



**PERMAINAN BOLA BASKET MENGGUNAKAN VISUAL
BASIC 6.0**

ADI PURNAMA JAYA

41505010058

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011**



PERMAINAN BOLA BASKET MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

ADI PURNAMA JAYA

41505010058

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2011

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41505010058

Nama : ADI PURNAMA JAYA

Judul Skripsi : Permainan Bola Basket Menggunakan Visual Basic 6.0

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 10 November 2011

ADI PURNAMA JAYA

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir dari mahasiswa berikut ini :

Nama : Adi Purnama Jaya

Nim : 41505010058

Judul Skripsi : PERMAINAN BOLA BASKET MENGGUNAKAN VISUAL
BASIC 6.0

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DI SETUJUI

JAKARTA,.....

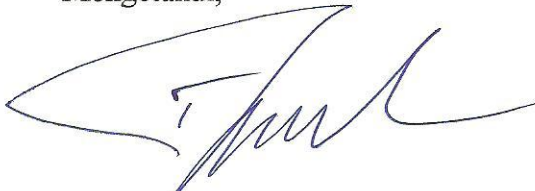
Menyetujui,



Desi Ramayanti, S.kom., MT

Dosen Pembimbing

Mengetahui,



Tri Daryanto, S.Kom.,MT

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Mengesahkan,



Anis Cherid,MTI

KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa atas segala bimbingan, kekuatan, dan kesehatan yang diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa selesainya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik dari segi material maupun dari segi spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, maka melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Desi Ramayanti, ST., MT selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, yang telah berkenan banyak meluangkan waktu dan ilmunya serta memberi dukungan dan pengarahan hingga laporan Tugas Akhir ini selesai.
2. Bapak Anis Cherid, MTI selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana dan selaku pemberi pengarahan dan semangat untuk Tugas Akhir.
3. Bapak Tri Daryanto, S.Kom., MT selaku koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana dan selaku pemberi pengarahan dan semangat untuk Tugas Akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Teknik Informatika yang selama masa studi penulis memberikan ilmu yang banyak di Universitas Mercu Buana.

5. Untuk semua pihak yang telah bersedia memberi pengalaman, motivasi, semangat, dan doa kepada penulis.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam laporan tugas akhir ini dan untuk itu semua saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini serta besar harapan penulis semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 10 November 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Permainan Bola Basket	5
2.1.1 Sejarah Bola Basket	5
2.1.2 Cara Bermain Bola Basket	7
2.1.3 Peraturan Permainan Bola Basket	8
2.2 Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0	9
2.2.1 Mengenal <i>Integrated Development Environment</i> (IDE) Visual Basic 6.0	10
2.2.2 Memulai Program Visual Basic 6.0	10
2.2.3 Tampilan Dasar Visual Basic 6.0	11
2.3 Adobe Photoshop CS3	25
2.4 Microsoft Access	26
2.5 Flowchart	28
2.5.1 Pengujian Kotak Hitam (Black Box)	28
2.6 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)	29
2.7 Metode Pengujian Perangkat Lunak	32
2.7.1 Pengujian Kotak Hitam (Black Box)	32
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	 33
3.1 Analisa	33
3.1.1 Analisa Permainan	34
3.2 Rantai Event	37

3.3	Flowchart	39
3.3.1	Flowchart Menu Utama	39
3.3.2	Flowchart Pilih Pemain.....	40
3.4	Struktur Database.....	40
3.5	Perancangan Antarmuka Permainan	42
3.5.1	Desain Tampilan Form Utama.....	43
3.5.2	Desain Tampilan Form Pilih Team Pemain.....	44
3.5.3	Desain Tampilan Form Proses Pertandingan.....	45
3.5.4	Desain Tampilan Form Tempat Pemain	46
3.5.5	Desain Tampilan Form Editor	47
3.6	Desain Prosedural	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		50
4.1	Implementasi.....	50
4.1.1	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	50
4.2	Implementasi Aplikasi	51
4.2.1	Koneksi Database.....	51
4.2.2	Proses Mengambil Data Dari Database	51
4.2.3	Proses Berjalannya Pertandingan.....	52
4.2.4	Proses Mendapatkan Bola.....	53
4.2.5	Proses Mengoper Bola	54
4.2.6	Proses Free Throwin	54

4.2.7 Proses Membawa Bola.....	55
4.2.8 Proses Menembak Bola.....	55
4.2.9 Proses Melakukan Penutupan atau Blocking Pemain	56
4.3 Pemakaian Form	57
4.3.1 Tampilan Form Utama.....	57
4.3.2 Tampilan Form One Player.....	58
4.3.3 Tampilan Form Player	59
4.3.4 Tampilan Form Strategi Saat Memilih Pemain.....	60
4.3.5 Tampilan Form Strategi Saat Proses.....	61
4.3.6 Tampilan Form Editor.....	62
4.3.7 Tampilan Form Statistik	62
4.4 Pengujian Sistem.....	64
4.4.1 Metode Pengujian.	65
4.4.2 Pengujian Kotak Hitam (Black Box Testing)	65
4.4.3 Hasil Pengujian.	68
4.4.4 Analisa Pengujian.	71
BAB VPENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1 Kotak Dialog New Project (IDE).....	11
Gambar2.2 Tampilan Bidang Kerja Visual Basic 6.0.....	12
Gambar2.3 Tampilan Menu Bar	13
Gambar2.4 Bentuk Toolbar Standard	15
Gambar2.5 Komponen standar dalam Toolbox	18
Gambar2.6 Bentuk dari Form Windows	20
Gambar2.7 Suatu procedure dalam Code Windows	22
Gambar2.8 <i>Project Explorer</i>	22
Gambar2.9 Bentuk dari <i>Properties Window</i>	23
Gambar2.10 Bentuk dari <i>Form Layout Window</i>	23
Gambar2.11 Tampilan Adobe Photoshop CS3	24
Gambar2.12 Tampilan Microsoft Access 2007	25
Gambar3.1 Diagram Rantai Event	37
Gambar3.2 Flowchart Menu Utama	38
Gambar3.3 Flowchart Pilih Pemain	39
Gambar3.4 Desain Tampilan Form Utama	42
Gambar3.5 Desain Form Pilih Team Pemain	43
Gambar3.6 Desain Form Tempat Pemain.....	44
Gambar3.7 Desain Form Proses Pertandingan	45

Gambar3.8Desain Form Editor	46
Gambar4.1Form Utama	57
Gambar4.2Form One Player	58
Gambar4.3Form Player	59
Gambar4.4 Form Strategi.....	60
Gambar4.5 Form Strategi Saat Proses	61
Gambar4.6Form Editor	62
Gambar4.7Form Statistik	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Menu-Menu Bar.....	13
Tabel 2.2 Fungsi dan Tombol Toolbar.....	15
Tabel 2.3 Fungsi Control Pada Toolbox.....	18
Tabel 2.4 Simbol-Simbol Flowchart.....	26
Tabel 3.1 Struktur Tabel.....	40
Tabel 4.1 Skenario Pengujian.....	64
Tabel 4.2 Hasil Pengujian.....	67