

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	4
I.3 Tujuan	4
I.4 Manfaat	4
I.5 Batasan Masalah	5
I.6 Sistematika Pelaporan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
II.1 Futsal	7
II.2 Android	7
II.3 Android Studio	8
II.4 Firebase	9
II.5 NoSQL (<i>Not Only SQL</i>)	11
II.6 <i>Unified Modelling Language</i> (UML) Diagram	12
II.7 Metode <i>Waterfall</i>	14
II.7.1 Perbandingan metode SDLC (<i>Systems Development Life Cycle</i>) ...	16
II.7.2 Perbandingan Metode Waterfall dengan Metode Agile	17
II.7.3 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
III.1 Konseptual Model	23
III.2 Sistematika Penelitian	24
III.3 Tahap Identifikasi	25

III.3.1	Tahap Pengembangan Sistem Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	25
III.3.2	Tahap Evaluasi dan Saran	26
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
IV.1	Analisis	27
IV.1.1	Proses Bisnis <i>Existing</i>	28
IV.1.2	Proses Bisnis Usulan	30
IV.2	Desain	32
IV.2.1	<i>Use Case</i> Diagram.....	32
IV.2.2	<i>Activity</i> Diagram.....	43
IV.2.3	Struktur <i>Database NoSQL</i>	50
IV.2.4	<i>Class</i> Diagram.....	51
IV.2.5	<i>Sequence</i> Diagram.....	52
IV.2.6	<i>Mockup</i> Aplikasi Futsal Kuy.....	59
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	68
V.1	Implementasi	68
V.1.1	Simulasi Fitur Pencarian Lawan Tanding Berdasarkan Jarak 2 Km.....	72
V.2	<i>Testing</i>	73
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	74
VI.1	Kesimpulan	74
VI.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN A		78
LAMPIRAN B		81
LAMPIRAN C		83