



**APLIKASI PENCARIAN INFORMASI TURNAMEN GAME ONLINE
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

RINDANG DANA ANDITYA	41816010008
ADITYA PERMANA	41816010060
MUHAMMAD FARQI KARAK	41816010018

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020**



**APLIKASI PENCARIAN INFORMASI TURNAMEN GAME ONLINE
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

RINDANG DANA ANDITYA 41816010008

ADITYA PERMANA 41816010060

MUHAMMAD FARQI KARAK 41816010018

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa (1) NIM : Rindang Dana Anditya
(41816010008)
Nama Mahasiswa (2) NIM : Aditya Permana
(41816010060)
Nama Mahasiswa (3) NIM : Muhammad Farqi Karak
(41816010018)
Judul Tugas Akhir : APLIKASI PENCARIAN INFORMASI TURNAMEN
GAME ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
METODE WATERFALL

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya nama yang tercantum diatas dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir ini terdapat unsur plagiat, maka nama diatas siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 09 September 2020



Rindang Dana Anditya

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Sebagai mahasiswa Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa (1) NIM : Rindang Dana Anditya
(41816010008)

Nama Mahasiswa (2) NIM : Aditya Permana
(41816010060)

Nama Mahasiswa (3) NIM : Muhammad Farqi Karak
(41816010018)

Judul Tugas Akhir : APLIKASI PENCARIAN INFORMASI TURNAMEN GAME ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL.

Dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul diatas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan Universitas Mercu Buana, saya memberikan izin kepada Peneliti di Lab Riset Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana untuk menggunakan dan mengembangkan hasil riset yang ada dalam tugas akhir untuk kepentingan riset dan publikasi selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 09 September 2020



Rindang Dana Anditya

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama Mahasiswa (1) NIM : Rindang Dana Anditya
(41816010008)
Nama Mahasiswa (2) NIM : Aditya Permana
(41816010060)
Nama Mahasiswa (3) NIM : Muhammad Farqi Karak
(41816010018)
Judul Tugas Akhir : APLIKASI PENCARIAN INFORMASI TURNAMEN
GAME ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
METODE WATERFALL

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui

Jakarta, 11 September 2020

Menyetujui,

(Inna Sabily Karima S.Kom, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa (1) : Rindang Dana Anditya
NIM (41816010008)
Nama Mahasiswa (2) : Aditya Permana
NIM (41816010060)
Nama Mahasiswa (3) : Muhammad Farqi Karak
NIM (41816010018)
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pencarian Informasi Turnamen Game Online Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 15 September 2020

Menyetujui,

(Inna Sabily Karima S.Kom, M.Kom)

Mengetahui,

(Inge Handriani, M.Ak., M.MSI)
Koordinator Tugas Akhir

(Ratna Mutu Manikam, S.Kom., MT)
KaProdi Sistem Informasi

ABSTRAK

Nama dan NIM	:	Rindang Dana Anditya (41816010008) Aditya Permana (41816010060) Muhammad Farqi Karak (41816010018)
Pembimbing TA	:	Inna Sabilly Karima S.Kom, M.Kom
Judul	:	APLIKASI PENCARIAN INFORMASI TURNAMEN GAME ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Teknologi informasi secara signifikan sangat dibutuhkan oleh masyarakat salah satunya adalah sistem informasi berbasis online, pesatnya dunia gaming E-Sport yang kian banyak, mulailah bermunculan kompetisi – kompetisi untuk mengadu kemampuan bermain game bahkan tidak sedikit orang yang memfokuskan dirinya untuk menjadi atlit e-sport. Dikarenakan tingginya minat untuk ikut berpartisipasi, banyak organisasi mulai menyelenggarakan kompetisi besar sehingga lebih terorganisir. Pada saat ini tidak sedikit masyarakat yang melakukan pendaftaran turnamen secara offline atau tidak tersistemasi yang menyebabkan kerepotan untuk melakukan pengolahan data, tidak sedikit terjadinya kesalahan dalam pengaturan jadwal turnamen, kesalahan dalam pembayaran, kesalahan informasi peserta yang berlebihan atau kurang. Agar sistem yang akan dirancang dapat memenuhi kebutuhan, maka diterapkannya analisa metode PIECES untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dikeluhkan dalam pengadaan turnamen game E-Sport dengan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun. pengembangan sistem menggunakan metode waterfall. Tujuan dibuatnya sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat yang ingin melakukan pencarian informasi seputar turnamen dan dapat membantu dalam proses pendaftaran dan membuat laporan turnamen secara terstruktur.

Kata kunci:
Informasi, sport, game, penelitian, website.

ABSTRACT

Name and Student Number	:	Rindang Dana Anditya (41816010008) Aditya Permana (41816010060) Muhammad Farqi Karak (41816010018)
Counsellor	:	Inna Sabilly Karima S.Kom, M.Kom
Title	:	APLIKASI PENCARIAN INFORMASI TURNAMEN GAME ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Information technology is significantly needed by the public, one of which is online-based information systems, the rapidly growing world of E-Sport gaming, the rise of competition – competitions to compete for gaming skills and not even a few people focusing themselves on becoming e-sports athletes. Due to the high interest in participating, many organizations began organizing large competitions so that they were more organized. At this time, not a few people are registering tournaments offline or unseparated which causes difficulty in processing data, not least errors in tournament schedule settings, errors in payment, excessive or lack of participant information errors. In order for the system to be designed to meet the needs, the analysis of pieces method is applied to be able to solve the problem complained in the procurement of E-Sport game tournaments by analyzing the needs of the system to be built. development of the system using the waterfall method. The purpose of the system is expected to provide convenience for people who want to search for information about tournaments and can assist in the registration process and make tournament reports in a structured way.

Key words:
Information, sports, games, research, website

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya penulis tidak akan sanggup untuk menyelesaikan makalah ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-natikan syafa'atnya di akhirat nanti. Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas kesehatan yang telah diberikan, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “APLIKASI PENCARIAN INFORMASI TURNAMEN GAME ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN WATERFALL”

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya, dan takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ngadiro Surip selaku Rektor Universitas Mercu Buana
 2. Ibu Ratna Mutu Manikam, S.Kom., M.T selaku kepala program studi Sistem Informasi.
 3. Ibu Inna Sabilly Karima S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing akademik.
 4. Ibu Inge Handriani, M.Ak, MMSI selaku dosen pengajar
 5. Teman teman sekalian yang telah membantu dalam menyusun proposal ini.
- Akhir kata, penulis berharap agar tugas akhir ini dapat diterima dengan baik dan dapat berguna di waktu yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat berguna untuk semua orang terutama bagi mahasiswa/i ilmu komputer

Jakarta, 09 September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
1.1. Rumusan Masalah	2
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3.1. Tujuan	2
1.3.2. Manfaat	3
1.4. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Teori Umum.....	5
2.1.1. Metode Waterfall	5
2.1.2. Metode <i>PIECES</i>	6
2.1.3. Turnamen	7
2.1.4. Website.....	7
2.1.5. E-sport	7
2.2. Penelitian Terkait	8
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	9
3.1. Sarana Pendukung	9
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	9
3.2.1. Kuesioner	9
3.2.2. Studi pustaka	10
3.3. Diagram Alir Penelitian	10
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	11
4.1. Analisa Sistem Berjalan	11
4.1.1. Profil Responden	11

4.1.2. Tanggapan Responden Terhadap Informasi Pencarian Turnamen Game Online	11
4.1.3. Analisa Proses Bisnis	14
4.2. Identifikasi Masalah	16
4.2.1. Analisa <i>PIECES</i>	16
4.3. Use Case.....	17
4.4. Deskripsi Use Case	18
4.5. Activity Diagram.....	25
4.5.1. Activity Diagram Login Partnership.....	25
4.5.2. Activity Diagram Login Peserta	26
4.5.3. Activity Diagram Login Penonton.....	27
4.5.4. Activity Diagram Login Panitia.....	28
4.5.5. Activity Diagram Login Admin	29
4.5.6. Activity Diagram Registrasi Akun Partnership	30
4.5.7. Activity Diagram Registrasi Akun Peserta	31
4.5.8. Activity Diagram Registrasi Akun Penonton.....	32
4.5.9. Activity Diagram Registrasi Akun Panitia.....	33
4.5.10. Activity Diagram Mendaftarkan Turnamen Partnership.....	34
4.5.11. Activity Diagram Pendaftaran Turnamen Peserta	35
4.5.12. Activity Diagram Pendaftaran Turnamen Penonton	36
4.5.13. Activity Diagram Pendaftaran Turnamen Panitia	37
4.5.14. Activity Diagram Melakukan Pembayaran Peserta.....	38
4.5.15. Activity Diagram Melakukan Pembayaran Penonton	39
4.5.16. Activity Diagram Menerima E-Sertifikat Peserta	40
4.5.17. Activity Diagram Menerima E-Sertifikat Panitia.....	41
4.5.18. Activity Diagram Menerima E-Tiket Penonton	42
4.5.19. Activity Diagram Melihat Daftar Game Peserta	43
4.5.20. Activity Diagram Melihat Daftar Penonton	44

4.5.21.	Activity Diagram Melihat Daftar Game Panitia.....	45
4.5.22.	Activity Diagram Mengisi Forum Partnership	46
4.5.23.	Activity Diagram Mengisi Forum Peserta.....	47
4.5.24.	Activity Diagram Mengisi Forum Penonton	48
4.5.25.	Activity Diagram Mengisi Forum Panitia	49
4.5.26.	Activity Diagram Mengakses Call Us Partnership.....	50
4.5.27.	Activity Diagram Mengakses Call Us Peserta	51
4.5.28.	Activity Diagram Mengakses Call Us Penonton.....	52
4.5.29.	Activity Diagram Mengakses Call Us Panitia.....	53
4.5.30.	Activity Diagram Mengisi Penilaian Peserta	54
4.5.31.	Activity Diagram Mengisi Penilaian Penonton.....	55
4.5.32.	Activity Diagram Mengisi Penilaian Panitia.....	56
4.5.33.	Activity Diagram Melihat Berita Partnership	57
4.5.34.	Activity Diagram Melihat Berita Peserta	57
4.5.35.	Activity Diagram Melihat Berita Penonton.....	58
4.5.36.	Activity Diagram Melihat Berita Panitia.....	58
4.5.37.	Activity Diagram Menambahkan Turnamen Admin.....	59
4.5.38.	Activity Diagram Verifikasi Turnamen Admin	60
4.5.39.	Activity Diagram Verifikasi Pembayaran Admin	61
4.5.40.	Activity Diagram Mengelola Berita Admin	62
4.5.41.	Activity Diagram Mengelola Forum Admin	63
4.5.42.	Activity Diagram Mengelola Survey Answer	64
4.5.43.	Activity Diagram Mengelola Laporan Turnamen	65
4.5.44.	Activity Diagram Mengelola Penilaian	66
4.5.45.	Activity Melihat Laporan Partnership	66
4.6.	Sequence Diagram	67

4.6.1.	Sequence Diagram Login Panitia.....	67
4.6.2.	Sequence Diagram Login Admin.....	68
4.6.3.	Sequence Diagram Login Partnership.....	68
4.6.4.	Sequence Diagram Login Penonton.....	69
4.6.5.	Sequence Diagram Login Peserta	70
4.6.6.	Sequence Diagram Registrasi Akun Partnership	71
4.6.7.	Sequence Diagram Registrasi Akun Peserta	72
4.6.8.	Sequence Diagram Registrasi Akun Penonton	73
4.6.9.	Sequence Diagram Registrasi Akun Panitia	74
4.6.10.	Sequence Diagram Mendaftarkan Turnamen Partnership.....	75
4.6.11.	Sequence Diagram Pendaftaran Turnamen Peserta.....	76
4.6.12.	Sequence Diagram Pendaftaran Turnamen Penonton	77
4.6.13.	Sequence Diagram Pendaftaran Turnamen Panitia	78
4.6.14.	Sequence Diagram Melakukan Pembayaran Peserta	79
4.6.15.	Sequence Diagram Melakukan Pembayaran Penonton.....	80
4.6.16.	Sequence Diagram Menerima E-Sertifikat Peserta	81
4.6.17.	Sequence Diagram Menerima E-Sertifikat Panitia	82
4.6.18.	Sequence Diagram Menerima E-Tiket Penonton	83
4.6.19.	Sequence Diagram Melihat Daftar Game Peserta	83
4.6.20.	Sequence Diagram Melihat Daftar Game Penonton	84
4.6.21.	Sequence Diagram Melihat Daftar Game Panitia	85
4.6.22.	Sequence Diagram Mengisi Forum Partnership.....	86
4.6.23.	Sequence Diagram Mengisi Forum Peserta	87
4.6.24.	Sequence Diagram Mengisi Forum Penonton.....	88
4.6.25.	Sequence Diagram Mengisi Forum Panitia.....	89
4.6.26.	Sequence Diagram Mengakses Call Us Partnership	90

4.6.27.	Sequence Diagram Mengakses Call Us Peserta	90
4.6.28.	Sequence Diagram Mengakses Call Us Panitia.....	91
4.6.29.	Sequence Diagram Mengakses Call Us Penonton.....	92
4.6.30.	Sequence Diagram Mengisi Penilaian Peserta	93
4.6.31.	Sequence Diagram Mengisi Penilaian Penonton.....	94
4.6.32.	Sequence Diagram Mengisi Penilaian Panitia.....	95
4.6.33.	Sequence Diagram Melihat Berita Partnership	96
4.6.34.	Sequence Diagram Melihat Berita Peserta	96
4.6.35.	Sequence Diagram Melihat Berita Penonton	97
4.6.36.	Sequence Diagram Melihat Berita Panitia	98
4.6.37.	Sequence Diagram Menambahkan Turnamen	98
4.6.38.	Sequence Diagram Verifikasi Turnamen	99
4.6.39.	Sequence Diagram Verifikasi Pembayaran	100
4.6.40.	Sequence Diagram Mengelola Berita.....	101
4.6.41.	Sequence Diagram Mengelola Forum.....	102
4.6.42.	Sequence Diagram Mengelola Survey Answer Admin.....	103
4.6.43.	Sequence Diagram Mengelola Laporan Turnamen	104
4.6.44.	Sequence Diagram Mengelola Penilaian.....	105
4.6.45.	Sequence Diagram Melihat Laporan Partnership.....	106
4.7.	Class Diagram	107
4.8.	Rancangan Antar Muka.....	108
4.8.1.	Beranda Umum	108
4.8.2.	Berita	108
4.8.3.	Tampilan Turnamen	109
4.8.4.	Pembayaran	109
4.8.5.	Call Us.....	110
4.8.6.	Forum	110

4.8.7.	Survey	111
4.8.8.	Login	111
4.8.9.	Registrasi.....	112
4.8.10.	Beranda Admin.....	112
4.8.11.	Kelola User.....	113
4.8.12.	Tambah Pembayaran	113
4.8.13.	Kelola Game	114
4.8.14.	Tambah Turnamen	114
4.8.15.	Verifikasi Turnamen.....	115
4.8.16.	Panitia Turnamen	115
4.8.17.	Kelola Penilaian	116
4.8.18.	Kelola Forum.....	117
4.8.19.	Daftar Panitia.....	117
4.8.20.	Kelola Berita.....	118
4.8.21.	Turnamen Laporan	118
4.9.	Tampilan Antar Muka	119
4.9.1.	Login	119
4.9.2.	Registrasi Akun.....	120
4.9.3.	Mendaftarkan Turnamen.....	121
4.9.4.	Pendaftaran Turnamen	122
4.9.5.	Melakukan Pembayaran	123
4.9.6.	Menerima E-Sertifikat.....	123
4.9.7.	Mendapatkan E-Tiket.....	124
4.9.8.	Melihat Daftar Game.....	124
4.9.9.	Mengisi Forum	125
4.9.10.	Mengakses Call Us	125

4.9.11.	Mengisi Penilaian	126
4.9.12.	Melihat Berita	127
4.9.13.	Menambahkan Turnamen.....	127
4.9.14.	Verifikasi Turnamen.....	128
4.9.15.	Verifikasi Pembayaran	128
4.9.16.	Mengelola Berita	129
4.9.17.	Mengelola Forum	129
4.9.18.	Mengelola Laporan Turnamen	130
4.9.19.	Mengelola Penilaian	130
4.9.20.	Melihat Laporan Partnership	131
4.10.	Rancangan Keluaran	132
4.11.	Rancangan Basis Data.....	133
4.12.	Implementasi Basis Data.....	139
4.12.1.	Tabel berita.....	139
4.12.2.	Tabel forum	140
4.12.3.	Tabel forum_detail	140
4.12.4.	Tabel game	141
4.12.5.	Tabel game_kategori	142
4.12.6.	Tabel panitia_kategori	142
4.12.7.	Tabel pembayaran	143
4.12.8.	Tabel survey	144
4.12.9.	Tabel survey_answer.....	144
4.12.10.	Tabel survey_choice.....	145
4.12.11.	Tabel turnamen.....	146
4.12.12.	Tabel Turnamen Member.....	146
4.12.13.	Tabel turnamen_panitia.....	147
4.12.14.	Tabel turnamen_penonton	148

4.12.15. Tabel users.....	148
4.12.16. Tabel users_type.....	149
4.13. Evaluasi Hasil Perancangan	149
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	154
5.1. Kesimpulan	154
5.2. Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA.....	155
LAMPIRAN.....	157
Lampiran 1 Literatur Riview.....	157
Lampiran 2 Kartu Asistensi	166
Lampiran 3 Bukti Submit Jurnal.....	172
Lampiran 4 Hasil Kuisioner.....	173
Lampiran 5 Hasil Wawancara.....	177
Lampiran 6 Kartu Anggota	178
Lampiran 7 Foto Wawancara	179
Lampiran 8 Biodata.....	180

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sarana Pendukung Penelitian.....	9
Tabel 4.1 Profil Responden.....	11
Tabel 4.2 Tabel Responden Informasi Pencarian Turnamen Game Online.....	12
Tabel 4.3 Tabel Kategori Persentase.....	13
Tabel 4.4 Analisa <i>PIECES</i>	16
Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Login.....	18
Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Registrasi Akun	18
Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Mendaftarkan Turnamen	18
Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Pendaftaran Turnamen.....	19
Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Melakukan Pembayaran.....	19
Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Menerima E-Sertifikat	20
Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Menerima E-Tiket.....	20
Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Memilih Daftar Game.....	20
Tabel 4.13 Deskripsi Use Case Mengisi Forum	21
Tabel 4. 14 Deskripsi Use Case Mengakses Call Us	21
Tabel 4.15 Deskripsi Use Case Mengisi Penilaian	21
Tabel 4.16 Deskripsi Use Case Melihat Berita	22
Tabel 4.17 Deskripsi Use Case Menambahkan Turnamen	22
Tabel 4.18 Deskripsi Use Case Verifikasi Turnamen.....	22
Tabel 4.19 Deskripsi Use Case Verifikasi Pembayaran.....	23
Tabel 4.20 Deskripsi Use Case Mengelola Berita	23
Tabel 4.21 Deskripsi Use Case Mengelola Forum	23
Tabel 4. 22 Deskripsi Use Case Mengelola Survey Answer	24

Tabel 4.23 Deskripsi Use Case Mengelola Laporan Turnamen	24
Tabel 4.24 Deskripsi Use Case Mengelola Penilaian	24
Tabel 4.25 Rancangan Keluaran	132
Tabel 4.26 Rancangan Database berita	133
Tabel 4.27 Rancangan Database forum	133
Tabel 4.28 Rancangan Database forum_detail.....	133
Tabel 4.29 Rancangan Database game.....	134
Tabel 4.30 Rancangan Database game_kategori	134
Tabel 4.31 Rancangan Database laporan_turnamen	135
Tabel 4.32 Rancangan Database pembayaran.....	135
Tabel 4.33 Rancangan Database survey.....	136
Tabel 4.34 Rancangan Database survey_answer	136
Tabel 4.35 Rancangan Database survey_choice	136
Tabel 4.36 Rancangan Database turnamen	137
Tabel 4.37 Rancangan Database turnamen_member	137
Tabel 4.38 Rancangan Database turnamen_panitia	137
Tabel 4.39 Rancangan Database users	138
Tabel 4.40 Rancangan Database users_type	138
Tabel 4.41 Pengujian Aplikasi	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	10
Gambar 4.1 Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan.....	15
Gambar 4.2 Use Case Diagram.....	17
Gambar 4.3 Activity Diagram Login Partnership	25
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Peserta.....	26
Gambar 4.5 Activity Diagram Login Penonton	27
Gambar 4.6 Activity Diagram Login Panitia	28
Gambar 4.7 Activity Diagram Login Admin	29
Gambar 4.8 Activity Diagram Registrasi Akun Partnership.....	30
Gambar 4.9 Activity Diagram Registrasi Akun Peserta	31
Gambar 4.10 Activity Diagram Registrasi Akun Penonton.....	32
Gambar 4.11 Activity Diagram Registrasi Akun Panitia.....	33
Gambar 4.12 Activity Diagram Mendaftarkan Turnamen Partnership.....	34
Gambar 4.13 Activity Diagram Pendaftaran Turnamen Peserta.....	35
Gambar 4.14 Activity Diagram Pendaftaran Turnamen Penonton	36
Gambar 4.15 Activity Diagram Pendaftaran Turnamen Panitia	37
Gambar 4.16 Activity Diagram Melakukan Pembayaran Peserta	38
Gambar 4.17 Activity Diagram Melakukan Pembayaran Penonton	39
Gambar 4.18 Activity Diagram Menerima E-Sertifikat Peserta	40
Gambar 4.19 Activity Diagram Menerima E-Sertifikat Panitia.....	41
Gambar 4.20 Activity Diagram Menerima E-Tiket Penonton	42
Gambar 4.21 Activity Diagram Melihat Daftar Peserta.....	43
Gambar 4.22 Activity Diagram Melihat Daftar Penonton	44

Gambar 4.23 Activity Diagram Melihat Daftar Panitia	45
Gambar 4.24 Activity Diagram Mengisi Forum Partnership.....	46
Gambar 4.25 Activity Diagram Mengisi Forum Peserta	47
Gambar 4.26 Activity Diagram Mengisi Forum Penonton.....	48
Gambar 4.27 Activity Diagram Mengisi Forum Panitia.....	49
Gambar 4.28 Activity Diagram Mengakses Call Us Partnership	50
Gambar 4.29 Activity Diagram Mengakses Call Us Peserta	51
Gambar 4.30 Activity Diagram Mengakses Call Us Penonton	52
Gambar 4.31 Activity Diagram Mengakses Call Us Panitia	53
Gambar 4.32 Activity Diagram Mengisi Penilaian Peserta	54
Gambar 4.33 Activity Diagram Mengisi Penilaian Penonton.....	55
Gambar 4.34 Activity Diagram Mengisi Penilaian Panitia.....	56
Gambar 4.35 Activity Diagram Melihat Berita Partnership	57
Gambar 4.36 Activity Diagram Melihat Berita Peserta	57
Gambar 4.37 Activity Diagram Melihat Berita Penonton	58
Gambar 4.38 Activity Diagram Melihat Berita Panitia	58
Gambar 4.39 Activity Diagram Menambahkan Turnamen Admin	59
Gambar 4.40 Activity Diagram Verifikasi Turnamen Admin	60
Gambar 4.41 Activity Diagram Verifikasi Pembayaran Admin.....	61
Gambar 4.42 Activity Diagram Mengelola Berita Admin.....	62
Gambar 4.43 Activity Diagram Mengelola Forum Admin.....	63
Gambar 4.44 Activity Diagram Mengelola Survey Admin	64
Gambar 4.45 Activity Diagram Mengelola Laporan Turnamen Admin.....	65
Gambar 4.46 Activity Diagram Mengelola Penilaian Admin.....	66
Gambar 4.47 Sequence Diagram Login Panitia.....	67

Gambar 4.48 Sequence Diagram Login Admin	68
Gambar 4.49 Sequence Diagram Login Partnership.....	68
Gambar 4.50 Sequence Diagram Login Penonton	69
Gambar 4.51 Sequence Diagram Login Peserta	70
Gambar 4.52 Sequence Diagram Registrasi Akun Partnership	71
Gambar 4.53 Sequence Diagram Registrasi Akun Peserta	72
Gambar 4.54 Sequence Diagram Registrasi Akun Penonton.....	73
Gambar 4.55 Sequence Diagram Registrasi Akun Panitia.....	74
Gambar 4.56 Sequence Diagram Mendaftarkan Turnamen Partnership	75
Gambar 4.57 Sequence Diagram Pendaftaran Turnamen Peserta	76
Gambar 4.58 Sequence Diagram Pendaftaran Turnamen Penonton	77
Gambar 4.59 Sequence Diagram Pendaftaran Turnamen Panitia.....	78
Gambar 4.60 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran Peserta	79
Gambar 4.61 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran Penonton.....	80
Gambar 4.62 Sequence Diagram Menerima E-Sertifikat Peserta.....	81
Gambar 4.63 Sequence Diagram Menerima E-Sertifikat Panitia	82
Gambar 4.64 Sequence Diagram Menerima E-Tiket Penonton.....	83
Gambar 4.65 Sequence Diagram Melihat Daftar Game Peserta.....	83
Gambar 4.66 Sequence Diagram Melihat Daftar Penonton.....	84
Gambar 4.67 Sequence Diagram Melihat Daftar Game Panitia	85
Gambar 4.68 Sequence Diagram Mengisi Forum Partnership.....	86
Gambar 4.69 Sequence Diagram Mengisi Forum Peserta	87
Gambar 4.70 Sequence Diagram Mengisi Forum Penonton.....	88
Gambar 4.71 Sequence Diagram Mengisi Forum Panitia.....	89
Gambar 4.72 Sequence Diagram Mengakses Call Us Partnership	90

Gambar 4.73 Sequence Diagram Mengakses Call Us Peserta	91
Gambar 4.74 Sequence Diagram Mengakses Call Us Panitia	91
Gambar 4.75 Sequence Diagram Mengakses Call Us Penonton	92
Gambar 4.76 Sequence Diagram Mengisi Penilaian Peserta	93
Gambar 4.77 Sequence Diagram Mengisi Penilaian Penonton	94
Gambar 4.78 Sequence Diagram Mengisi Penilaian Panitia	95
Gambar 4.79 Sequence Diagram Melihat Berita Partnership	96
Gambar 4.80 Sequence Diagram Melihat Berita Peserta	96
Gambar 4.81 Sequence Diagram Melihat Berita Penonton	97
Gambar 4.82 Sequence Diagram Melihat Berita Panitia	98
Gambar 4.83 Sequence Diagram Menambahkan Turnamen	98
Gambar 4.84 Sequence Diagram Verifikasi Turnamen	99
Gambar 4.85 Sequence Diagram Verifikasi Pembayaran	100
Gambar 4.86 Sequence Diagram Mengelola Berita	101
Gambar 4.87 Sequence Diagram Mengelola Forum	102
Gambar 4.88 Sequence Diagram Mengelola Survey Answer	103
Gambar 4.89 Sequence Diagram Mengelola Laporan Turnamen	104
Gambar 4.90 Sequence Diagram Mengelola Penilaian	105
Gambar 4.91 Class Diagram	107
Gambar 4.92 Rancangan Layar Beranda Umum	108
Gambar 4.93 Rancangan Layar Berita	108
Gambar 4.94 Rancangan Layar Turnamen	109
Gambar 4.95 Rancangan Layar Pembayaran	109
Gambar 4.96 Rancangan Layar Call Us	110
Gambar 4.97 Rancangan Layar Forum	110

Gambar 4.98 Rancangan Layar Survey	111
Gambar 4.99 Rancangan Layar Login	111
Gambar 4.100 Rancangan Layar Registrasi.....	112
Gambar 4.101 Rancangan Layar Beranda Admin	112
Gambar 4.102 Rancangan Layar Kelola User.....	113
Gambar 4.103 Rancangan Layar Tambah Pembayaran	113
Gambar 4.104 Rancangan Layar Kelola Game.....	114
Gambar 4.105 Rancangan Layar Tambah Turnamen	114
Gambar 4.106 Rancangan Layar Verifikasi Turnamen	115
Gambar 4.107 Rancangan Layar Panitia Turnamen	115
Gambar 4.108 Rancangan Layar Kelola Penilaian	116
Gambar 4.109 Rancangan Layar Kelola Forum	117
Gambar 4.110 Rancangan Layar Daftar Panitia	117
Gambar 4.111 Rancangan Layar Kelola Berita	118
Gambar 4.112 Rancangan Layar Laporan Turnamen	118
Gambar 4.113 Tampilan Login	119
Gambar 4.114 Tampilan Registrasi Akun.....	120
Gambar 4.115 Mendaftarkan Turnamen	121
Gambar 4.116 Tampilan Pendaftaran Turnamen	122
Gambar 4.117 Tampilan Melakukan Pembayaran.....	123
Gambar 4.118 Tampilan E-Sertifikat.....	123
Gambar 4.119 Tampilan Mendapatkan E-Tiket.....	124
Gambar 4.120 Tampilan Melihat Daftar Game	124
Gambar 4.121 Tampilan Mengisi Forum.....	125
Gambar 4.122 Tampilan Mengakses Call Us	125

Gambar 4.123 Tampilan Mengisi Penilaian.....	126
Gambar 4.124 Tampilan Melihat Berita	127
Gambar 4.125 Tampilan Menambahkan Turnamen	127
Gambar 4.126 Tampilan Verifikasi Turnamen	128
Gambar 4.127 Tampilan Verifikasi Pembayaran.....	128
Gambar 4.128 Tampilan Daftar Kelola Berita	129
Gambar 4. 129 Tampilan Mengelola Forum.....	129
Gambar 4.130 Tampilan Mengelola Laporan Turnamen.....	130
Gambar 4.131 Tampilan Mengelola Penilaian.....	130
Gambar 4.132 Tampilan Melihat Laporan Partnership.....	131
Gambar 4.133 Implementasi Basis Data	139
Gambar 4. 134 Implementasi Basis Data Tabel berita.....	139
Gambar 4.135 Implementasi Basis Data Tabel forum	140
Gambar 4.136 Implementasi Basis Data Tabel forum_detail	141
Gambar 4.137 Implementasi Basis Data Tabel game	141
Gambar 4.138 Implementasi Basis Data Tabel game kategori	142
Gambar 4. 139 Implementasi Basis Data Tabel panitia_kategori	142
Gambar 4.140 Implementasi Basis Data Tabel pembayaran	143
Gambar 4.141 Implementasi Basis Data Tabel survey	144
Gambar 4.142 Implementasi Basis Data Tabel survey_answer.....	144
Gambar 4.143 Implementasi Basis Data Tabel survey_choice.....	145
Gambar 4.144 Implementasi Basis Data Tabel turnamen.....	146
Gambar 4.145 Implementasi Basis Data Tabel turnamen_member.....	146
Gambar 4.146 Implementasi Basis Data Tabel turnamen_panitia.....	147
Gambar 4. 147 Implementasi Basis Data Tabel turnamen_penonton.....	148

Gambar 4.148 Implementasi Basis Data Tabel users..... 148

Gambar 4.149 Implementasi Basis Data Tabel users_type..... 149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Literatur Riview.....	157
Lampiran 2 Kartu Asistensi	166
Lampiran 3 Bukti Submit Jurnal	172
Lampiran 4 Hasil Kuisioner.....	173
Lampiran 5 Hasil Wawancara.....	177
Lampiran 6 Kartu Anggota	178
Lampiran 7 Foto Wawancara	179
Lampiran 8 Biodata.....	180