan Program 88
4.5. Pengujian.....89
4.5.1. Rencana Pengujian 90
4.5.1.1. Rencana Pengujian Pada Aplikasi Client 90
4.5.1.2. Rencana Pengujian Pada PHP Server 91
4.5.2. Kasus Dan Hasil Pengujian 93
4.5.2.1. Kelas Uji Aplikasi.....93
4.5.2.1.1. Kelas Uji Aplikasi Client 93
4.5.2.1.2. Kelas Uji Php Server 95
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 98
5.2. Saran 99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN