

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1. Latar Belakang.....	6
1.2. Ruang Lingkup Penelitian	7
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian.....	8
1.5. Manfaat Penelitian.....	8
1.6. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. <i>IT Competition</i>	10
2.2. <i>Website</i>	10
2.3. <i>Model Prototype</i>	12
2.4. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
2.5. <i>Pengujian Blackbox</i>	16
2.6. <i>Penelitian Terdahulu</i>	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1. Analisis Sistem	22
3.1.1. Analisis Sistem Berjalan	22
3.1.2. Analisis Sistem yang Diajukan	23
3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	24
3.2.1. <i>Communication (Komunikasi)</i>	24

3.2.2.	<i>Quick Plan</i> (Perencanaan Cepat)	24
3.2.3.	<i>Modeling Quick Design</i> (Pemodelan Cepat).....	26
3.2.4.	<i>Construction of Prototype</i> (Pembentukan Prototipe).....	33
3.2.5.	<i>Deployment Delivry & Feedback</i> (Penyerahan & Umpan Balik)...	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1.	Hasil Penelitian.....	41
4.2.	Pengujian Sistem	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		49
5.1.	Simpulan.....	49
5.2.	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN.....		52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2. 3 Simbol <i>Class Diagram</i>	16
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 4. 1 <i>Black Box Testing</i> Antarmuka	47
Tabel 4. 2 <i>Black Box Testing</i> Fungsionalitas.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen Utama <i>Website</i>	11
Gambar 2. 2 Model <i>Prototype</i>	13
Gambar 3. 1 Analisis Sistem Berjalan.....	22
Gambar 3. 2 Analisis Sistem yang Diajukan.....	23
Gambar 3. 3 Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram Login</i>	27
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Validasi Pendaftaran.....	28
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Penilaian	29
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Membuat Pengumuman.....	29
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Peserta.....	30
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Registrasi Lomba.....	31
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Melihat Pengumuman.....	31
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Unggah Karya.....	32
Gambar 3. 12 Rancangan <i>Class Diagram</i>	33
Gambar 3. 13 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Login</i>	34
Gambar 3. 14 Rancangan Antarmuka Halaman Beranda.....	35
Gambar 3. 15 Rancangan Antarmuka Halaman Validasi Registrasi Peserta	35
Gambar 3. 16 Rancangan Antarmuka Halaman Penilaian Perlombaan.....	36
Gambar 3. 17 Rancangan Antarmuka Halaman Membuat Pengumuman.....	37
Gambar 3. 18 Rancangan Antarmuka Kelola Data Peserta.....	37
Gambar 3. 19 Rancangan Antarmuka Lihat Pengumuman	38
Gambar 3. 20 Rancangan Antarmuka Registrasi Lomba	39
Gambar 3. 21 Rancangan Antarmuka Unggah Hasil Karya	39
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Masuk Peserta.....	41
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Masuk Admin	42
Gambar 4. 3 Halamam Beranda	42
Gambar 4. 4 Halaman Validasi Registrasi Peserta.....	43
Gambar 4. 5 Halaman Nilai Perlombaan	43
Gambar 4. 6 Halaman Membuat Pengumuman	44

Gambar 4. 7 Halaman Kelola Data Peserta.....	44
Gambar 4. 8 Halaman Beranda Peserta.....	45
Gambar 4. 9 Halaman Pengumuman	46
Gambar 4. 10 Halaman Registrasi Lomba	46
Gambar 4. 11 Halaman Unggah Hasil Karya.....	47