



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI SISTEM INFORMASI JAKARTA BANTENG RUGBY
CLUB BERBASIS ANDROID**



Yunus Tuhulele

41813010136

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2017**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI SISTEM INFORMASI JAKARTA BANTENG RUGBY
CLUB BERBASIS ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**

Oleh :

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Yunus Tuhulele
41813010136

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2017**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41813010136

Nama : Yunus Tuhulele

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sistem Informasi Jakarta Banteng Rugby Club
Berbasis Android

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 15 Juli 2017


(Yunus Tuhulele)



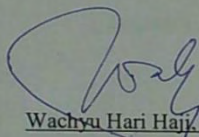
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41813010136

Nama : Yunus Tuhulele

Judul Tugas Akhir : Jakarta Banteng Rugby Club Application

TUGAS AKHIR INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA, 13 Juli 2017



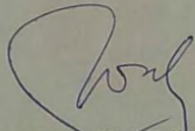
Wahyu Hari Hari, S.Kom., MM

Dosen Pembimbing

LEMBAR PENGESAHAN

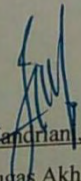
NIM : 41813010136
Nama : Yunus Tuhulele
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sistem Informasi Jakarta Banteng Rugby Club
Berbasis Android

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN
JAKARTA, 27 Agustus 2017

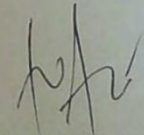


Wahyu Hari Haji, S.Kom., MM
Dosen Pembimbing

MENGETAHUI,



Inge Handrian, M.Ak., MMSI
Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi



Nur Ani, ST., MMSI
KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatulullahi Wabarakatuh

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan, hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Diharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan laporan tugas akhir ini. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang Tua yang sangat saya cintai Daddy Muhammad Nur Tuhulele dan Bunda Maimuna Liem yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan semangat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini Inshaa Allaah dengan baik.
2. Bapak Wachyu Hari Haji, S.Kom., MM selaku pembimbing Tugas Akhir pada jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana yang selalu sabar memberikan bimbingannya hingga Tugas Akhir ini selesai.
3. Ibu Nur Ani, ST., MMSI selaku Kepala Program Studi pada jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Inge Handriani, M.Ak., MMSI selaku Koordinator Tugas Akhir pada jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
5. Semua sahabat dan teman – teman Lulu Luthfia Fadhillah, Julia Kasab, Azka Faris, Kirana Oktavia, Aslam Anwari Hakiki, Margareth Wisye Risakotta, Christopher Aditya Harwika, Fikri Al Azhar, Annisa Karla Arini Sesunan, Veni Febrina, Shefriana Eka Putri, Annisa Larasati, Sarah Putri Syafika, Siti Resza Sani, Annisa Chalsum Nabila, Muhammad Yogi Yanuar, Nanda Galih Pradika, Muhammad Alfi Syahrin, Novi Teguh Setiawan, Farid Setiawan, Prasetyo Wahyu Hananto, Bella Astuti, Jessica Sari Hasibuan, Rahmania Salsabila, Randi Ismayanto, Ade Fidia Gustian, Ahmad Khabir, Anggi Rahmawati, Devy Syarifah Nuraini, Galih Setyo Anggoro, Ibnu Abdullah, Konita Rizkika, Niken Noorkartika, Muhammad Ridwan Maulana, Ridwan Hasiholan, Reikiy Renaldi, Yonan Iksan Sutanto, Ardiansyah

Dewantoro, dan seluruh teman-teman jurusan Sistem Informasi 2013 tercinta yang tak bisa saya sebutkan satu persatu.

Semoga segala Doa bantuan dan dorongan yang diberikan akan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhir kata, harapan dari saya semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wasalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Jakarta, 13 Juli 2017

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Yunus Tuhulele

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penulisan	2
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Pengumpulan Data.....	3
1.5.2. Pengembangan Sistem	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi	5
2.2. Aplikasi	5
2.3.1. Pengertian Aplikasi.....	5
2.3. Android	6
2.3.1. Sejarah Android.....	6
2.3.2. Versi Android	7
2.3.3. Tujuan Android	7
2.3.4. Komponen Aplikasi Android	8
2.3.5. Arsitektur Android	10
2.4. Eclipse	12
2.5. Java.....	12
2.6. Metode Prototype.....	13
2.6.1. Tahapan Tahapan <i>Prototype</i>	14
2.6.2. Kelebihan Metode <i>Prototype</i>	15

2.6.3.	Kekurangan Metode <i>Prototype</i>	15
2.8.	Pengertian SQLite.....	17
2.9.	UML	17
2.10.	Pengujian	24
2.10.1.	Pengujian Metode Black Box	25
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		26
3.1.	Gambaran Tentang Rugby di Indonesia	26
3.1.1.	Sejarah Persatuan Rugby Union Indonesia.....	26
3.1.2.	Latar Belakang Club Rugby di Indonesia	27
3.1.3.	Latar Belakang Jakarta Banteng Rugby Club.....	29
3.2.	Analisis Sistem.....	29
3.3.	Metode Pengembangan Sistem	30
3.3.1.	Tahapan Tahapan <i>Prototype</i>	31
3.4.	Analisis Sistem.....	32
3.4.1.	Use Case Diagram	32
3.4.2.	Activity Diagram	34
3.4.3.	Sequence Diagram.....	37
3.4.4.	Class Diagram	40
3.4.5.	Perancangan Basis Data	40
3.5.	Rancangan Layar	42
3.5.1.	Rancangan Layar Halaman Utama.....	42
3.5.2.	Rancangan Layar Pemain.....	43
3.5.3.	Rancangan Layar Jadwal.....	44
3.5.4.	Rancangan Layar Hasil.....	45
BAB IV MPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		46
4.1	Implementasi Sistem	46
4.2	Implementasi Antar Muka.....	46
4.2.1	Tampilan Halaman Utama	47
4.2.2	Tampilan Pemain.....	48
4.2.3	Tampilan From Pemain	49
4.2.4	Tampilan Pilihan Menu Pemain.....	50
4.2.5	Tampilan View Pemain	51
4.2.6	Tampilan Jadwal Pertandingan	52
4.2.7	Tampilan From Jadwal Pertandingan.....	53
4.2.8	Tampilan Pilihan Menu Jadwal Pertandingan	54
4.2.9	Tampilan View Jadwal Pertandingan.....	55

4.2.10 Tampilan Hasil Pertandingan.....	56
4.2.11 Tampilan Form Hasil Pertandingan.....	57
4.2.12 Tampilan Pilihan Menu Hasil Pertandingan	58
4.2.13 Tampilan View Hasil Pertandingan.....	59
4.3 Skenario Pengujian.....	60
4.4 Analisa Hasil Pengujian	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	65



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3. 1 Use Case Diagram Jakarta Banteng Rugby Application</i>	32
<i>Gambar 3. 2 Activity Diagram Menginput Data Pemain</i>	34
<i>Gambar 3. 3 Activity Diagram Menginput Jadwal Pertandingan</i>	35
<i>Gambar 3. 4 Activity Diagram Menginput Hasil Pertandingan</i>	36
<i>Gambar 3. 5 Sequence Diagram Menginput Data Pemain</i>	37
<i>Gambar 3. 6 Sequence Diagram Menginput Jadwal Berita</i>	38
<i>Gambar 3. 7 Sequence Diagram Menginput Hasil Pertandingan</i>	39
<i>Gambar 3. 8 Class Diagram</i>	40
<i>Gambar 3. 9 Rancangan Layar Halaman Utama</i>	42
<i>Gambar 3. 10 Rancangan Layar Pemain</i>	43
<i>Gambar 3. 11 Rancangan Layar Jadwal</i>	44
<i>Gambar 3. 12 Rancangan Layar Hasil</i>	45
<i>Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Utama</i>	47
<i>Gambar 4. 2 Tampilan Pemain</i>	48
<i>Gambar 4. 3 Tampilan Form Pemain</i>	49
<i>Gambar 4. 4 Tampilan Pilihan Menu Pemain</i>	50
<i>Gambar 4. 5 Tampilan View Pemain</i>	51
<i>Gambar 4. 6 Tampilan Jadwal Pertandingan</i>	52
<i>Gambar 4. 7 Tampilan Form Jadwal Pertandingan</i>	53
<i>Gambar 4. 8 Tampilan Pilihan Menu Jadwal Pertandingan</i>	54
<i>Gambar 4. 9 Tampilan View Jadwal Pertandingan</i>	55
<i>Gambar 4. 10 Tampilan Hasil Pertandingan</i>	56
<i>Gambar 4. 11 Tampilan Form Hasil Pertandingan</i>	57
<i>Gambar 4. 12 Tampilan Pilihan Menu Hasil Pertandingan</i>	58
<i>Gambar 4. 13 Tampilan View Hasil Pertandingan</i>	59

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Versi-Versi Android.....</i>	<i>7</i>
<i>Tabel 2. 2 Notasi Use Case Diagram</i>	<i>19</i>
<i>Tabel 2. 3 Notasi Activity Diagram</i>	<i>21</i>
<i>Tabel 2. 4 Notasi Class Diagram</i>	<i>22</i>
<i>Tabel 2. 5 Notasi Sequence Diagram</i>	<i>23</i>
<i>Tabel 3. 1 Skenario Menginput Data Pemain</i>	<i>33</i>
<i>Tabel 3. 2 Skenario Menginput Jadwal Pertandingan</i>	<i>33</i>
<i>Tabel 3. 3 Skenario Menginput Hasil Pertandingan</i>	<i>33</i>
<i>Tabel 3. 4 Tabel Data Pemain.....</i>	<i>40</i>
<i>Tabel 3. 5 Tabel Jadwal Pertandingan.....</i>	<i>41</i>
<i>Tabel 3. 6 Tabel Hasil Pertandingan</i>	<i>41</i>
<i>Tabel 4. 1 Skenario Pegujian.....</i>	<i>60</i>

