DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

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 3
1.3 Maksud dan Tujuan 4
1.3.1 Maksud 4
1.3.2 Tujuan 4
1.4 Kegunaan Penelitian 4
1.4.1 Kegunaan Penelitian Praktis 4
1.4.2 Kegunaan Penelitian Akademis 5
1.5 Batasan Masalah 5
1.6 Lokasi dan Waktu Pengerjaan Tugas Akhir 6
1.6.1. Lokasi Studi Kasus 6
1.6.2. Waktu Pengerjaan Tugas Akhir 6
1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II. LANDASAN TEORI
2.1. Konsep Dasar Sistem 9
2.1.1. Pengertian Sistem 9
2.1.2. Elemen Sistem 9

2.1.3. Karakteristik Sistem 11
2.1.4. Klasifikasi Sistem 13
2.2. Konsep Dasar Informasi 13
2.2.1. Pengertian Informasi 13
2.2.2. Siklus Informasi 14
2.2.3. Kualitas Informasi 17
2.2.4. Komponen Sistem Informasi 18
2.3. Pengertian Sepakbola 17
2.3.1. Pengertian Kurikulum Sepakbola 18
2.3.2. Kurikulum tingkat pemula (fun phase) 18
2.3.3. Kurikulum U5-U6 Rancangan Latihan 19
2.3.4. Kurikulum U7 Rancangan Latihan 20
2.3.5. Kurikulum U8 Rancangan Latihan 21
2.4. Pengertian Basis Data 22
2.6. Internet 22
2.6.1. Sejarah Internet 26
2.7. Perangkat Lunak Pendukung 23
2.7.1. Personal Home Page (PHP) 23
2.7.2. Dreamweaver CS4 26
2.8.3 Xampp 27
2.7. Jaringan 27
2.6.1. Skala Jaringan 27

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 29
3.1.1. Sejarah Singkat 29
3.1.2 Visi dan Misi 30
3.1.2.1 Visi 30
3.1.2.2 Misi 30
3.1.3. Struktur Organisasi 32
3.1.4. Deskripsi Tugas 31

3.2. Metode Penelitian..... 32
3.2.1. Desain Penelitian..... 32
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data..... 33
3.2.1.1 Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)..... 33
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)..... 33
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 34
3.2.3.1. Metode Pendekatan..... 34
3.2.3.2. Metode Pengembangan..... 34
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan 38
1. *Use Case* Diagram..... 39
2. *Class* Diagram 39
3. *Statechart* Diagram 40
4. *Activity* Diagram..... 40
5. *Sequence* Diagram..... 40
6. *Collaboration* Diagram 40
7. *Component* Diagram 41
8. *Deployment* Diagram 41
3.2.4. Pengujian Software..... 41
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 43
3.3.1. Analisis Dokumen 45
3.3.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan 47
3.3.2.1. *Use Case* Diagram 48
3.3.2.2. *Activity* Diagram 54
3.3.3. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan 57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 61
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 61
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 61
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 62
4.1.3.1. *Use Case Diagramt* 62

4.1.3.2. Definisi Aktor 62
4.1.3.3. Definisi *Use Case* dan Deskipsinya 63
4.1.3.4. Skenario *Use Case* 64
4.1.3.5. *Activity* Diagram 69
4.1.3.6. *Sequence* Diagram 74
4.1.3.7. *Class* Diagram 78
4.1.3.8. *Component* Diagram 79
4.1.3.9. *Deployment* Diagram 79
4.1.4. Kodefikiasi 80
4.2. Perancangan Antar Muka 84
4.2.1. Struktur Menu 84
4.2.2. Perancangan Input 86
4.2.3. Perancangan Output 93
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan..... 96
4.4. Implementasi 97
4.4.1. Batasan Implementasi 97
4.4.2. Implementasi Lunak..... 97
4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 97
4.4.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL) 98
4.4.5. Implementasi Antar Muka 107
4.4.6. Implementasi Instalasi Program 111
4.4.7. Penggunaan Program 121
4.5. Pengujian..... 129
4.4.2. Rencana Pengujian 130
4.4.3. Kasus dan Hasil Pengujian 131
4.4.4. Kesimpulan Hasil Pengujian 135

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 137
5.2. Saran..... 138

DAFTAR PUSTAKA 139
LAMPIRAN