



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

MUHAMMAD FARQI KARAK	41816010018
ADITYA PERMANA	41816010060
RINDANG DANA ANDITYA	41816010008

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh:

MUHAMMAD FARQI KARAK 41816010018

ADITYA PERMANA 41816010060

RINDANG DANA ANDITYA 41816010008

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2020

i

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Muhammad Farqi Karak



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

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

Nama Mahasiswa (1)	: Muhammad Farqi Karak
NIM	: (41816010018)
Nama Mahasiswa (2)	: Aditya Permana
NIM	: (41816010060)
Nama Mahasiswa (3)	: Rindang Dana Anditya
NIM	: (41816010008)
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



Muhammad Farqi Karak

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama Mahasiswa (1)NIM : Muhammad Farqi Karak
(41816010018)
Nama Mahasiswa (2)NIM : Aditya Permana
(41816010060)
Nama Mahasiswa (3)NIM : Rindang Dana Anditya
(41816010008)
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



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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa (1) : Muhammad Farqi Karak
NIM (41816010018)
Nama Mahasiswa (2) : Rindang Dana Anditya
NIM (41816010008)
Nama Mahasiswa (3) : Aditya Permana
NIM (41816010060)
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)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui,


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


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

ABSTRAK

Nama dan NIM : Muhammad Farqi Karak (41816010018)
Aditya Permana (41816010060)
Rindang Dana Anditya (41816010008)

Pembimbing TA : Inna Sabily 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 atlet 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 : Muhammad Farqi Karak (41816010018)
Aditya Permana (41816010060)
Rindang Dana Anditya (41816010008)

Counsellor : Inna Sabily 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 unsertated 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 pertolongannya 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-nantikan 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 Sabily 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
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
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

	Activity Diagram Melihat Daftar Penonton	44
4.5.20.	Activity Diagram Melihat Daftar Game Panitia	45
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 Diagram Melihat Laporan Partnership.....	66

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

	Sequence Diagram Mengakses Call Us Partnership	90
4.6.26.	Sequence Diagram Mengakses Call Us Peserta	90
4.6.27.	Sequence Diagram Mengakses Call Us Panitia	91
4.6.28.	Sequence Diagram Mengakses Call Us Penonton	92
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

	Forum.....	110
4.8.6.	Survey	111
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 Kuisisioner	173
Lampiran 5 Hasil Wawancara	177
Lampiran 6 Kartu Anggota.....	178
Lampiran 7 Foto Wawancara	179
Lampiran 8 Biodata.....	180



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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 Kuisisioner	173
Lampiran 5 Hasil Wawancara	177
Lampiran 6 Kartu Anggota.....	178
Lampiran 7 Foto Wawancara	179
Lampiran 8 Biodata.....	180



UNIVERSITAS
MERCU BUANA