

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	2
1.3. Manfaat dan Tujuan .....	2
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Metodologi Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Futsal .....	6
2.2. Metode Pengembangan Sistem Sekuensial Linear .....	13
2.3. Pengembangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML .....	14
2.4. Android .....	17
2.5. Aplikasi.....	21
2.6. Konsep Dasar Database .....	22
2.7. Penelitian Terdahulu .....	23
2.4.1 Penelitian Santosa .....	23
2.4.2 Penelitian Chandra .....	23
2.4.3 Penelitian Hamzah .....	23
2.4.4 Penelitian Arimbawa, dkk .....	24
2.4.5 Penelitian Hardhienata dan Chairunnas .....	24
2.4.6 Ringkasan Penelitian Terdahulu .....	24
2.4.7 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	28
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	30
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Futsal .....	32
4.1.1 Pengertian Futsal .....	32
4.1.2 Sejarah Futsal .....	32
4.2. Analisis .....	33
4.2.1 Analisis Masalah .....	33

4.2.2 Analisis Sistem yang Berjalan .....	34
4.2.3 Analisis Hasil Solusi .....	34
4.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem Usulan .....	35
4.3. Perancangan Sistem .....	47
4.4. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .....	49
4.5. Implementasi .....	50
4.6. Pengujian Aplikasi.....	55
4.7. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi .....	56

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	57
5.2. Saran .....	57

## **DAFTAR PUSTAKA .....**

**58**

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Contoh Lapangan Futsal ..... 9
Gambar 2.2	Contoh Bola Futsal ..... 10
Gambar 2.3	Contoh Tendangan Bebas ..... 12
Gambar 2.4	Model Waterfall ..... 13
Gambar 2.5	Contoh <i>use case diagram</i> ..... 15
Gambar 2.6	Contoh <i>activity diagram</i> ..... 16
Gambar 2.7	Contoh <i>sequence diagram</i> ..... 16
Gambar 2.8	Contoh <i>class diagram</i> ..... 17
Gambar 3.1	Model Waterfall ..... 27
Gambar 4.1	Analisis Sistem Berjalan ..... 34
Gambar 4.2	<i>Use case diagram client</i> ..... 36
Gambar 4.3	<i>Activity diagram menu passing</i> ..... 39
Gambar 4.4	<i>Activity diagram menu control</i> ..... 40
Gambar 4.5	<i>Activity diagram menu dribling</i> ..... 41
Gambar 4.6	<i>Activity diagram menu shooting</i> ..... 42
Gambar 4.7	<i>Activity diagram menu saran</i> ..... 43
Gambar 4.8	<i>Sequence diagram menu passing</i> ..... 44
Gambar 4.9	<i>Sequece diagram menu control</i> ..... 44
Gambar 4.10	<i>Sequence diagram menu dribbling</i> ..... 45
Gambar 4.11	<i>Sequence diagram menu shooting</i> ..... 46
Gambar 4.12	<i>Sequence diagram menu saran</i> ..... 47
Gambar 4.13	<i>Class diagram</i> ..... 47
Gambar 4.14	Rancangan layar halaman utama ..... 48
Gambar 4.15	Rancangan layar menu teknik dasar ..... 49
Gambar 4.16	Rancangan layar menu saran ..... 49
Gambar 4.17	Membuka Apk aplikasi ..... 51
Gambar 4.18	Proses instalasi ..... 51
Gambar 4.19	Aplikasi telah terinstal ..... 51
Gambar 4.20	Tampilan layar halaman utama ..... 52
Gambar 4.21	Tampilan layar menu passing ..... 52
Gambar 4.22	Tampilan layar menu control ..... 53
Gambar 4.23	Tampilan layar menu dribbling..... 53
Gambar 4.24	Tampilan layar menu shooting..... 54
Gambar 4.25	Tampilan layar menu saran ..... 54

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Ukuran standard lapangan futsal..... 9
Tabel 2.2	Ringkasan penelitian terdahulu..... 24
Tabel 4.1	Kebutuhan Non-Fungsional ..... 35
Tabel 4.2	Pengujian aplikasi ..... 55