

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Nilai Dasar Extreme Programming	11
Gambar 2.2 Kerangka Kerja <i>Extreme Programming</i>	13
Gambar 2.3 Cara Kerja <i>PHP</i>	17
Gambar 2.4 Diagram <i>UML</i>	19
Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran	29
Gambar 3.1 <i>Activity Diagram</i> Sosialisasi yang Berjalan	32
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Tim Peserta Kompetisi	33
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran yang Berjalan.....	34
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Jadwal yang Berjalan.....	35
Gambar 4.1 Proses Bisnis Usulan	43
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Usulan	45
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sosialisasi Usulan	48
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Usulan(Pelatih)	49
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Usulan(Pemain ke Pelatih).....	50
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran dan Konfirmasi Usulan.....	51
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Input Line-Up</i> Pemain.....	52

Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Jadwal Pertandingan Usulan.....	53
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Input</i> Hasil Pertandingan Usulan	54
Gambar 4.10 <i>Class Diagram</i> Usulan	55
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Sosialisasi Usulan	56
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran Usulan	57
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran Usulan.....	58
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Input Line-Up</i> Pemain	58
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Pembuatan Jadwal Pertandingan Usulan	59
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Input</i> Hasil Pertandingan Usulan.....	60
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> Pendaftaran Kompetisi.....	64
Gambar 4.18 <i>Screenshot List</i> pembayaran kompetisi	65
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> Konfirmasi pembayaran	65
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> Daftar <i>Line Up</i> Pemain	66
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> Jadwal Pertandingan	66