

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	2
1.5 Lingkup Tugas Akhir	3
1.6 Kerangka Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Sistem Informasi.....	5
2.1.1. Pengertian Sistem.....	5
2.1.2. Pengertian Informasi	5
2.1.3. Pengertian Sistem Informasi	5
2.2. <i>Taekwondo</i>	5
2.3. Penilaian Pertandingan	6

2.4.	Metode Analisa Masalah	8
2.5.	Metode <i>Prototype</i>	11
2.6.	Metode Perancangan Sistem.....	12
2.7.	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	17
2.8.	Pengujian <i>Black Box</i>	21
BAB III GAMBARAN UMUM DAN METODE.....		23
3.1	Rencana Penelitian	23
3.2	Objek Penelitian	23
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	23
3.2.2	Waktu Penelitian.....	23
3.3	Teknik Pengumpulan Data	23
3.3.1	Observasi	23
3.3.2	Wawancara	24
3.3.3	Studi Pustaka.....	24
3.3.4	Penelitian Terkait.....	24
3.4	Proses Bisnis Berjalan.....	25
3.5	Metode Penelitian.....	26
3.5.1	Analisis Pieces	26
3.5.2	Metode Prototype.....	27
3.6	Masalah yang Dihadapi	28
3.7	Rencana Solusi yang Dibangun.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		30
4.1.	Data Hasil Penelitian	30
4.1.1	Analisis Kebutuhan.....	30
4.1.2	Kebutuhan Fungsional.....	30
4.1.3	Kebutuhan Non-Fungsional.....	31

4.2. Perancangan Sistem.....	32
4.2.1 Arsitektur Sistem Penilaian	32
4.2.2 Desain	33
4.2.3 User Interface.....	42
4.3. Customer Test.....	50
4.4. Analisis <i>Pieces</i>	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian.....	3
Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i>	11
Gambar 3.1 Proses Bisnis Penilaian Pertandingan.....	26
Gambar 3.2 Model <i>Prototype</i>	27
Gambar 4.1 Arsitektur Penilaian <i>Taekwondo</i>	32
Gambar 4.2 Diagram <i>Use Case</i> Pertandingan <i>Kyorugi Taekwondo</i>	34
Gambar 4.3 Diagram <i>Activity</i> Admin.....	36
Gambar 4.4 Diagram <i>Activity</i> Juri.....	37
Gambar 4.5 Diagram <i>Activity</i> Operator.....	38
Gambar 4.6 Diagram <i>Sequence</i> Admin.....	39
Gambar 4.7 Diagram <i>Sequence</i> Juri.....	40
Gambar 4.8 Diagram <i>Sequence</i> Operator.....	41
Gambar 4.9 Diagram <i>Class</i> Sistem Aplikasi.....	42
Gambar 4.10 Halaman Home.....	42
Gambar 4.11 Halaman Login Juri.....	43
Gambar 4.12 Halaman Penilaian Juri.....	44
Gambar 4.13 Halaman Login Operator.....	44
Gambar 4.14 Halaman Jadwal Pertandingan.....	45
Gambar 4.15 Halaman <i>Monitoring</i> Nilai Pertandingan	45
Gambar 4.16 Halaman <i>Monitoring</i> Penilaian Juri.....	46
Gambar 4.17 Halaman Video Replay.....	47
Gambar 4.18 Halaman Login Admin.....	47
Gambar 4.19 Halaman Admin	48
Gambar 4.20 Halaman Data Jadwal Tanding.....	48
Gambar 4.21 Halaman Ubah Data Peserta.....	49
Gambar 4.22 Halaman Ubah Password Admin.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penilaian <i>Kyorugi</i>	7
Tabel 2.2 Diagram <i>Use Case</i>	12
Tabel 2.3 Diagram <i>Activity</i>	13
Tabel 2.4 Diagram <i>Sequence</i>	15
Tabel 2.5 Diagram <i>Class</i>	16
Tabel 3.1 Jurnal Terkait	24
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional Admin	30
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional Wasit Juri.....	31
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional Operator	31
Tabel 4.4 Fungsi Setiap <i>Use Case</i>	34
Tabel 4.5 Pengujian <i>Black Box</i> Juri	50
Tabel 4.6 Pengujian <i>Black Box</i> Operator	51
Tabel 4.7 Pengujian <i>Black Box</i> Admin	52
Tabel 4.8 Analisis <i>Pieces</i>	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	58
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian.....	60