

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Perbandingan Metode SDLC.....	16
Tabel II.2 Perbandingan Metode <i>Waterfall</i> dengan Metode Agile	17
Tabel II.3 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	19
Tabel IV.1 Definisi Aktor	33
Tabel IV.2 Definisi <i>Use Case</i>	33
Tabel IV.3 <i>Use Case</i> Skenario Mengubah Detail <i>Profile</i> dan Anggota <i>Team</i>	35
Tabel IV.5 <i>Use Case</i> Skenario Menambahkan <i>Team</i> Futsal Lain Radius 2 Km ke dalam Kontak.....	36
Tabel IV.7 <i>Use Case</i> Skenario Menambahkan <i>Team</i> Futsal Lain Berdasarkan Usia ke dalam Kontak	37
Tabel IV.8 <i>Use Case</i> Skenario Mengirimkan Pesan kepada Lawan Tanding.....	39
Tabel IV.9 <i>Use Case</i> Skenario Menerima Pesan dari Lawan Tanding	40
Tabel IV.10 <i>Use Case</i> Skenario Menerima Notifikasi Pesan dari Lawan Tanding	41
Tabel IV.11 <i>Use Case</i> Skenario Melihat <i>Profile</i> Lawan Tanding	42
Tabel V.1 Daftar <i>Class</i> Aplikasi Futsal Kuy	68