

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data memegang peranan yang sangat penting dalam mendapatkan informasi dari penelitian yang dilakukan. Pengumpulan data harus dilakukan dengan metode pengumpulan data yang tepat. Data objektif dan relevan dengan pokok pembahasan menjadi indikator keberhasilan suatu penelitian. Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain :

a) **Kepustakaan.**

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari, membaca, dan mempelajari buku-buku yang tersedia di perpustakaan, toko buku, dan melalui internet yang digunakan sebagai literatur yang dapat mendukung di dalam penyusunan dan penulisan skripsi.

b) **Observasi.**

Observasi (pengamatan langsung) merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi).

c) **Dokumentasi.**

Metode ini juga berfungsi sebagai pengumpulan data-data pendukung seperti gambar-gambar atau dokumen yang lainnya sebagai penjelasan tentang data-data yang sudah diperoleh dari hasil pengamatan dan penelitian.

Metode ini dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan data pertandingan sepakbola yang ada di gunung batin .

3.2 Rincian Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Ada 5 Tahap dalam pengembangan Perangkat Lunak

1. Comunication

Ada 3 langkah dalam hal ini yaitu

a) Wawancara

Peneliti melakukan wawancara langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan keterangan-keterangan yang diperlukan sebagai bahan penulisan laporan.

b) Observasi

Peneliti mendapatkan data-data dan fakta dari pengamatan langsung di lokasi penelitian.

c) Studi Pustaka

Peneliti membaca, mengutip dan membuat catatan yang bersumber pada bahan bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian ini khususnya dalam pengembangan Sistem. Selanjutnya dengan cara mempelajari dan memahami jurnal dan buku-buku referensi, yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam karya ilmiah ini. Hal ini dimaksudkan agar penulis memiliki landasan teori yang kuat dalam menarik.

2. Quick Plan

Langkah ini menggunakan Rancangan Interface yang merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem. Antarmuka pemakai (User Interface) dapat menerima informasi dari pengguna (user) dan memberikan informasi kepada pengguna (user) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi.

3. Modeling Quick Design

Berikut 2 Langkah modeling quick design

1. Pemodelan UML

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek

2. Rancangan Design

Rancangan Desain adalah kegiatan kreatif yang menyusun rencana dan rancangan untuk suatu benda, gambar atau objek lainnya sebelum direalisasikan menjadi nyata agar memiliki nilai lebih, kenyamanan yang lebih baik dan diterima oleh penggunanya

4. Construction Of Prototype

Berikut 4 Langkah modeling quick design

1. Pengkodean(PHP)

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah sebuah bahasa pemrograman server side scripting yang bersifat open source. Bahasa pemrograman ini banyak digunakan untuk pengembangan website.

Sebagai sebuah scripting language, PHP menjalankan instruksi pemrograman saat proses runtime. Hasil dari instruksi tentu akan berbeda tergantung data yang diproses.

2. Pembuatan Data Base (MySQL)

MySQL adalah sistem manajemen database relasional open source (RDBMS) dengan client-server model.

3. Pengujian (Blacbox testing)

Pada Black Box Testing dilakukan pengujian yang didasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis proses yang diinginkan oleh customer. Black-box Testing ini lebih menguji ke Tampilan Luar(Interface) dari suatu aplikasi agar mudah digunakan oleh Customer.

5. Deployment and feedback

Dalam hal ini penulis yang menguji sistem baru tersebut dan melakukan uji coba terhadap beberapa calon pengguna sehingga penulis dapat menentukan apakah sistem baru dapat diterima. Pada tahap ini pemakai memberi masukan kepada analis sebelum aplikasi di gunakan.

3.3 Metode Pendjadwalan (Scheduling)

didefinisikan sebagai proses pengalokasian sumber untuk memilih sekumpulan tugas dalam jangka waktu tertentu. Definisi ini dapat dijabarkan dalam arti yang berbeda, yaitu :

1. Penjadwalan merupakan sebuah fungsi pengambilan keputusan dalam menentukan jadwal yang paling tepat.
2. Penjadwalan merupakan teori yang berisi sekumpulan prinsip, model, teknik, dan konklusi logis dalam proses pengambilan keputusan.

Sistem penjadwalan adalah informasi berupa data dalam proses mengatur rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan. Priority Scheduling merupakan algoritma penjadwalan berprioritas. Tiap – tiap proses dilengkapi dengan nomor prioritas (nilai integer terkecil biasanya merupakan prioritas terbesar). Pengerjaan mendahulukan proses yang memiliki prioritas terbesar. Jika beberapa proses memiliki prioritas yang sama, maka akan digunakan algoritma First come first served scheduling (FCFS). Priority scheduling juga dapat dijalankan secara preemptive maupun non-preemptive. Pada preemptive, jika ada suatu proses yang baru datang memiliki prioritas yang lebih tinggi daripada proses yang sedang dijalankan, maka proses yang sedang berjalan tersebut dihentikan, lalu dialihkan untuk proses yang baru datang tersebut. Sementara itu, pada non-preemptive, proses yang baru datang tidak dapat mengganggu proses yang sedang berjalan, tetapi hanya diletakkan di depan queue. Jika ada proses P1 yang datang pada saat P0 sedang berjalan, maka akan dilihat prioritas P1. Seandainya prioritas P1 lebih besar dibanding dengan prioritas P0, maka pada non-preemptive, algoritma tetap akan menyelesaikan P0 sampai habis, dan meletakkan P1 pada posisi head queue. Jika terdapat prioritas sama, maka proses yang pertama kali datang dikerjakan terlebih dahulu / First in first out (FIFO).

3.3.1 Penerapan Priority Scheduling Dalam System

merupakan algoritma penjadwalan yang mendahulukan proses yang memiliki prioritas tertinggi. Setiap proses memiliki prioritasnya masing-masing.

Prioritas tersebut dapat ditentukan melalui beberapa karakteristik antara lain:

- Time limit
- Memory requirement
- Akses file
- Perbandingan antara I/O Burst dengan CPU Burst
- Tingkat kepentingan proses

Priority scheduling juga dapat dijalankan secara preemptive maupun nonpreemptive.

Pada preemptive, jika ada suatu proses yang baru datang memiliki prioritas yang lebih tinggi daripada proses yang sedang dijalankan, maka proses yang sedang berjalan tersebut dihentikan, lalu CPU dialihkan untuk proses yang baru datang tersebut. Sementara itu, pada non-preemptive, proses yang baru datang tidak dapat mengganggu proses yang sedang berjalan, tetapi hanya diletakkan di dalam queue.

Berikut contoh analisis Algoritma Priority Scheduling :

PRIORITY SCHEDULING: EXAMPLE

Process	Duration	Priority	Arrival Time
P1	6	4	0
P2	8	1	0
P3	7	3	0
P4	3	2	0

0 P2(8) 8 P4(3) 11 P3(7) 18 P1(6) 24

P2 waiting time: 0
 P4 waiting time: 8
 P3 waiting time: 11
 P1 waiting time: 18

The average waiting time (AWT):
 $(0+8+11+18)/4 = 9.25$
 (worse than SJF)

Sudah dijelaskan pada gambar di atas bahwa proses dengan Algoritma Priority Scheduling yang dieksekusi terlebih dahulu yakni P2 dengan priority tertinggi dan dengan waktu penyelesaian 8. Setelah P2 selesai maka akan dilanjutkan dengan

P4 yang memiliki prioritas tertinggi berikutnya dengan durasi pengerjaan sebesar 3. Kemudian disusul dengan pengerjaan P3 dengan waktu 7. Dan yang terakhir pengerjaan P1 dengan durasi 6. Kelemahan pada priority scheduling adalah dapat terjadinya indefinite blocking (starvation). Yaitu proses dengan prioritas rendah berkemungkinan untuk tidak dieksekusi jika terdapat proses lain yang memiliki prioritas lebih tinggi darinya. Solusi dari permasalahan ini adalah aging, yaitu meningkatkan prioritas dari setiap proses yang menunggu dalam queue secara bertahap.

3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini, peneliti bekerja sama dengan pengguna dari sistem yang akan diusulkan untuk memperoleh informasi dasar yang dibutuhkan oleh pengguna terhadap sistem. Pengguna dari sistem ini dibagi menjadi 2 :

- 1) Admin : orang yang di izinkan untuk mengawasi dan mengontrol akses informasi dan data yang ada pada website tersebut.
- 2) Pengguna : orang yang dapat melihat ketersediaan informasi jadwal pertandingan

Berdasarkan analisa kebutuhan pengguna diperoleh beberapa informasi yang diperoleh diantaranya :

- 1) Perlunya sebuah media informasi yang dapat menambah Informasi kepada pengguna
- 2) Perlu adanya sebuah media yang dapat mempermudah pengguna dalam melakukan pengecekan jadwal yang dibutuhkan sehingga tidak perlu harus datang ke lapangan.

3.4 Aplikasi Pendukung

1. Android studio untuk membuat rancangan program
2. Microsoft Visio untuk mendesain rancangan UML.
3. *Adobe Photoshop CC 2015 untuk mendesain gambar.*
4. Sublime Text untuk program

5. Mysql untuk memproses database

3.3 Analisis Perangkat Keras

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membangun sebuah sistem tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Processor Core i3.*
2. *Monitor 14”.*
3. *Ram 4 Gb.*
4. *Harddisk 500 GB.*
5. *Keyboard dan mouse optik.*

3.5 Implementasi Algoritma Di Sistem Penjadwalan

pada tahapan ini penulis akan menjelaskan bagaimana cara kerja dari algoritma *priority scheduling* untuk sistem penjadwalan sepakbola berbasis android seperti yang di gambarkan ditable berikut ini :

Table 3.1 Inputan Team dengan beberapa kriteria

NO	Kompetisi	Usia	Luas Wilayah	Team Favorit	Prestasi	Alamat	Persetujuan
1	BUPATI CUP	17	Kabupaten	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
2	LURAH CUP	18	Kelurahan	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
3	CAMAT CUP	19	Kecamatan	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
4	TARKAM	20	Kampung	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak
5	BUPATI CUP	17	Desa	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
6	LURAH CUP	18	Kabupaten	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
7	CAMAT CUP	19	Kelurahan	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
8	TARKAM	20	Kecamatan	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak
9	BUPATI CUP	17	Kampung	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
10	LURAH CUP	18	Desa	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
11	CAMAT CUP	19	Kabupaten	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
12	TARKAM	20	Kelurahan	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak
13	BUPATI CUP	17	Kecamatan	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
14	LURAH CUP	18	Kampung	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
15	CAMAT CUP	19	Desa	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
16	TARKAM	20	Kabupaten	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak
17	BUPATI CUP	17	Kelurahan	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
18	LURAH CUP	18	Kecamatan	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
19	CAMAT CUP	19	Kampung	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
20	TARKAM	20	Kabupaten	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak

Table 3.2 Hasil Seleksi team dengan kriteria

NO	Kompetisi	Usia	Luas Wilayah	Team Favorit	Prestasi	Alamat	Persetujuan
1	BUPATI CUP	17	Kabupaten	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
2	LURAH CUP	18	Kelurahan	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
3	CAMAT CUP	19	Kecamatan	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
4	TARKAM	20	Kampung	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak
5	BUPATI CUP	17	Desa	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
6	LURAH CUP	18	Kabupaten	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
7	CAMAT CUP	19	Kelurahan	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
8	TARKAM	20	Kecamatan	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak
9	BUPATI CUP	17	Kampung	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
10	LURAH CUP	18	Desa	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
11	CAMAT CUP	19	Kabupaten	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
12	TARKAM	20	Kelurahan	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak
13	BUPATI CUP	17	Kecamatan	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
14	LURAH CUP	18	Kampung	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
15	CAMAT CUP	19	Desa	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
16	TARKAM	20	Kabupaten	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak
17	BUPATI CUP	17	Kelurahan	Team 1	Top Score	Gunung Batin	YA
18	LURAH CUP	18	Kecamatan	Team 2	Assist	Guuba Ilir	Tidak
19	CAMAT CUP	19	Kampung	Team 3	Tidak Ada	Guba Baru	YA
20	TARKAM	20	Kabupaten	Team 4	Tidak Ada	Guba Udik	Tidak

Table 3.3 dari inputan data kriteria hasil menyimpulkan kompetisi mana yang berhak memakai lapangan gunung batin udik untuk mengadakan kompetisi.

Kompetisi	Usia	Luas Wilayah	Team Favorit	Prestasi	Alamat	Persetujuan
Bupati Cup	17	Desa	Team 3	Assist	Guba Udik	???
PERHITUNGAN						
Kompetisi	BUPATI CUP	YA	5	1	5	5
	BUPATI CUP	YA	5	2	2,5	2,5
Usia	17	Ya	5	1	5	5
	19	YA	5	2	2,5	2,5
Luas Wilayah	Kabupaten	Ya	2	1	2	2
	Desa	Tidak	1	2	0,5	0,5
Team Favorit	Team 1	Ya	5	1	5	5
	Team 3	YA	5	2	2,5	2,5
Prestasi	Assist	Tidak	5	1	5	5
	Top Score	YA	5	2	2,5	2,5
Alamat	Guba Baru	YA	5	1	5	5
	Guba Udik	Tidak	5	2	2,5	2,5
KETERANGAN						
Keputusan	YA	6250	10	625		
	Tidak	48,828125	10	4,8828125		
Keputusan Dilihat Dari Nilai Terbesar						

Table 3.4 Jadwal Urutan kompetisi di lapangan gunung batin udik

JADWAL PENGGUNAAN LAPANGAN GUNUNG BATIN																																
Schedule	Tanggal Mulai	Tgl Selesai	Tanggal Pelaksanaan																													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
BUPATI CUP	5	10																														
LURAH CUP	11	17																														
CAMAT CUP	1	21																														
TARKAM	19	30																														

1. Ruang lingkup yang kemungkinan lebih besar cakupannya sehingga bisa menyedot perhatian khalayak ramai untuk menonton pertandingan
2. Usia Rata Rata Pemain Setiap Tim Minimal 17 dan maksimal 23 :
Misalkan di kompetisi A usia rata-rata pemain melebihi minimal dan maksimal maka kompetisi A tidak masuk kriteria kompetisi.
3. Saat technical Meeting setiap tim harus mengirim perwakilan untuk hadir, jika perwakilan tidak hadir maka akan di diskualifikasi dan tidak berhak menyelenggarakan pertandingan.
4. Pemain Setiap Tim yang tidak terdaftar dalam formulir tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.

Sistem Pertandingan Di Kompetisi Yang Diselenggarakan :

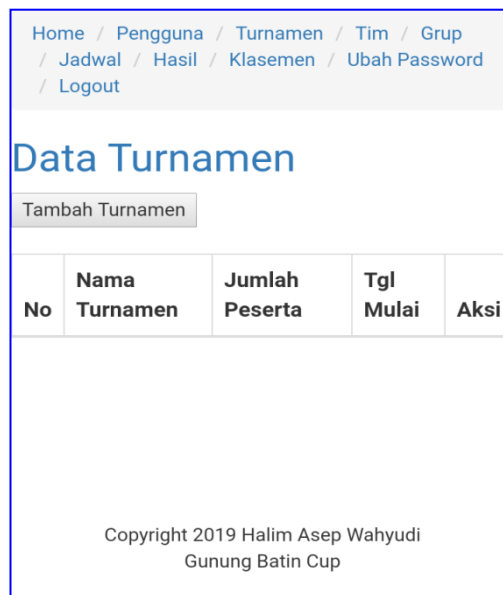
1. Dilakukan pengundian Team yang akan main di kompetisi
 2. Lama pertandingan 2x30 menit
 3. Sistem full kompetisi dimana setiap team akan saling bertemu dan yang mengumpulkan poin paling tinggi akan menjadi pemegang kompetisi
- Pertama-tama login sebagai admin di system penjadwalan di menu login yang sudah tersedia

Home / Jadwal / Hasil Pertandingan / Klasemen / Login



Gambar 3.1 Halaman login untuk admin mengakses system penjadwalan

- Tampilan Menu Home Kemudian ke menu turnamen yang di mana di menu ini terdapat turnamen turnamen yang akan di mainkan.



3.2 Gambar Menu home

- Tampilan menu turnamen disini admin dapat menambah turnamen sebanyak mungkin dan dari sekian banyak turnamen akan di adakan proses seleksi uji kelayakan ,turnamen mana yang terlebih dahulu dapat memakai lapangan tersebut.



3.2 Gambar Menu turnamen

3.3 Menu Jadwal Menampilkan jadwal pertandingan turnamen yang sudah lolos seleksi dan layak memakai lapangan kampung gunung batin udik terlebih dahulu.

[Home](#) / [Pengguna](#) / [Turnamen](#) / [Tim](#) / [Grup](#)
[/ Jadwal](#) / [Hasil](#) / [Klasemen](#) / [Ubah Password](#)
[/ Logout](#)

Jadwal Turnamen Gunung batin cup

[Kembali](#)

No	Tanggal	Jam	Tim
1	04-11-2020	09:00	Andalas FC vs Menggala United
2	04-11-2020	10:00	Giga Fc vs Persituba FC
3	04-11-2020	11:00	Jejamo FC vs Puma Fc
4	04-11-2020	12:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Real Merpati
5	04-11-2020	13:00	Mekat Asri vs Spelta FC
6	05-11-2020	09:00	Giga Fc vs Andalas FC
7	05-11-	10:00	Jejamo FC vs Menggala

3.4 Gambar Menu jadwal

pertandingan berisikan team team yang sudah terjadwalkan sesuai system penjadwalan pertandingan di kompetisi yang sudah bergulir.

Tabel 3.2 Jadwal pertandingan gunung batin cup

No	Tanggal	Jam	Tim
1	04-11-2020	09:00	Andalas FC vs Menggala United
2	04-11-2020	10:00	Giga Fc vs Persituba FC
3	04-11-2020	11:00	Jejamo FC vs Puma Fc
4	04-11-2020	12:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Real Merpati
5	04-11-2020	13:00	Mekat Asri vs Spelta FC
6	05-11-2020	09:00	Giga Fc vs Andalas FC
7	05-11-2020	10:00	Jejamo FC vs Menggala United
8	05-11-2020	11:00	Persituba FC vs Masteng (Tunas Asri)
9	05-11-2020	12:00	Mekat Asri vs Puma Fc
10	05-11-2020	13:00	Real Merpati vs Spelta FC
11	06-11-2020	09:00	Andalas FC vs Jejamo FC
12	06-11-2020	10:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Giga Fc
13	06-11-2020	11:00	Mekat Asri vs Menggala United
14	06-11-2020	12:00	Spelta FC vs Persituba FC
15	06-11-2020	13:00	Real Merpati vs Puma Fc
16	07-11-2020	09:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Andalas FC
17	07-11-2020	10:00	Jejamo FC vs Menggala United
18	07-11-2020	11:00	Persituba FC vs Masteng (Tunas Asri) FC
19	07-11-2020	12:00	Real Merpati vs Menggala United
20	07-11-2020	13:00	Persituba FC vs Puma Fc
21	08-11-2020	09:00	Andalas FC vs Mekat Asri
22	08-11-2020	10:00	Spelta FC vs Masteng (Tunas Asri) FC
23	08-11-2020	11:00	Real Merpati vs Jejamo FC
24	08-11-2020	12:00	Puma Fc vs Giga Fc
25	08-11-2020	13:00	Persituba FC vs Menggala United
26	09-11-2020	09:00	Spelta FC vs Andalas FC
27	09-11-2020	10:00	Real Merpati vs Mekat Asri
28	09-11-2020	11:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Puma Fc
29	09-11-2020	12:00	Persituba FC vs Jejamo FC
30	09-11-2020	13:00	Giga Fc vs Menggala United
31	10-11-2020	09:00	Andalas FC vs Real Merpati
32	10-11-2020	10:00	Puma Fc vs Spelta FC
33	10-11-2020	11:00	Persituba FC vs Mekat Asri
34	10-11-2020	12:00	Menggala United vs Masteng (Tunas Asri) FC
35	10-11-2020	13:00	Jejamo FC vs Menggala United
36	11-11-2020	09:00	Andalas FC vs Persituba FC
37	11-11-2020	10:00	Persituba FC vs Real Merpati
38	11-11-2020	11:00	Spelta FC vs Menggala United
39	11-11-2020	12:00	Giga Fc vs Mekat Asri
40	11-11-2020	13:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Jejamo FC
41	12-11-2020	09:00	Andalas FC vs Persituba FC
42	12-11-2020	10:00	Menggala United vs Puma Fc
43	12-11-2020	11:00	Giga Fc vs Real Merpati
44	12-11-2020	12:00	Jejamo FC vs Spelta FC
45	12-11-2020	13:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Mekat Asri

Table jadwal lengkap pertandingan gunung batin cup dari tanggal 4 - 11 – 2020 hingga 12 – 11 – 2020 banyak nya tim akan saling bertanding untuk mengumpulkan poin tertinggi dan menjuarai turnamen.

Tabel 3.3 Jadwal pertandingan piala lurah

No	Tanggal	Jam	Tim
1	11-05-2020	09:00	Andalas FC vs Masteng (Tunas Asri) FC
2	11-05-2020	10:00	Giga Fc vs Mekat Asri
3	11-05-2020	11:00	Jejamo FC vs Menggala United
4	12-05-2020	09:00	Giga Fc vs Andalas FC
5	12-05-2020	10:00	Jejamo FC vs Masteng (Tunas Asri) FC
6	12-05-2020	11:00	Mekat Asri vs Menggala United
7	13-05-2020	09:00	Andalas FC vs Jejamo FC
8	13-05-2020	10:00	Menggala United vs Giga Fc
9	13-05-2020	11:00	Mekat Asri vs Masteng (Tunas Asri) FC
10	14-05-2020	09:00	Menggala United vs Andalas FC
11	14-05-2020	10:00	Mekat Asri vs Jejamo FC
12	14-05-2020	11:00	Giga Fc vs Masteng (Tunas Asri) FC
13	15-05-2020	09:00	Andalas FC vs Mekat Asri
14	15-05-2020	10:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Menggala United
15	15-05-2020	11:00	Giga Fc vs Jejamo FC

Copyright 2019 Halim Asep Wahyudi
Gunung Batin Cup

Table jadwal lengkap pertandingan piala lurah dari tanggal 11 - 5 – 2020 hingga 15 – 5 – 2020 banyak nya tim akan saling bertanding untuk mengumpulkan poin tertinggi dan menjuarai turnamen.

Tabel 3.4 Jadwal pertandingan bupati cup

No	Tanggal	Jam	Tim
1	16-07-2020	09:00	Giga Fc vs Persituba FC
2	16-07-2020	10:00	Jejamo FC vs Puma Fc
3	16-07-2020	11:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Real Merpati
4	16-07-2020	12:00	Menggala United vs Spelta FC
5	17-07-2020	09:00	Jejamo FC vs Giga Fc
6	17-07-2020	10:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Persituba FC
7	17-07-2020	11:00	Puma Fc vs Menggala United
8	17-07-2020	12:00	Spelta FC vs Real Merpati
9	18-07-2020	09:00	Giga Fc vs Masteng (Tunas Asri) FC
10	18-07-2020	10:00	Menggala United vs Jejamo FC
11	18-07-2020	11:00	Spelta FC vs Persituba FC
12	18-07-2020	12:00	Real Merpati vs Puma Fc
13	19-07-2020	09:00	Menggala United vs Giga Fc
14	19-07-2020	10:00	Spelta FC vs Masteng (Tunas Asri) FC
15	19-07-2020	11:00	Jejamo FC vs Real Merpati
16	19-07-2020	12:00	Puma Fc vs Persituba FC
17	20-07-2020	09:00	Giga Fc vs Spelta FC
18	20-07-2020	10:00	Real Merpati vs Menggala United
19	20-07-2020	11:00	Puma Fc vs Masteng (Tunas Asri) FC
20	20-07-2020	12:00	Persituba FC vs Jejamo FC
21	21-07-2020	09:00	Real Merpati vs Giga Fc
22	21-07-2020	10:00	Puma Fc vs Spelta FC
23	21-07-2020	11:00	Menggala United vs Persituba FC
24	21-07-2020	12:00	Jejamo FC vs Masteng (Tunas Asri) FC
25	22-07-2020	09:00	Giga Fc vs Puma Fc
26	22-07-2020	10:00	Persituba FC vs Real Merpati
27	22-07-2020	11:00	Jejamo FC vs Spelta FC
28	22-07-2020	12:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Menggala United

Table jadwal lengkap pertandingan bupati cup dari tanggal 16 - 7 - 2020 hingga 22 - 7 - 2020 banyak nya tim akan saling bertanding untuk mengumpulkan poin tertinggi dan menjuarai turnamen.

- Hasil dari penjadwalan dengan menggunakan algoritma priority scheduling di sistem penjadwalan pertandingan dapat dilihat pada gambar 3.5 di bawah ini



The screenshot shows a mobile application interface with a navigation bar at the top containing links: Home, Pengguna, Turnamen, Tim, Grup, Jadwal, Hasil, Klasemen, Ubah Password, and Logout. The main title is 'Jadwal Turnamen Gunung batin cup'. Below the title is a 'Kembali' button and a table with the following data:

No	Tanggal	Jam	Tim
1	04-11-2020	09:00	Andalas FC vs Menggala United
2	04-11-2020	10:00	Giga Fc vs Persituba FC
3	04-11-2020	11:00	Jejamo FC vs Puma Fc
4	04-11-2020	12:00	Masteng (Tunas Asri) FC vs Real Merpati
5	04-11-2020	13:00	Mekat Asri vs Spelta FC
6	05-11-2020	09:00	Giga Fc vs Andalas FC
7	05-11-	10:00	Jejamo FC vs Menggala

Gambar 3.5 penjadwalan dengan algoritma priority scheduling

3.1.4 Halaman utama aplikasi

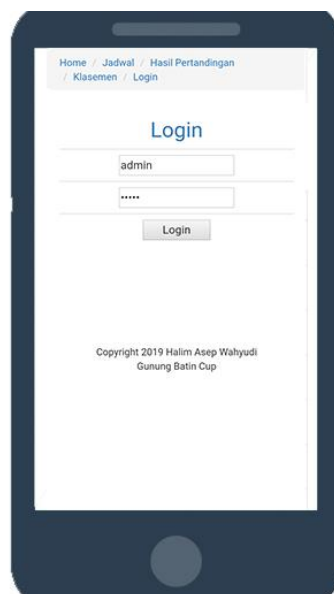
halaman utama aplikasi muncul ketika kita sudah mengakses aplikasi penjadwalan sepakbola maka akan di tampilkan halaman awal seperti gambar 3.6 dibawah ini.



Gambar 3.6 tampilan halaman utama aplikasi

3.1.5 Halaman ketika akan login sebagai admin

Halaman ini di tampilkan jika kita ingin mengakses aplikasi sebagai admin dengan memasukan username dan password yang telah di tentukan maka akan menampilkan seperti gambar 3.7 dibawah ini.



Gambar 3.7 halaman login ketika akan login sebagai admin

3.1.6 Halaman utama admin

Halaman utama admin ketika admin berhasil login menggunakan username dan password yang telah di tentukan maka akan menampilkan halaman utama admin seperti gambar 3.8 dibawah ini.

