



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan nikmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Buku ini disusun guna memenuhi proyek akhir di Politeknik Telkom. Dalam perjalanannya penulis menghadapi berbagai hambatan. Namun dengan izin-Nya dan bantuan dari segala pihak, sehingga buku ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan dan penyempurnaan buku ini, diantaranya :

1. Kedua orang tua, dan saudara penulis yang selalu memberikan doa dan semangat untuk penulis.
2. Ibu Giva Andriana Mutiara selaku dosen pembimbing I dan Bapak Bobby Siswanto selaku dosen pembimbing II yang selalu senantiasa memberikan bimbingan dalam proses penyempurnaan proyek akhir ini.
3. Bapak Wahyu Hidayat selaku dosen wali yang telah membantu penulis selama menjalankan perkuliahan.
4. Teman-teman Politeknik Telkom khususnya PIS-0804 yang telah memberikan semangat ke penulis selama menempuh pendidikan.
5. Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Pendidikan Olah Raga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia. Dan
6. Kepada seluruh pihak yang terkait dalam pembuatan proyek akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan banyak kritikan dan saran guna pengembangan buku selanjutnya.

Bandung, 8 Maret 2012

Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Definisi Operasional	4
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.6.1 Requirement definition	5
1.6.2 System and software design	5
1.6.3 Implementation and unit design	5
1.6.4 Integration and system testing	5
1.6.5 Operation and maintenance	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Turnamen Futsal Coach UPI Challenge	7
2.2 Sistem Informasi	7
2.3 Pemrograman WEB.....	7
2.3.1 Pengertian Web	7
2.3.2 HTML	8
2.3.3 PHP	8
2.3.4 Web Server	8
2.4 Database.....	8
2.4.1 Pengertian Database	8



2.4.2	DBMS	9
2.4.3	MySql	9
2.5	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	9
2.6	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	10
2.7	Black box testing	11
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		12
3.1	Gambaran Sistem Saat Ini	12
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	12
3.2.1	Sistem yang diusulkan	12
3.2.2	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	15
3.2.3	Spesifikasi Proses	21
3.2.4	Kamus Data	29
3.3	Perancangan Basis Data	36
3.4	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	45
3.4.1	Pengembangan Sistem	45
3.4.2	Implementasi Sistem	45
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		46
4.1	Implementasi	46
4.2	Pengujian	55
BAB 5 PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
DAFTAR REFERENSI		63
LAMPIRAN		64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Systems Development Life Cycle (SDLC) Waterfall.....	5
Gambar 3.1 Gambaran proses input dan balas guestbook.....	12
Gambar 3.2 Gambaran proses pendaftaran manager dan pengelolaan jadwal	13
Gambar 3.3 Gambaran proses input berita dan pengelolaan peraturan.....	14
Gambar 3.4 Diagram Konteks.....	15
Gambar 3.5 DFD Level 0	16
Gambar 3.6 DFD Level 1 Registrasi	17
Gambar 3.7 DFD Level 1 Mengelola Jadwal	17
Gambar 3.8 DFD Level 1 Mengelola Berita	18
Gambar 3.9 DFD Level 1 Mengelola Tim.....	18
Gambar 3.10 DFD Level 1 Mengelola Pemain	19
Gambar 3.11 DFD Level 1 Mengelola Guestbook.....	19
Gambar 3.12 DFD Level 1 Mengelola Grup.....	20
Gambar 3.13 ER Diagram	36
Gambar 3.14 Relasi Antar Tabel	38
Gambar 4.1 menu utama	46
Gambar 4.2 Halaman login.....	47
Gambar 4.3 Halaman registrasi	47
Gambar 4.4 Halaman berita	48
Gambar 4.5 Halaman input berita	48
Gambar 4.6 Halaman guestbook tidak login	49
Gambar 4.7 Halaman menu guestbook panitia.....	49
Gambar 4.8 Halaman lihat jadwal dan hasil pertandingan	50
Gambar 4.9 Halaman input jadwal	50
Gambar 4.10 Halaman klasemen.....	51
Gambar 4.11 Halaman input grup dan history tim	51
Gambar 4.12 Halaman lihat data tim.....	52
Gambar 4.13 Halaman lihat pemain	53
Gambar 4.14 Halaman lihat manager.....	53
Gambar 4.15 Halaman lihat statistik pertandingan.....	54
Gambar 4.16 Halaman lihat bagan	54



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol ERD	21
Tabel 2.2 Simbol DFD	21
Tabel 3.1 Spesifikasi proses login	21
Tabel 3.2 Spesifikasi proses membuat manager	21
Tabel 3.3 Spesifikasi proses update manager	22
Tabel 3.4 Spesifikasi proses membuat jadwal	22
Tabel 3.5 Spesifikasi proses mengedit Jadwal	23
Tabel 3.6 Spesifikasi proses membuat berita	23
Tabel 3.7 Spesifikasi proses mengedit berita	24
Tabel 3.8 Spesifikasi proses membuat data tim	24
Tabel 3.9 Spesifikasi proses mengedit data tim	25
Tabel 3.10 Spesifikasi proses membuat data pemain	25
Tabel 3.11 Spesifikasi proses mengedit data tim	26
Tabel 3.12 Spesifikasi proses input guestbook	26
Tabel 3.13 Spesifikasi proses balas guestbook	27
Tabel 3.14 Spesifikasi proses membuat bagan	27
Tabel 3.15 Spesifikasi proses mengedit bagan	28
Tabel 3.16 Spesifikasi proses mengedit data peraturan	28
Tabel 3.17 Kamus data panitia	29
Tabel 3.18 Kamus data manager	29
Tabel 3.19 Kamus data data tim	30
Tabel 3.20 Kamus data grup	30
Tabel 3.21 Kamus data pemain	31
Tabel 3.22 Kamus data jadwal	31
Tabel 3.23 Kamus data berita	32
Tabel 3.24 Kamus data guestbook	33
Tabel 3.25 Kamus data peraturan	33
Tabel 3.26 Kamus data bagan	34
Tabel 3.27 Kamus data statistik	35
Tabel 3.28 Struktur Tabel panitia	39
Tabel 3.29 Struktur Tabel manager	39
Tabel 3.30 Struktur Tabel data tim	40
Tabel 3.31 Struktur Tabel grup	40
Tabel 3.32 Struktur Tabel pemain	41
Tabel 3.33 Struktur Tabel jadwal	41
Tabel 3.34 Struktur Tabel berita	42
Tabel 3.35 Struktur Tabel guestbook	42
Tabel 3.36 Struktur Tabel Peraturan	43



Tabel 3.37 Struktur Tabel bagan.....	44
Tabel 3.38 Struktur Tabel statistik	44
Tabel 4.1 Pengujian login	55
Tabel 4.2 Pengujian registrasi.....	55
Tabel 4.3 Pengujian input data tim.....	56
Tabel 4.4 Pengujian input pemain	57
Tabel 4.5 Pengujian input guestbook.....	58
Tabel 4.6 Pengujian input berita.....	58
Tabel 4.7 Pengujian input jadwal.....	59
Tabel 4.8 Pengujian update jadwal.....	59
Tabel 4.9 Pengujian update hasil pertandingan	60
Tabel 4.10 Pengujian input bagan	60



DAFTAR LAMPIRAN
