

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Pengertian Rancang Bangun.....	5
2.2. Aplikasi Mobile.....	5
2.3. Mobile.....	6
2.4. Olahraga Cricket.....	6
2.5. Metode GDLC ( <i>Game Development Life Cycle</i> ).....	7
2.6. Pengujian ISO 25010.....	8
2.7. Skala Pengukuran.....	14
2.8. Tinjauan Pustaka.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	17
3.2.1. <i>Initiation</i> .....	19
3.2.2. <i>Pre-Production</i> .....	20
3.2.3. <i>Production</i> .....	34
3.2.4. <i>Testing</i> .....	34
3.2.5. <i>Beta</i> .....	34
3.2.6. <i>Release</i> .....	35
3.3. Pengujian Sistem.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1. Kebutuhan Penelitian.....	38
4.2. Implementasi Sistem.....	38
4.2.1. Hak Akses User.....	38

4.2.2. Hak Akses Admin .....46

4.3. Hasil Pengujian *ISO 25010* .....53

  

BAB V PENUTUP.....58

5.1 Simpulan.....58

5.2. Saran.....58

DAFTAR PUSTAKA .....59