

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Dalam melakukan penelitian ini, metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat “Rancang Bangun Sistem Informasi Turnamen Trading Card Games Berbasis Web” adalah menggunakan metode prototype.

Peneliti memilih metode prototype ini bertujuan agar sistem yang akan dibuat atau dikembangkan bisa bermanfaat sesuai dengan kebutuhan sebagaimana fungsi kegunaan perangkat lunak tersebut. Di dalam metode prototype memiliki beberapa tahapan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.1.1 Komunikasi

Komunikasi merupakan tahap dimana penelitian melakukan komunikasi dengan cepat serpeti tanya jawab terhadap para pemain TCGs dan pemilik Local Game Shop sehingga peneliti mendapatkan data yang bersifat objektif dan sesuai dengan keperluan sistem.

1. Observasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada obyek penelitian sehingga dapat memahami sistem yang berjalan saat ini. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan dalam yaitu teknik pengumpulan data secara langsung di toko Win StreaX sehingga memperoleh informasi yang akurat dan keterangan yang jelas terkait mengorganisir turnamen.

2. Wawancara

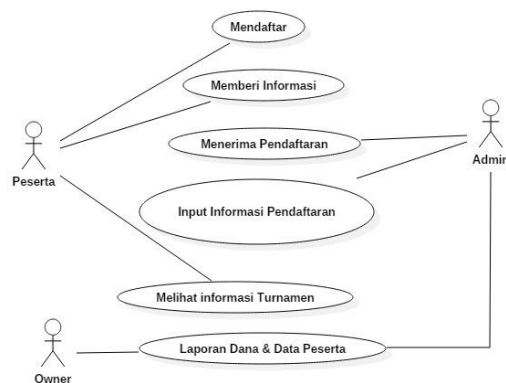
Metode wawancara dilakukan secara langsung dengan pemain *TCG* dan pemilik toko Win StreaX yang dianggap dapat memberikan informasi secara akurat dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dimana para pemain bisa mengikuti turnamen *TCG* dengan lebih mudah dan pemilik toko yang bisa mengorganisir turnamen dengan lebih efisien. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk

mengetahui sistem informasi yang dibutuhkan dari arsitektur teknologi yang digunakan serta pemanfaatannya.

3. Tinjauan Pustaka

Metode ini merupakan tahap pengumpulan data-data, mencari dan mempelajari data dari jurnal, skripsi, internet dan referensi lain yang berhubungan dengan penelitian, dimana dalam penelitian ini data-data yang terkumpul adalah data terkait permasalahan turnamen TCG di Win StreaX. Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh pengertian secara teoritis sebagai bahan penelitian.

3.1.2 Use Case Sistem Informasi Turnamen Yang Berjalan



Gambar 3. 1 Use Case Sistem Informasi Turnamen Yang Berjalan

Tahap ini menjelaskan proses sistem informasi turnamen Trading Card Games yang ada di Win StreaX.

Definisi aktor dan use case mengenai rancang bangun sistem informasi turnamen trading card games berbasis web adalah sebagai berikut :

1. Definisi aktor

Pendefinisian aktor pada sistem berjalan mengenai rancang bangun sistem informasi turnamen trading card games berbasis web adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta adalah orang yang melakukan pendaftaran dan memberikan informasi pendaftaran ke admin
- 2) Admin adalah orang yang menerima informasi pendaftaran dan data informasi pemain.

3) Owner adalah pemilik toko Win StreaX

2. Definisi Use Case

Pendefinisian use case sistem yang berjalan mengenai rancang bangun sistem informasi turnamen trading card games berbasis web adalah sebagai berikut :

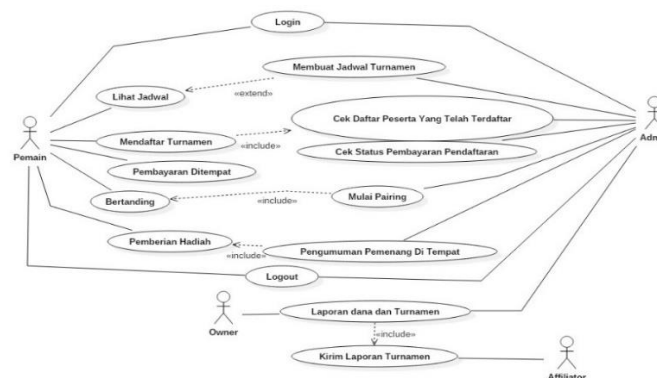
- 1) Peserta mengisi form yang berisikan informasi nama pemain.
- 2) Peserta memberikan informasi pendaftaran ke Admin
- 3) Admin menerima pendaftaran dan menginput informasi pendaftaran yang didapatkan.
- 4) Peserta mendapatkan informasi dan melihat jadwal turnamen.
- 5) Admin Membuat laporan dana dan data peserta
- 6) Owner memeriksa laporan dana dan data peserta

3. Definisi Skenario Sistem Berjalan

Pendefinisian skenario sistem yang berjalan mengenai rancang bangun sistem informasi turnamen trading card games berbasis web adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta mendaftarkan diri melalui form.
- 2) Peserta memberikan informasi pendaftaran ke Admin
- 3) Admin menerima form pendaftaran yang diajukan.
- 4) Admin menginput informasi yang di dapatkan.
- 5) Peserta melihat informasi jadwal pertandingan.
- 6) Admin membuat laporan dana dan data peserta
- 7) Owner memeriksa laporan dana dan data peserta

3.1.3 Sistem Yang Diusulkan



Gambar 3. 2 Sistem Yang Diusulkan

1. Definisi Aktor

Definisi aktor dan use case mengenai rancang bangun sistem informasi turnamen trading card games berbasis web seperti berikut :

Table 3. 1 Deskripsi Aktor Rancang Bangun Sistem Informasi Turnamen Trading Card Games Berbasis Web

No	Aktor	Deskripsi
1	Pemain	Orang yang ingin mengikuti turnamen .
2	Admin	Staf yang menginput data.
3	Owner	Pemilik Toko.
4	Affiliator	Pihak ketiga penerima laporan data turnamen dari perusahaan resmi.

2. Definisi Use Case

Pendefinisian use case mengenai rancang bangun sistem informasi turnamen trading card games berbasis web seperti berikut :

Table 3. 2 Deskripsi Use Case Rancang Bangun Sistem Informasi Turnamen Trading Card Games Berbasis Web

No	Use Case	Deskripsi
1	Registrasi	Proses Peserta, Admin, Owner mendaftarkan akun untuk mengakses sistem
2	Login	Sebuah proses yang dilakukan oleh admin sebelum melakukan perubahan data
3	Pendaftaran Turnamen	Proses dimana pemain dapat mengikuti turnamen di menu pendaftaran turnamen
4	Penjadwalan Turnamen	Proses dimana admin dapat membuat, menambah, dan menghapus jadwal turnamen
5	Pairing	Proses dimana admin memulai pairing turnamen yang akan dilaksanakan
6	Turnamen	Menampilkan informasi turnamen yang tersedia

7	Laporan Turnamen	Proses dimana hasil laporan turnamen
---	------------------	--------------------------------------

1. Skenario Use Case Registrasi

Nama Use case : Registrasi

Aktor : Peserta, Admin, Owner

Tujuan : Mendaftarkan Akun

Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1.Masuk ke menu “registrasi”	
	2.Menampilkan halaman “registrasi”
3.Mengisi form registrasi dengan lengkap	
4.Tekan tombol “Registration”	
	5.Menyimpan data registrasi ke database dan mengalihkan user ke halaman utama website
Skenario Alternatif	
6.Mengisi form tidak lengkap	
7.Tekan tombol “Registration”	
	8.Menampilkan Pesan error dan Data tidak tersimpan

2. Skenario Use Case Login

Nama Use case : Registrasi

Aktor : Peserta, Admin, Owner

Tujuan : Mengakses Sistem

Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1.Masuk ke menu “Login”	
	2.Menampilkan halaman “Login”
3.Mengisi form “Login” dengan lengkap	
4.Tekan tombol “Login”	
	5.Menvalidasi isi form yang telah di isi
	6.Menampilkan Halaman utama Website (Untuk Admin/Owner akan menampilkan Dashboard Admin)
Skenario Alternatif	
7.Mengisi form tidak lengkap/tidak sesuai	
	8.Menampilkan Pesan error dan tetap di halaman “Login”

3. Skenario Use Case Pendaftaran Turnamen

Nama Use case : Pendaftaran Turnamen

Aktor : Peserta

Tujuan : Mendaftarkan diri untuk mengikuti turnamen yang ada

Aktor	Sistem
1.Masuk ke menu “Tournaments”	
	2.Menampilkan halaman “Tournaments”
3.Pilih jadwal turnamen dan klik “Regis Tournament”	
	4.Data pendaftaran tersimpan dan menampilkan pesan “berhasil mendaftar”

	1. Menyimpan data registrasi ke database dan mengalihkan user ke halaman utama website
--	--

4. Skenario Use Case Penjadwalan Tournament

Nama Use case : Penjadwalan Tournament

Aktor : Admin, Owner

Tujuan : Membuat jadwal turnamen

Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1.Klik Menu "Tournament"	
	2.Menampilkan halaman "Tournament"
3.Klik "Tambah Data"	
	4.Menampilkan form "Create Tournament"
5.Isi form secara lengkap	
6.Klik "Save"	
	7.Data tersimpan dan tampil di halaman user
Skenario Alternatif	
8.Mengisi form "Create Tournament" tidak lengkap	
	9.Menampilkan Pesan Error

5. Skenario Use Case Pairing

Nama Use case : Pairing

Aktor : Admin

Tujuan : Memulai Turnamen

Aktor	Sistem
1.Masuk ke menu “Tournament Participant”	
	2.Menampilkan halaman “Tournament Participant”
3.Klik “Start Pairing”	
	4.Menampilkan Halaman “Pairing”
5.Klik “Choose Tournament” dan turnamen yang akan dilakukan	
6.Klik “Random Pairing”	
	7.Menampilkan peserta secara acak
8.Jika Pairing sudah selesai Klik “Choose Participant” dan pilih pemenang lalu klik “Add to Ranking”	
	9.Data Tersimpan ke Standing Ranking
10.Klik “Finish Pairing” bila turnamen sudah selesai	
	11.Data tersimpan ke Laporan Turnamen

6. Skenario Use Case Pembagian Hadiah

Nama Use case : Pembagian Hadiah

Aktor : Admin

Tujuan : Menbagikan Hadiah sesuai standing Turnamen

Aktor	Sistem
1.Admin	
	2. Menampilkan halaman registrasi
3. Mengisi form registrasi dengan lengkap	
4. Tekan tombol “Registration”	

	5. Menyimpan data registrasi ke database dan mengalihkan user ke halaman utama website
6. Mengisi form tidak lengkap	
7. Tekan tombol “Registration”	
	8. Menampilkan Pesan error dan Data tidak tersimpan

7. Skenario Use Case Laporan Turnamen

Nama Use case : Laporan Turnamen

Aktor : Admin, Owner

Tujuan : Mendownload Laporan

Aktor	Sistem
1.Klik Menu “Report”	
	2.Menampilkan halaman “Report”
3.Klik Drop down turnamen dan pilih salah satu turnamen	
	4.Menampilkan Data Hasil Turnamen secara berurutan sesuai dengan peringkat pemenang
5.Klik “Download”	
	6.Mendownload Laporan Turnamen yang telah dipilih dalam bentuk file “PDF”
7.Mengirim File Laporan ke Affiliator melalui Email/Website Resmi	

3.2 Activity Diagram

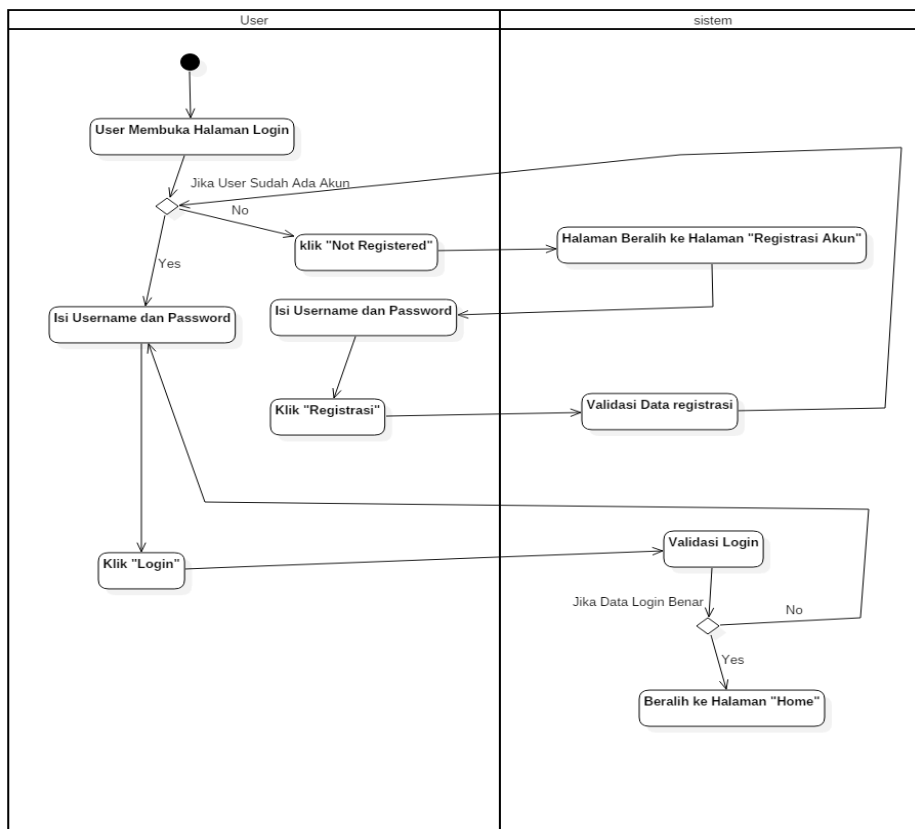
Activity Diagram menggambarkan rangkain aliran dari aktifitas yang digunakan untuk menjelaskan aktivitas yang ada pada suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti usecase. Activity diagram dibawah ini akan menjelaskan alur

sistem informasi Rancang Bangun Sistem Informasi Turnamen Trading Card Games Berbasis Web.

3.2.1 Activity Diagram Login User

Activity Diagram Login User yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. User membuka halaman login atau registrasi.
2. User memasukan “Username” dan “Password” dan klik “Login”, klik “Not Registered” jika ingin mendaftar akun
3. Sistem akan memvalidasi data Login/Registrasi yang telah dimasukan oleh user, apabila ada kesalahan maka akan kembali ke halaman login, jika tidak beralih ke halaman “Home”.

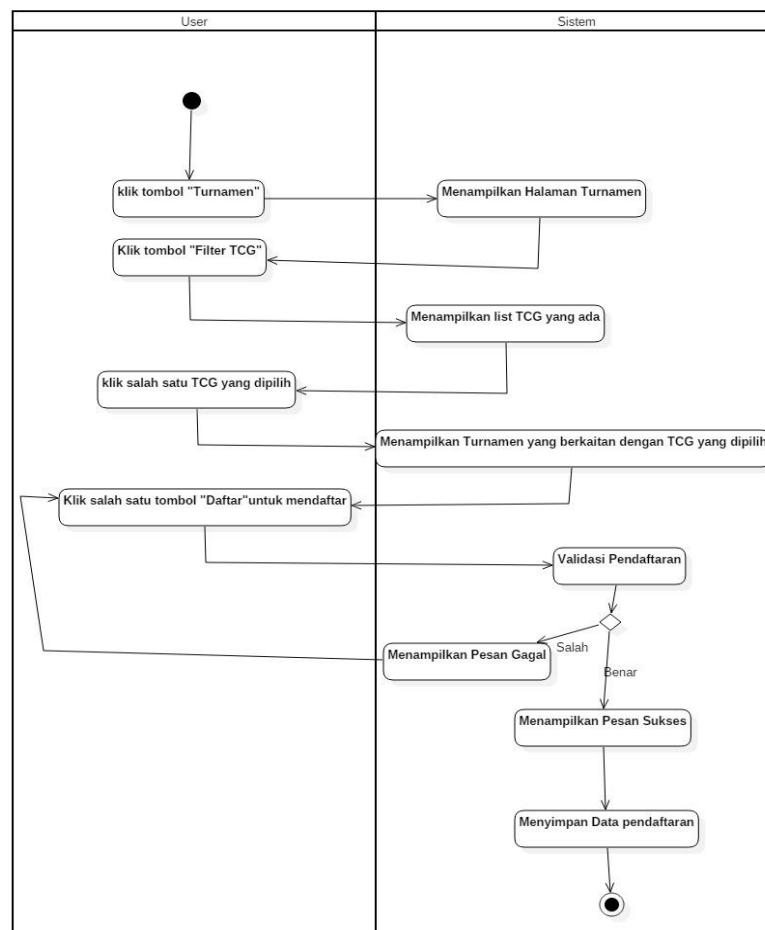


Gambar 3. 3 Activity Diagram Login User

3.2.2 Activity Diagram Registrasi Turnamen

Activity Diagram Registrasi Turnamen yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Jika User ingin mencari/ingin melihat 1 game saja,
User Bisa menekan tombol "Filter Game" untuk menfilter dan mencari game TCG apa yang diikuti
2. Jika User ingin mendaftar Turnamen
User mengklik tombol "daftar" pada turnamen yang akan di ikuti
3. Saat User Klik tombol "Filter Game" dan memilih salah satu game, sistem akan memunculkan Turnamen game yang dipilih
4. Saat User melakukan Pendaftaran, Sistem memvalidasi "daftar", Jika Valid, Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan sukses.
Jika tidak, sistem menampilkan pop up pesan "Slot turnamen sudah full"

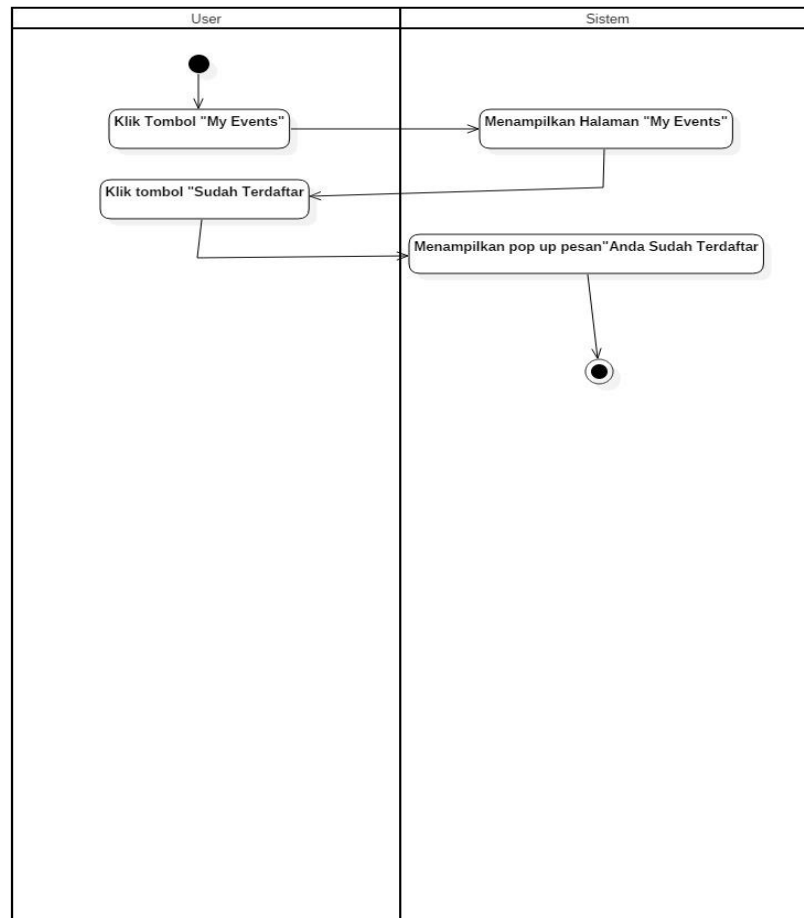


Gambar 3. 4 Activity Diagram Registrasi Turnamen

3.2.3 Activity Diagram My Events

Activity Diagram My Events yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Jika ingin melihat apakah sudah terdaftar atau tidak, User bisa menekan tombol "Sudah Terdaftar"
2. Saat user klik tombol "Sudah Terdaftar", Sistem akan menampilkan pop up pesan "Anda sudah terdaftar".



Gambar 3. 5 Activity Diagram My Events

3.2.4 Activity Diagram Decklog

Activity Diagram Decklog yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

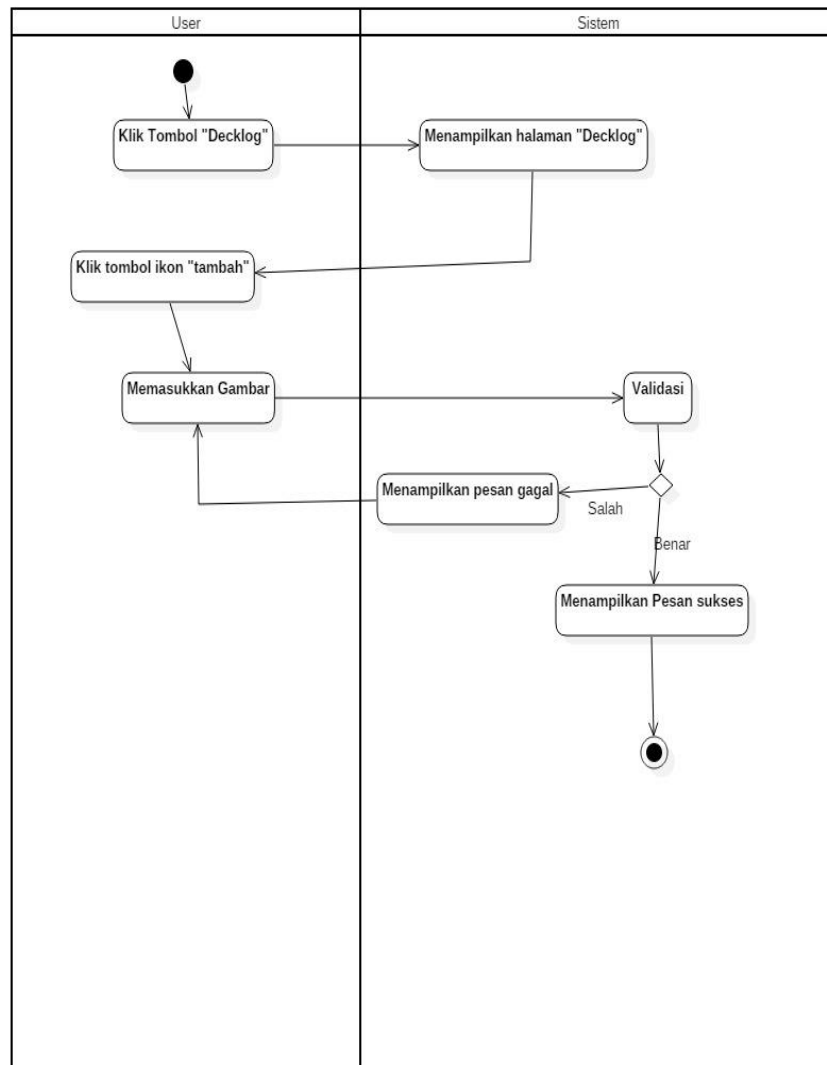
1. Jika user ingin menambahkan foto decklist ya, User bisa klik tombol ikon "+" untuk memasukkan gambar

2. Jika user ingin menghapus gambar decklist, User bisa klik tombol ikon "X" untuk menghapus gambar

3. Saat User memasukkan gambar, Sistem akan memvalidasi gambar tersebut, Jika Valid, Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan sukses.

Jika tidak, Sistem menampilkan pop up pesan "Tidak bisa menambahkan gambar"

4. Saat user menghapus gambar, Sistem akan memvalidasi ya dengan menghapus data gambar dan menampilkan pesan sukses



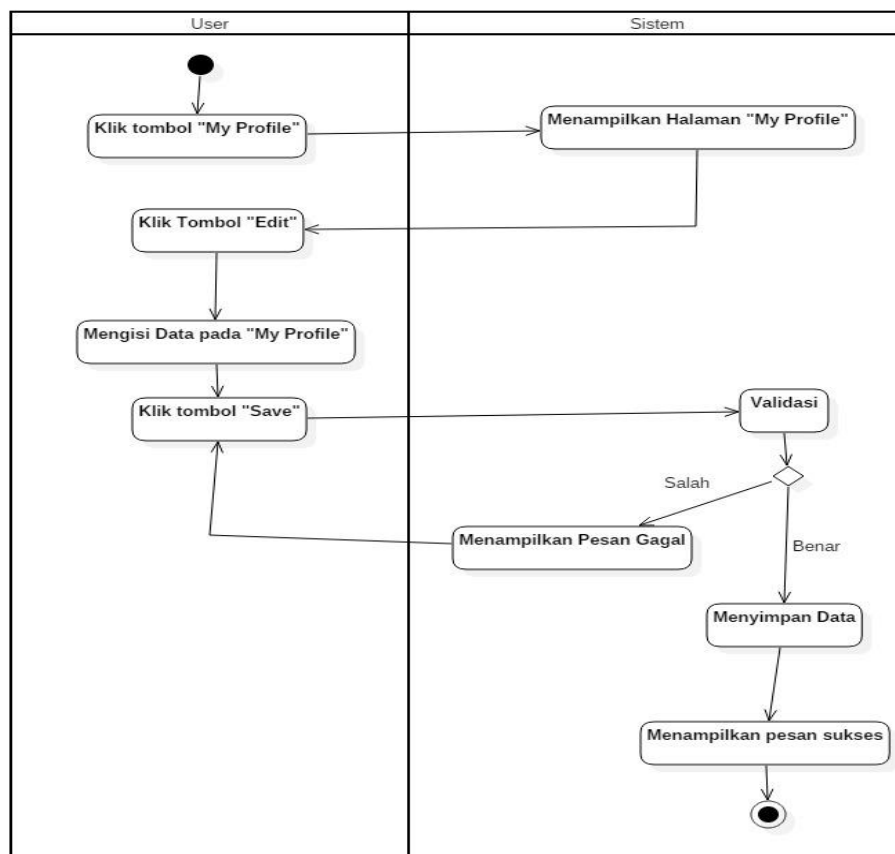
Gambar 3. 6 Activity Diagram Decklog

3.2.5 Activity Diagram My Profile

Activity Diagram Decklog yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Jika User ingin mengisi/mengedit data pada My profile, User bisa klik tombol "Edit" untuk mengisi/mengedit data my profile milik user
2. Jika user ingin menyimpan data pada my profile setelah melakukan edit, User bisa klik tombol "Save" untuk menyimpan data
3. Saat User menekan tombol "Edit", Text box pada halaman itu bisa di isi oleh user
4. Saat user menekan tombol "Save", Sistem memvalidasi "Username", "Alamat", "No.Handphone". Jika valid, maka Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan sukses

Jika tidak, Sistem akan menampilkan pesan "Gagal Menyimpan data"

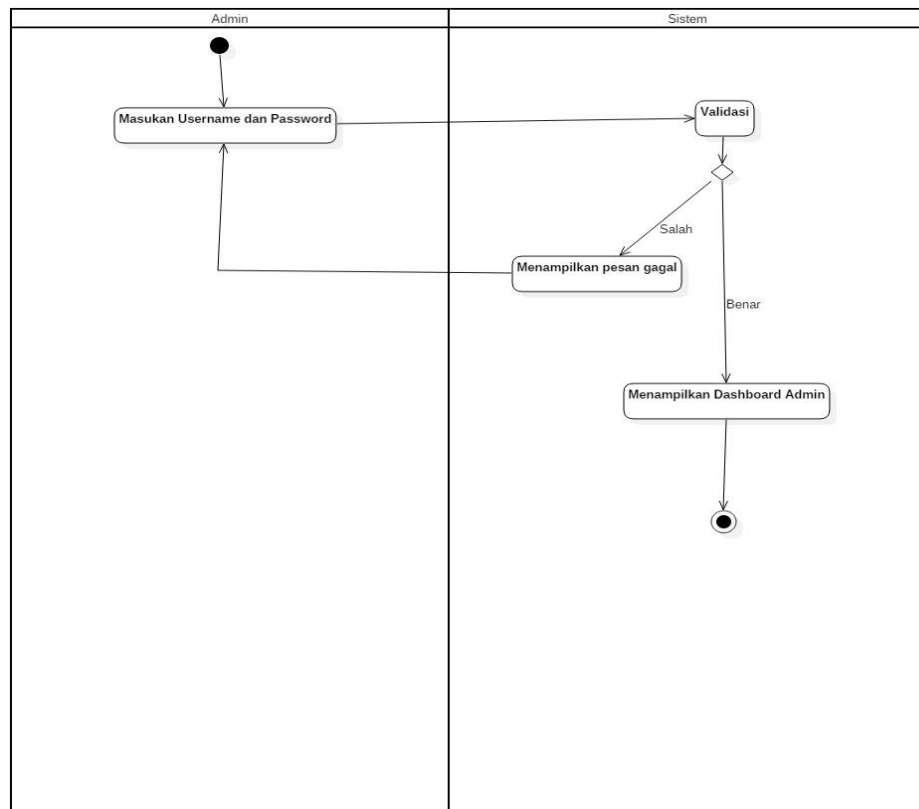


Gambar 3. 7 Activity Diagram My Profile

3.2.6 Activity Diagram Login Admin

Activity Diagram Login Admin yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Admin membuka halaman login
2. Jika Admin ingin login, Admin mengisi "Username" dan "Password", lalu menekan tombol "Login".
3. Sistem memvalidasi data login. Jika valid, pengguna diarahkan ke halaman utama. Jika tidak, sistem menampilkan pesan kesalahan.



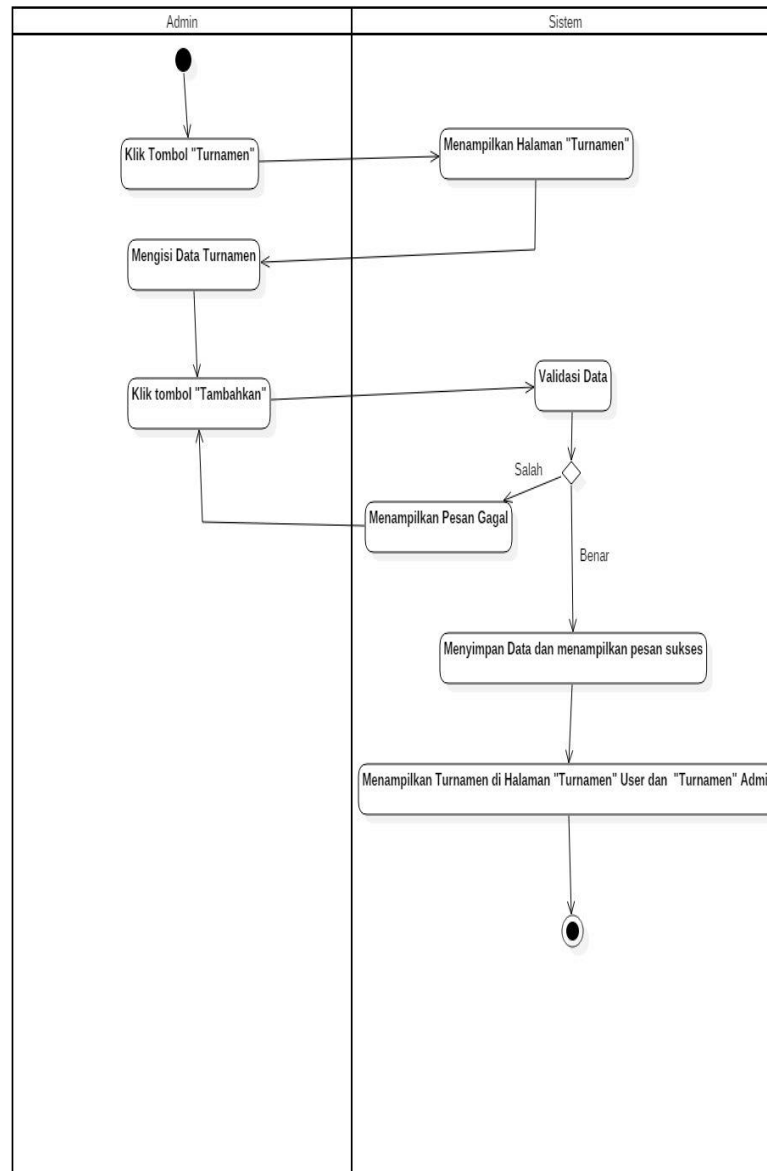
Gambar 3. 8 Activity Diagram Login Admin

3.2.7 Activity Diagram Tambah Turnamen

Activity Diagram Tambah Turnamen yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Setelah mengklik tombol "Penjadwalan", Admin bisa mengisi data di textbox yang telah disediakan untuk membuat jadwal turnamen

2. Setelah mengisi semua textbox, Admin bisa menekan tombol "Tambahkan" untuk menambahkan jadwal turnamen
 3. Saat admin menekan tombol "Tambahkan", sistem memvalidasi "Nama Turnamen", "Tanggal Turnamen", "TCG" "Deskripsi Turnamen"
- Jika valid, Sistem akan menyimpan data, muncul pesan sukses, dan akan muncul di dashboard pairing admin dan di halaman registrasi pada dashboard user. Jika tidak valid, memunculkan pesan gagal.

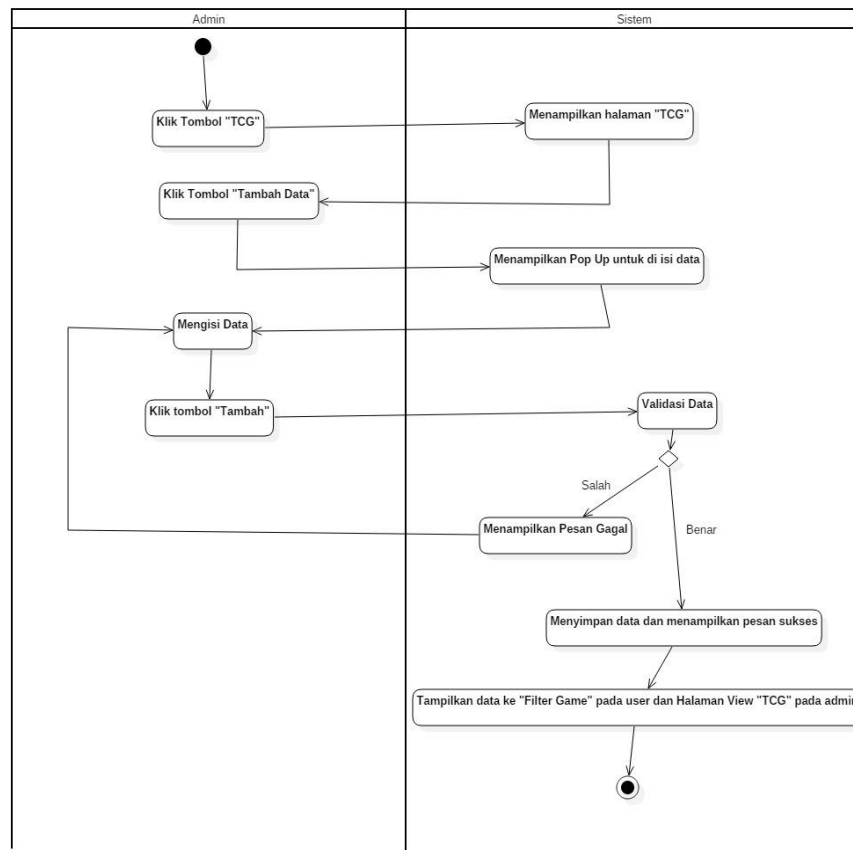


Gambar 3. 9 Activity Diagram Tambah Turnamen

3.2.8 Activity Diagram Tambah TCG

Activity Diagram Tambah TCG yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Setelah login, otomatis masuk ke halaman Tambah TCG
2. Jika admin ingin menambahkan data "Game", Admin bisa klik tombol "Tambah data"
3. Setelah Pop Up untuk mengisi data muncul, admin bisa mengisi data dan klik tombol "Tambah"
4. Jika admin ingin menghapus data game, Admin bisa klik tombol dengan ikon "X" untuk menghapus data
5. Saat admin menekan tombol "Tambah Data", Sistem akan memunculkan pop up yang bisa di isi dengan ada tombol "Tambah" "Cancel"
6. Saat admin menekan tombol "Tambah" pada pop up, sistem akan memvalidasi data yang di isi. Jika valid, data akan tersimpan, muncul pesan sukses, dan data tampil di halaman dashboard admin dan pada "Filter Game" pada dashboard halaman Registrasi user. Jika tidak valid, akan memunculkan pesan gagal
7. Saat admin menekan tombol ikon "X", sistem akan memvalidasi dan menghapus data game tersebut.

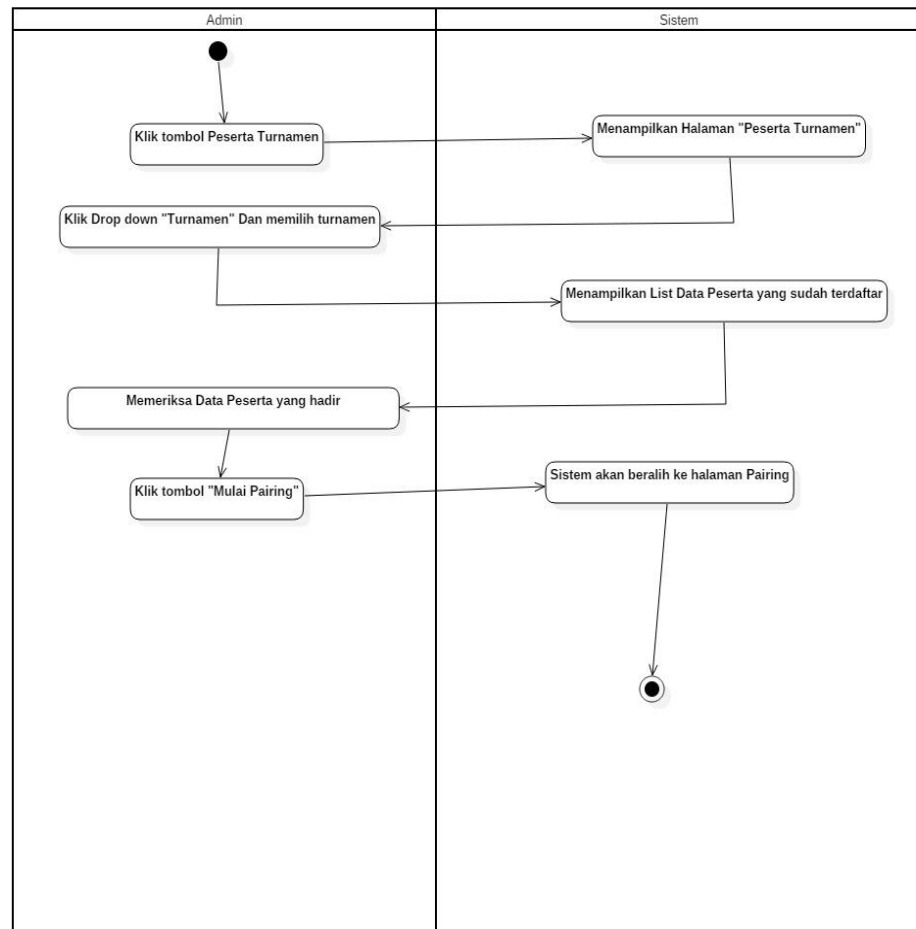


Gambar 3. 10 Activity Diagram Tambah TCG

3.2.9 Activity Diagram Peserta Turnamen

Activity Diagram Peserta Turnamen yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Admin mengklik tombol “Peserta Turnamen” untuk masuk ke halaman pairing
2. untuk melakukan pairing, Admin klik drop down di "Turnamen" untuk memilih turnamen yang akan dilaksanakan
3. Saat admin menekan drop down di "Turnamen", sistem akan memunculkan data turnamen yang ada di database
4. Jika sudah mengecek jumlah peserta yang telah terdaftar, Admin bisa menekan tombol "Buat Pairing" untuk memulai turnamen dan akan muncul pop up/Halaman Pairing
5. Saat admin menekan tombol "Buat Pairing", sistem akan memunculkan pop up/halaman "Buat Pairing"



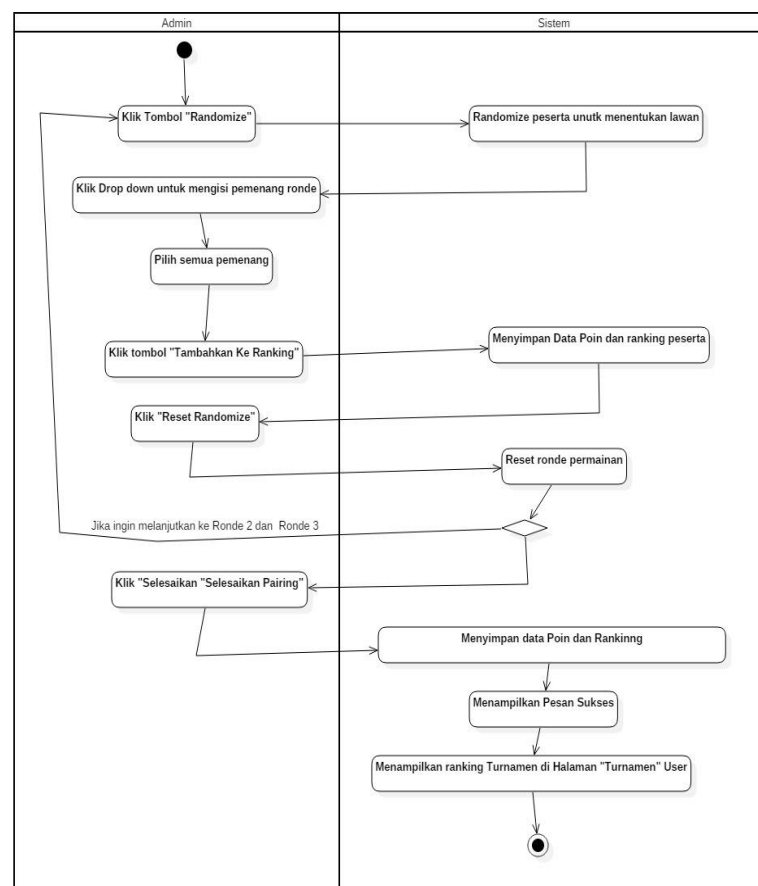
Gambar 3. 11 Activity Diagram Peserta Turnamen

3.2.10 Activity Diagram Pairing

Activity Diagram Pairing yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Admin bisa menekan tombol randomize sesuai dengan urutan ronde untuk randomize peserta untuk menentukan lawan
2. Jika salah satu permainan sudah selesai, admin bisa menekan drop down pada text box yang disediakan untuk memilih salah satu
3. saat admin menekan tombol "randomize", sistem akan mengacak dan mengisi tiap kotak dengan semua pemain telah diacak untuk menentukan lawan
4. jika admin salah memilih pemenang, admin bisa menekan drop down pada text box dan memilih dengan tepat
5. jika sudah benar semua, klik tombol "Tambah Ke Ranking" untuk memasukkan data pemenang ke box "Standing ranking"

6. Setelah admin menekan tombol "Tambah Ke Ranking", sistem memvalidasi data untuk disimpan di "standing ranking"
7. sebelum memulai ronde berikutnya, admin bisa menekan tombol "Reset" untuk reset randomize player
8. setelah admin menekan tombol "Reset", sistem akan mengreset randomize
9. Jika sudah selesai 3 ronde, admin bisa menekan tombol "Selesaikan Pairing" untuk menyelesaikan permainan
10. setelah admin menekan tombol "Selesaikan Pairing", sistem akan menyimpan data "Standing Ranking" dan memunculkan pesan sukses

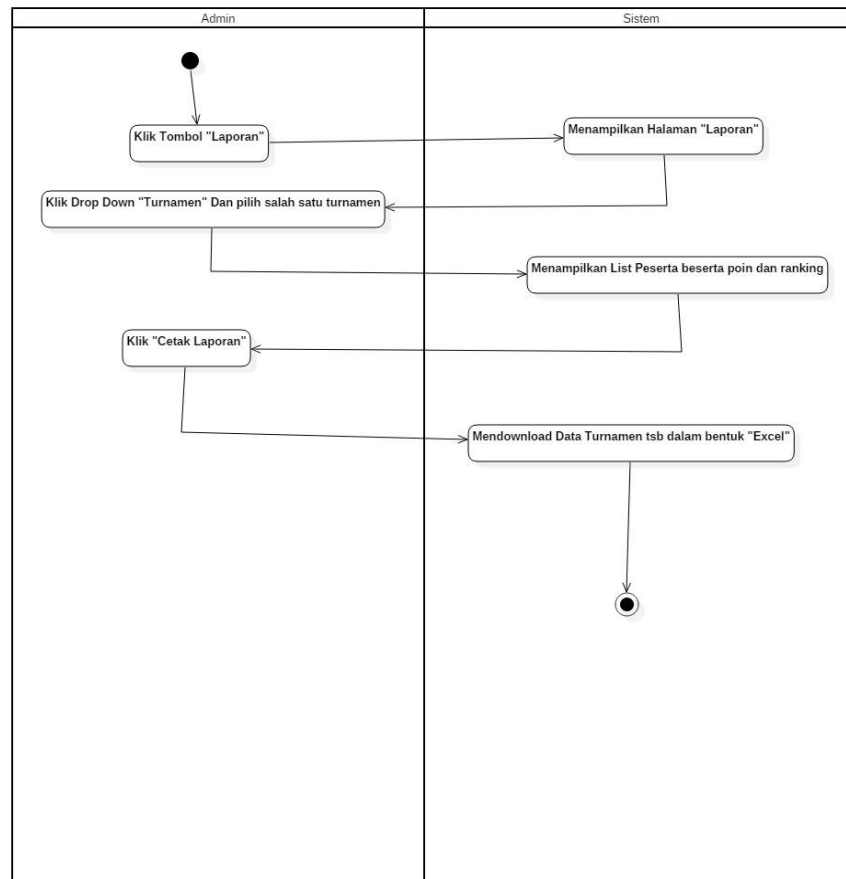


Gambar 3. 12 Activity Diagram Pairing

3.2.11 Activity Diagram Laporan

Activity Diagram Laporan yang dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

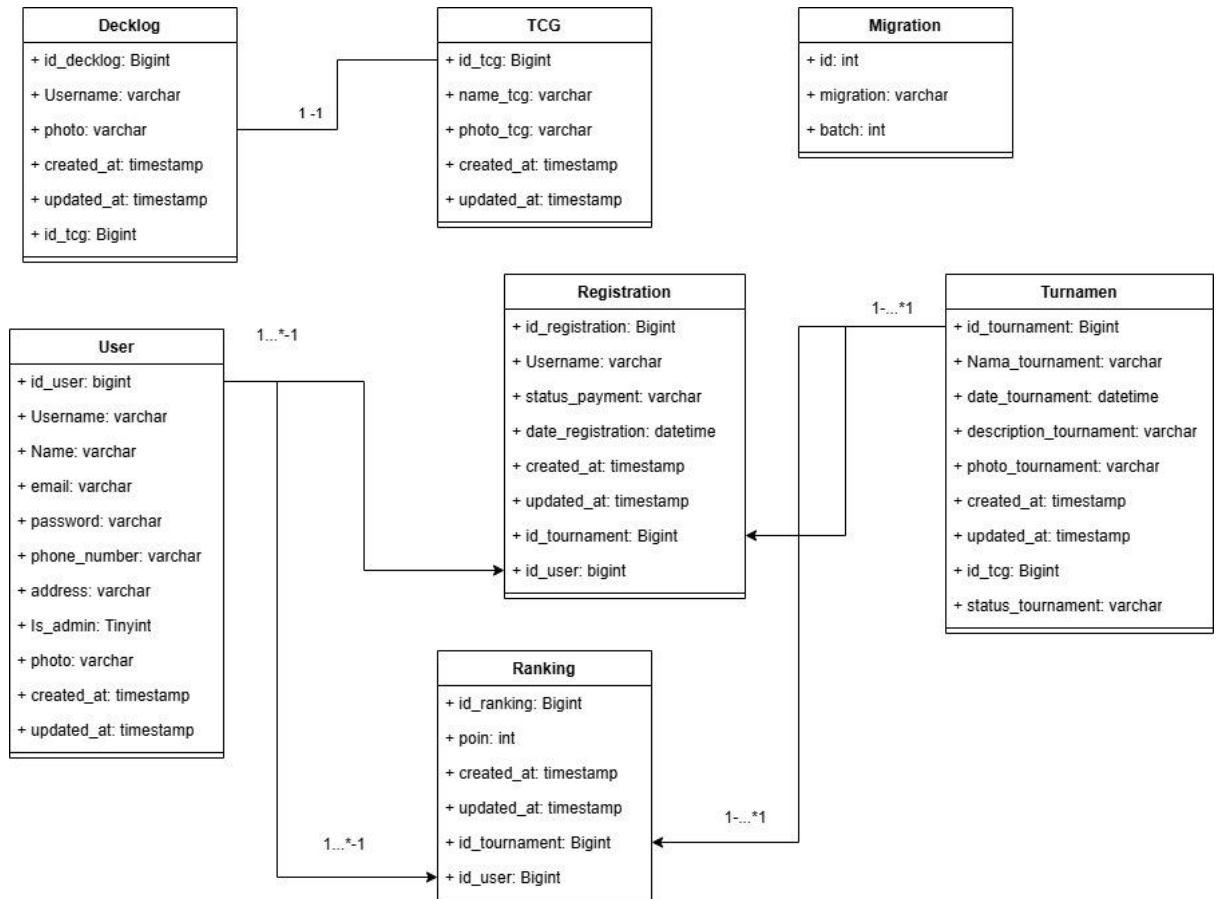
1. setelah admin menekan tombol "Laporan", admin akan berpindah ke halaman laporan
2. admin bisa memilih turnamen yang di inginkan melalui drop down turnamen untuk melihat laporan
3. Jika ingin cetak laporan, admin bisa klik tombol "Cetak Laporan" untuk mendownload data ranking pemain
4. Saat admin menekan tombol cetak laporan, sistem akan otomatis mendownload data laporan dari turnamen.
5. jika ingin menampilkan ranking pemain di web user, admin bisa menekan tombol "Tampilkan Ranking di Web"
6. saat admin menekan tombol "Tampilkan Ranking Di Web", sistem akan otomatis menampilkan ranking di web user



Gambar 3. 13 Activity Diagram Laporan

3.3 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun Rancang Bangun Sistem Informasi Turnamen Trading Card Games Berbasis Web. Pada diagram ini, terdapat 7 tabel diagram, 7 primary keys, dan 6 foreign keys. Dapat dilihat pada gambar 3.14



Gambar 3. 14 Class Diagram

3.4 Kamus Data

Kamus data yang digunakan sebagai pendeskripsian pada tabel-tabel yang akan digunakan pada sistem yang di bangun adalah seperti berikut:

1. Kamus Data *User*

Nama Database : tournament_tcg

Nama Tabel : user

Primary Key : id_user

Foreign Key : -

Table 3. 3 Kamus Data User

Nama Field	Type	Size	Deskripsi
id_user	bigint	20	Sebagai nama user
Username	Varchar	25	Sebagai password user
Name	Varchar	25	Sebagai Alamat User
email	Varchar	30	Sebagai nomor telepon user
password	Varchar	20	Sebagai petanda admin
Phone_number	Varchar	15	Sebagai nomor telepon user
Address	Varchar	50	Sebagai alamat user
Is_admin	Tinyint	1	Sebagai Penanda Admin
Photo	Varchar	255	Sebagai foto user
Created_at	Timestamp	-	Sebagai kapan dibuatnya akun
Updated_at	Timestamp	-	Sebagai Kapan data akun ke update

2. Kamus Data *Registration*

Nama Database : tournament_tcg

Nama Tabel : registration

Primary Key : id_registration

Foreign Key : id_user, id_tournament

Table 3. 4 Kamus Data Registrasi

Nama Field	Type	Size	Deskripsi
Id_registration	Bigint	20	Sebagai id registrasi
Username	Varchar	25	Sebagai tanggal pendaftaran
Status_payment	Varchar	255	Sebagai id turnamen
Date_registration	datetime	-	Sebagai id pendaftaran
Created_at	Timestamp	-	Sebagai penanda kapan data dibuat
Update_at	Timestamp	-	Sebagai penanda kapan data di update
Id_tournament	Bigint	20	Sebagai id tournament
Id_user	bigint	20	Sebagai id user

3. Kamus Data Turnamen

Nama Database : tournament_tcg

Nama Tabel : tournament

Primary Key : ID_Turnamen

Foreign Key :id_tcg

Table 3. 5 Kamus Data Turnamen

Nama Field	Type	Size	Deskripsi
Id_tournament	bigint	20	Sebagai id turnamen
Nama_tournament	Varchar	50	Sebagai nama turnamen
Date_tournament	Datetime	-	Sebagai tanggal turnamen
Description_tournament	Varchar	50	Sebagai deskripsi turnamen
Photo_tournament	Varchar	255	Sebagai deskripsi turnamen
Created_at	Timestamp	-	Sebagai penanda data telah ditambahkan

Update_at	Timestamp	-	Sebagai penanda data telah di update
Id_tcg	Bigint	20	Sebagai id tcg
Status_tournament	Varchar	50	Sebagai status turnamen

4. Kamus Data *Ranking*

Nama Database : tournament_tcg

Nama Tabel : Ranking

Primary Key : ID_Ranking

Foreign Key : id_tournament, id_user

Table 3. 6 Kamus Data Ranking

Nama Field	Type	Size	Deskripsi
Id_ranking	Bigint	20	Sebagai nama user
Poin	Int	11	Sebagai poin user
Created_at	Timestamp	-	Sebagai penanda kapan data ditambah
Updated_at	timestamp	-	Sebagai sebagai penanda kapan data di update
Id_tournament	Bigint	20	Sebagai id tournament
Id_user	Bigint	20	Sebagai id user

5. Kamus Data *TCG*

Nama Database : tournament_tcg

Nama Tabel : TCG

Primary Key :id_tcg

Foreign Key : -

Table 3. 7 Kamus Data TCG

Nama Field	Type	Size	Deskripsi
Id_tcg	Bigint	20	Sebagai nama TCG
Name_tcg	Varchar	25	Sebagai Gambar TCG
Photo_tcg	Varchar	255	
Created_at	Timestamp	-	
Updated_at	Timestamp	-	

6. Kamus Data *Decklog*

Nama Database : tournament_tcg

Nama Tabel : Decklog

Primary Key : ID_Decklog

Foreign Key : id_tcg

Table 3. 8 Kamus Data Decklog

Nama Field	Type	Size	Deskripsi
Id_decklog	Bigint	20	Sebagai id decklog
Username	Varchar	25	Sebagai nama user
photo	Varchar	255	Sebagai foto decklog
Created_at	Timestamp	-	Sebagai penanda kapan data di tambah
Updated_at	Timestamp	-	Sebagai penanda kapan data di update
Id_tcg	Bigint	20	Sebagai id tcg

7. Kamus Data *migrations*

Nama Database : tournament_tcg

Nama Tabel : migrations

Primary Key : id

Foreign Key : -

Table 3. 9 Kamus Data Migrations

Nama Field	Type	Size	Deskripsi
Id	Int	10	Sebagai id
migration	Varchar	255	Sebagai migrasi data
Batch	Int	11	Sebagai batch

3.5 Tampilan Desain Rancangan Sistem Informasi Turnamen

Berikut adalah desain-desain dashboard user dan dashboard admin untuk Rancangan Sistem Informasi Turnamen TCG Berbasis Web, sebagai berikut:

[Home](#) [Tournament](#) [Login/Register](#)

[Don't have an account? Register Here](#)

[Home](#) [Tournament](#) [Login/Register](#)

Registration



Username	Full name
Email	Password
Phone Number	
Address	

Tournament
WinstreaX

See All Tournaments

See Tournaments
TOURNAMENTS

Search Tournaments



Daftar



Daftar



Daftar

See My Events
MY EVENTS



Anda Sudah Terdaftar



Anda Sudah Terdaftar

See Decklog
DECKLOG



Yugioh

Insert File



Pokemon

Insert File



Shadowverse

Insert File

Profile

History Tournaments



Username	Full name
Email	Password
Phone Number	
Address	

Update

Logout

TCG

Turnamen

Pairing

Laporan

Daftar TCG

Tambah Data

NO	Nama TCG	Logo	Aksi

Daftar Turnamen

Tambah Turnamen

NO	Nama Turnamen	Tgl Turnamen	Deskripsi

Tambah Turnamen

Nama Turnamen

Tanggal Turnamen

Logo

Deskripsi Turnamen

Status Tournaments

Active

In Active

Tambahkan

List Peserta Turnamen

Mulai Pairing

Tambah Data

No	Username	TANGGAL	TURNAMEN	AKSI
				

Logout

TCG

Turnamen

Peserta Turnamen

Laporan

PAIRING

Choose Tournament

RANDOMIZE Pairing

Reset PAIRING

Peserta A

VS

Peserta F

Peserta C

VS

Peserta D

Peserta E

VS

Peserta F

Peserta G

VS

Peserta H

Selesaikan Pairing

Pemenang Ronde

TAMBAH KE RANKING

Standing Ranking

NO	Nama	Poin

Logout

TCG

Turnamen

Peserta turnamen

Laporan

Laporan Turnamen

Turnamen

Cetak Laporan

No	Nama Peserta	Poin	Ranking