

DAFTAR ISI

JUDUL	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	6
2.1 Analisa Sistem	6
2.1.1 Definisi Analisa Sistem.....	6
2.1.2 Fungsi Analisa Sistem.....	6
2.1.3 Perancangan Sistem	7
2.1.4 Tahap-tahap Analisis Sistem.....	7
2.1.5 Tujuan Perancangan Sistem	9
2.2 Metode <i>Extreme Programming</i>	9
2.2.1 Sejarah <i>Extreme Programming</i>	9
2.2.2 Nilai-nilai Dasar <i>Extreme Programming</i>	10
2.2.3 Tahapan-tahapan <i>Extreme Programming</i>	12
2.3 Perangkat Pengembangan Sistem	16
2.3.1 <i>Hyper Text Markup Language</i> (HTML)	16
2.3.2 <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP)	17
2.3.3 <i>MySQL</i>	18
2.3.4 <i>XAMPP</i>	19
2.4 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	19
2.4.1 Diagram Kelas	20
2.4.2 Diagram Komponen.....	21
2.4.3 Diagram Objek.....	21
2.4.4 <i>Package Diagram</i>	22
2.4.5 <i>Use Case Diagram</i>	22

2.4.6 Diagram Aktivitas.....	23
2.4.7 Diagram Sekuensial.....	24
2.5 Analisis <i>PIECES</i>	25
2.6 Kompetisi.....	26
2.6.1 Definisi Kompetisi.....	26
2.7 Bola Basket.....	27
2.7.1 Definisi Bola Basket.....	27
2.7.2 Sejarah Bola Basket.....	27
2.8 Kerangka Pemikiran.....	29
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	30
3.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	30
3.1.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.1.2 Profil PERBASI Provinsi Bantenn.....	30
3.1.3 Visi dan Misi.....	30
3.2 Proses Bisnis yang berjalan.....	31
3.2.1 Proses Sosialisasi Kompetisi.....	31
3.2.2 Proses Pendaftaran Tim Peserta Kompetisi.....	32
3.2.3 Proses Pembayaran.....	33
3.2.4 Proses Pembuatan Jadwal Pertandingan.....	34
3.3 Analisis Masalah.....	35
3.3.1 Analisis Masalah.....	35
3.3.2 Analisis Kebutuhan.....	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4 Rencana Solusi Pemecahan.....	42
4.1 <i>Planning</i>	42
4.2 Desain.....	44
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	44
4.2.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	48
4.2.3 <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan.....	55
4.2.4 <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan.....	56
4.3 <i>Coding</i>	60
4.4 <i>Testing</i>	61
4.5 Kelebihan Sistem Usulan.....	62
4.6 <i>Screenshot</i> Program.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	71
LAMPIRAN <i>SCREENSHOT</i>	L1