

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Sistem.....	5
2.2 Penjadwalan .....	5
2.3 <i>Priority Scheduling</i> .....	6
2.4 <i>Sublime Text 3</i> .....	7
2.5 <i>Xampp</i> .....	8
2.6 Basis Data .....	8
2.7 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	8

2.7.1 Metode <i>Prototype</i> .....	9
2.8 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	10
2.8.1 Simbol-simbol <i>Use case</i> .....	10
2.8.2 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	11
2.8.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	13
2.9 <i>Black Box Testing</i> .....	14

## **BAB 111 METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	15
3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	15
a. Kepustakaan .....	15
b. Observasi .....	15
c. Dokumentasi .....	15
3.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	16
3.2 Aplikasi Pendukung .....	16
3.3 Analisis Perangkat Keras .....	16
3.4 Perancangan Desain Jaringan Komputer .....	17
3.5 Perancangan Sistem Yang diusulkan .....	17
3.5.1 Analisis User Yang Diusulkan Pada Sistem Penjadwalan Pertandingan .....	17
3.5.2 Definisi Aktor <i>Usecase</i> Sistem <i>User</i> Yang Diusulkan .....	18
3.5.3 Analisis <i>Usecase</i> Yang Diusulkan Pada <i>Sistem</i> .....	19
3.5.4 <i>Activity Diagram</i> Admin Yang Diusulkan Pada Sistem Penjadwalan .....	19
3.5.5 <i>Activity Diagram User</i> Yang Diusulkan Pada Sistem Penjadwalan .....	20
3.5.6 <i>Sequence Diagram</i> User Mengakses Jadwal .....	21
3.5.7 Erd ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	22
3.5.8 Arsitektur Sistem Informasi.....	23
3.5.9 Rancangan Struktur Database .....	23
3.5.9.1 Struktur Tabel Turnamen.....	23

3.5.9.2 Struktur Tabel Hasil Pertandingan.....	24
3.5.9.3 Struktur Tabel Turnamen Grub .....	25
3.5.9.4 Struktur Tabel Turnamen Jadwal.....	25
3.5.9.5 Struktur Tabel Turnamen Tim .....	26
3.5.9.6 Struktur Tabel Turnamen Pengguna.....	26
3.6 Rancangan <i>Interface</i> Pada Sistem Aplikasi .....	27
3.6.1 Rancangan <i>Interface</i> Pada Halaman <i>User</i> .....	27
3.6.2 Rancangan <i>Interface</i> Pada Halaman Admin.....	28

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Implementasi Dan Pembahasan .....	29
4.1.1 Metode Penjadwalan ( <i>Scheduling</i> ) .....	29
4.1.2 Penerapan <i>Priority Scheduling</i> Dalam System.....	30
4.1.3 Implementasi Algoritma Di Sistem Penjadwalan .....	32
4.1.4 Halaman Utama Aplikasi.....	38
4.1.5 Halaman Ketika Login Sebagai Admin .....	39
4.1.6 Halaman Utama Admin .....	39
4.1.7 Admin Menambah Turnamen.....	40
4.1.8 Admin Menginput Tim Yang Sudah Di Daftarkan .....	40
4.1.9 Admin Menginput Tim .....	41
4.1.10 Admin Mengakses Jadwal .....	41
4.1.11 Gambar Hasil Pertandingan Yang Sudah Berjalan.....	42
4.1.12 Klasemen Turnamen .....	42
4.1.13 Halaman Utama <i>User</i> .....	43
4.1.14 Halaman Jadwal <i>User</i> .....	43
4.1.15 Admin Menu Hasil Pertandingan <i>User</i> .....	44
4.1.16 Klasemen Turnamen <i>User</i> .....	44
4.2 Kelebihan Dan Kekurangan Sistem .....	45

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....47

5.2 Saran .....47

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**