

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Tujuan Tugas Akhir	2
1.4. Batasan Penelitian	2
1.5. Kerangka Berpikir.....	2
1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Sistem.....	6
2.2 Metode Waterfall	7
2.3 Scoring	8
2.4 Wasit	9

2.5	Bulutangkis	10
2.5.1	Pengertian permainan bulutangkis	10
2.5.2	Teknik dasar bulutangkis	11
2.5.3	Peraturan Permainan Bulutangkis	11
2.6	Unified Modeling Language (UML).....	25
2.6.1	Pengenalan Unified Modeling Language.....	25
2.7	Black box Testing	29
2.8	Metode Fishbone.....	30
2.9	Internet of things	31
2.9.1	Pengenalan internet of things.....	31
2.9.2	Cara kerja internet of things.....	31
2.9.3	Implementasi internet of things.....	31
BAB III		32
METODOLOGI PENELITIAN.....		32
3.1.	Penelitian Terdahulu	32
3.2.	Metode Pengumpulan Data.....	35
3.2.1	Observasi.....	35
3.2.2	Wawancara.....	35
3.3.3	Studi Pustaka.....	35
3.3	Pengujian Sistem.....	36
3.4	Fishbone diagram.....	36
3.5	Usecase Diagram.....	37
3.6	Activity Diagram.....	38
3.7	Sequence Diagram	43
3.8	Class Diagram	46
BAB IV		47

HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Analisa Kebutuhan.....	47
4.1.1 Kebutuhan Fungsional	47
4.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	47
4.2 Implementasi Aplikasi	48
4.2.1 Aplikasi Login Page.....	49
4.2.2 Aplikasi Registrasi Page	50
4.2.3 Aplikasi <i>Homepage</i>	51
4.2.4 Aplikasi Sistem point.....	52
4.2.5 Aplikasi Partai Ganda Pindah Bola.....	53
4.2.6 Aplikasi Partai Ganda Reli Point	54
4.2.7 Aplikasi Partai Tunggal Reli Point	55
4.2.8 Rekap Hasil Pertandingan.....	56
4.3 Pengujian sistem	56
BAB V.....	58
KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir..... 3

Gambar 2. 1 *Metode Waterfall*..... 7

Gambar 2. 2 *scoresheet* 9

Gambar 2. 3 contoh *Actor* 26

Gambar 2. 4 contoh *Use case*..... 26

Gambar 2. 5 Contoh *Use case* Diagram..... 26

Gambar 2. 6 Contoh *Activity Diagram* 29

Gambar 2. 7 Fishbone Diagram 30

gambar 3. 1 Fishbone Diagram 36

gambar 3. 2 Usecase Diagram..... 37

gambar 3. 3 Activity Diagram Login Manajemen Gor 38

gambar 3. 4 Activity Diagram View Rekap Pertandingan..... 39

gambar 3. 5 Activity Diagram Partai Tunggal 40

gambar 3. 6 Activity Diagram Sistem Reli Poin..... 41

gambar 3. 7 Activity Diagram Sistem Pindah Bola 42

gambar 3. 8 Sequence Diagram Login..... 43

gambar 3. 9 Sequence Diagram Sistem Pindah Bola..... 44

gambar 3. 10 Sequence Diagram Sistem Reli Poin..... 45

gambar 3. 11 Class Diagram 46

gambar 4. 1 Login page..... 49

gambar 4. 2 Registrasi Page 50

gambar 4. 3 *Homepage* 51

gambar 4. 4 Sistem point..... 52

gambar 4. 5 Partai Ganda Pindah bola 53

gambar 4. 6 Partai ganda reli point 54

gambar 4. 7 Partai tunggal 55

gambar 4. 8 Rekap hasil pertandingan 56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penjelasan Komponen Activity Diagram..... 27

Tabel 2. 2 Penjelasan Komponen Activity Diagram..... 28




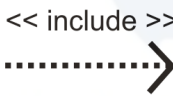


Tabel 3. 1 Responden Wawancara 35





Tabel 3. 2 Uraian Fishbone Diagram 36

Tabel 3.3 Uraian Usecase Diagram..... 38

Tabel 4. 1 Tabel *blackbox testing* 57

DAFTAR SIMBOL

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem itu sendiri
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
3		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum khusus) antar dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
4		<i>include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.

7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
8		<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi