

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perangkat Lunak.....	5
2.2 Manajemen Training.....	5
2.3 Tenis Meja.....	6
2.4 Sarana Indotrans Lampung Table Tennis Club.....	6
2.5 Web.....	7
2.6 Vscod.....	7
2.7 Xampp.....	7
2.8 MySql.....	7

2.9 Codeigneter	8
2.10 Unified Modeling Language (UML).....	8
2.10.1 Use Case Diagram.....	8
2.10.2 Activity Diagram	9
2.10.3 Squence Diagaram	10
2.10.4 Class Diagram.....	12
2.11 PHP.....	14
2.12 HTML.....	14
2.13 Metode Pengembangan Sistem	14
2.14 Pengujian Blackbox.....	15
2.15 Penelitian Terkait	16
BAB II METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Objek Penelitian	19
3.2 Metode Pengumpulan Data	20
3.3 Identifikasi Sistem Yang Berjalan.....	21
3.4 Metode Pengembangan Sistem	21
3.4.1 Communication.....	21
3.4.2 Quick Plan.....	22
3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
3.4.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	22
3.4.3 Modeling Quick Desain	23
3.4.3.1 Use Case Diagram	23
3.4.3.2 Activity Diagram	25
3.4.3.3 Squence Diagram.....	28
3.4.3.4 Class Diagram.....	31
3.4.3.5 Kamus Data	32
3.4.3.6 Rancangan Arsitektur Sistem	36
3.4.3.7 Rancangan Interface	36
3.4.3.7.1 Rancangan Interface Form Admin	37
3.4.3.7.2 Rancangan Interface Form Pelatih	40
3.4.3.7.3 Rancangan Interface Form Atlet	44
3.4.4 Construction Of Prototype	48
3.4.5 Deployment Delivery & Feedback	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Tampilan Admin	49
4.1.1.1 Tampilan Login	49
4.1.1.2 Tampilan Dashboard Admin	50
4.1.1.3 Tampilan Data Atlet	50
4.1.1.4 Tampilan Data Evaluasi.....	51
4.1.1.5 Tampilan Jadwal Latihan.....	51
4.1.1.6 Tampilan Data Ranking.....	52
4.1.1.7 Tampilan Kelola Pelatih	52
4.1.1.8 Tampilan Data Pertandingan	53
4.1.2 Tampilan Pelatih	54
4.1.2.1 Tampilan Login	54
4.1.2.2 Tampilan Dashboard Pelatih	54
4.1.2.3 Tampilan Data Semua Atlet	55
4.1.2.4 Tampilan Data Kelola Evaluasi.....	56
4.1.2.4 Tampilan Data Evaluasi.....	57
4.1.2.5 Tampilan Kelola Jadwal	58
4.1.2.6 Tampilan Data Ranking.....	58
4.1.2.8 Tampilan Data Pertandingan	59
4.1.3 Tampilan Atlet	54
4.1.3.1 Tampilan Register.....	60
4.1.3.2 Tampilan Login	60
4.1.3.3 Tampilan Dashboard Atlet.....	61
4.1.3.4 Tampilan Kelola Profil	61
4.1.3.5 Tampilan Data Evaluasi Untuk Atlet.....	63
4.1.3.6 Tampilan Jadwal Latihan.....	64
4.1.3.7 Tampilan Data Ranking.....	64
4.1.3.8 Tampilan Data Pertandingan	65
4.2 Pengujia Sistem	65
4.2.1 Hasil Penegujian Menggunakan Blackbox	66
4.3 Pembahasan	67
4.3.1 Kelebihan Perangkat Lunak Manajemen Training	67
4.3.2 Kekurangan Perangkat Lunak Manajemen Training	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Prototype	14
Gambar 3.1 Use Case Diagram	23
Gambar 3.2 Activity Diagram Admin.....	25
Gambar 3.3 Activity Diagram Pelatih.....	26
Gambar 3.4 Activity Diagram Atlet.....	27
Gambar 3.5 Squence Diagram Admin	28
Gambar 3.6 Squence Diagram Pelatih	29
Gambar 3.7 Squence Diagram Atlet	30
Gambar 3.8 Class Diagram	31
Gambar 3.9 Arsitektur Perangkat Lunak	36
Gambar 3.10 Rancangan Interface Login Admin	37
Gambar 3.11 Rancangan Interface Dashboard Admin	37
Gambar 3.12 Rancangan Interface Data Atlet	38
Gambar 3.13 Rancangan Interface Data Evaluasi.....	38
Gambar 3.14 Rancangan Interface Jadwal Latihan.....	39
Gambar 3.15 Rancangan Interface Data Ranking	39
Gambar 3.16 Rancangan Interface Data Pelatih	40
Gambar 3.17 Rancangan Interface Login Pelatih	40
Gambar 3.18 Rancangan Interface Dashboar Pelatih	41
Gambar 3.19 Rancangan Interface Data Atlet Pada Form Pelatih.....	41
Gambar 3.20 Rancangan Interface Tambah Evaluasi	42
Gambar 3.21 Rancangan Interface Data Evaluasi.....	42
Gambar 3.22 Rancangan Interface Tambah Jadwal Latihan	43
Gambar 3.23 Rancangan Interface Jadwal Latihan.....	43
Gambar 3.24 Rancangan Interface Data Ranking.....	44
Gambar 3.25 Rancangan Interface Register.....	44
Gambar 3.26 Rancangan Interface Login Atlet	45
Gambar 3.27 Rancangan Interface Dashboard Atlet.....	45
Gambar 3.28 Rancangan Interface Data Evaluasi.....	46
Gambar 3.29 Rancangan Interface Kelola Profil	46
Gambar 3.30 Rancangan Interface Data Evaluasi Untuk Atlet.....	47
Gambar 3.31 Rancangan Interface Jadwal Latihan.....	47
Gambar 3.32 Rancangan Interface Data Ranking	48
Gambar 4.1 Tampilan Login Admin	49
Gambar 4.2 Tampilan Dashboard	50
Gambar 4.3 Tampilan Data Atlet	50
Gambar 4.4 Tampilan Data Evaluasi	51
Gambar 4.5 Tampilan Data Jadwal	51
Gambar 4.6 Tampilan Data Ranking	52

Gambar 4.7 Tampilan Kelola Pelatih.....	53
Gambar 4.8 Tampilan Data Pertandingan.....	54
Gambar 4.9 Tampilan Login Pelatih.....	54
Gambar 4.10 Tampilan Dashboard Pelatih.....	55
Gambar 4.11 Tampilan Data Atlet.....	56
Gambar 4.12 Tampilan Kelola Evaluasi.....	57
Gambar 4.13 Tampilan Data Evaluasi.....	57
Gambar 4.14 Tampilan Kelola Jadwal.....	58
Gambar 4.15 Tampilan Data Ranking.....	59
Gambar 4.16 Tampilan Data Pertandingan.....	59
Gambar 4.17 Tampilan Register.....	60
Gambar 4.18 Tampilan Login Atlet.....	61
Gambar 4.19 Tampilan Dashboard Atlet.....	61
Gambar 4.20 Tampilan Kelola Profil.....	62
Gambar 4.21 Tampilan Data Evaluasi Untuk Atlet.....	63
Gambar 4.22 Tampilan Data Jadwal Latihan.....	64
Gambar 4.23 Tampilan Data Ranking.....	64
Gambar 4.24 Tampilan Data Pertandingan.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram.....	8
Tabel 2.2 Activity Diagram.....	10
Tabel 2.3 Squence Diagram	11
Tabel 2.4 Class Diagram	13
Tabel 3.1 Definisi Aktor	24
Tabel 3.2 Definisi Use Case.....	24
Tabel 3.3 Kamus Data Tabel Admin.....	32
Tabel 3.4 Kamus Data Tabel Detail Evaluasi	32
Tabel 3.5 Kamus Data Tabel Evaluasi	33
Tabel 3.6 Kamus Data Tabel Jadwal.....	34
Tabel 3.7 Kamus Data Tabel Jenis Pertandingan.....	35
Tabel 3.8 Kamus Data Tabel User	35
Tabel 3.9 Kamus Data Tabel Admin.....	32
Tabel 4.1 Hasil Pengujian	66