

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan dan Manfaat	14
1.3.1 Tujuan	14
1.3.2 Manfaat	14
1.4 Batasan Masalah	15
1.5 Metodologi Penelitian	15
1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data	15
1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem	15
1.6 Jadwal Pelaksanaan	16
1.7 Sistematika Penulisan	16
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Penelitian Terdahulu	18
2.2 Elektronik Sport (Esport)	19
2.3 Manajemen Turnamen	19
2.4 Esport Indonesia (ESI) Surabaya	20
2.5 Website	20
2.5.1 Website Statis	20
2.5.2 Website Dinamis	20
2.6 HTML	20
2.7 CSS	21
2.8 PHP	21
2.9 Laravel	21
	viii

2.10	MySQL	21
2.11	Laragon	22
2.12	Scrum	22
BAB 3	METODOLOGI	25
3.1	Metode yang Digunakan	25
3.2	Analisis	28
3.2.1	Analisis Permasalahan	28
3.2.2	Deskripsi Umum Sistem	29
3.2.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	30
3.3	Alat dan Bahan Penelitian	33
3.3.1	Kebutuhan sistem	33
3.3.2	Jenis dan Sumber data	34
3.3.3	Jenis data	34
3.3.4	Sumber data	34
3.4	Perancangan	34
3.4.1	Perancangan Basis Data	35
3.4.2	Rencana Implementasi	38
3.5	Jadwal Pelaksanaan	59
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Hasil penelitian	60
4.1.1	Implementasi Sistem	60
4.2	Pengujian	104
4.2.1	Lingkungan Pengujian	104
4.2.2	Pengujian Penerimaan Pengguna	104
4.3	Pembahasan	106
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		111
LAMPIRAN		113
	Lampiran 1. Wawancara Bersama ESI Surabaya	113
	Lampiran 2. Data Penilaian <i>User</i>	113
BIODATA PENULIS		114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Scrum	16
Gambar 1. 2 Jadwal Pelaksanaan	16
Gambar 2. 1 Metode Scrum	23
Gambar 3. 1 Proses Pengerjaan Tugas Akhir	25
Gambar 3. 2 Deskripsi Umum Sistem	30
Gambar 3. 3 Use Case ESI Surabaya.....	31
Gambar 3. 4 ERD ESI Surabaya.....	35
Gambar 3. 5 Activity Diagram UCD-001 Registrasi.....	40
Gambar 3. 6 Activity Diagram UCD-002 <i>Login</i>	41
Gambar 3. 7 Gambar Rancangan Antarmuka Halaman <i>Login</i>	42
Gambar 3. 8 Gambar Rancangan Antarmuka Halaman Registrasi.....	42
Gambar 3. 9 Gambar Rancangan Antarmuka Landing Page	43
Gambar 3. 10 Gambar Rancangan Antarmuka <i>Dashboard Admin</i>	44
Gambar 3. 11 Gambar Rancangan Antarmuka <i>Dashboard Event organizer</i>	44
Gambar 3. 12 Gambar Rancangan Antarmuka <i>Dashboard Sponsorship</i>	45
Gambar 3. 13 Gambar Rancangan Antarmuka <i>Dashboard Player</i>	45
Gambar 3. 14 Activity Diagram UCD-003 Mengelola <i>User</i>	47
Gambar 3. 15 Activity Diagram UCD-009 Mengelola <i>User</i>	48
Gambar 3. 16 Gambaran Rancangan Antarmuka Halaman Turnamen	49
Gambar 3. 17 Activity Diagram UCD-011 Membuat Tim.....	50
Gambar 3. 18 Activity Diagram UCD-004 Membuat Turnamen	51
Gambar 3. 19 Activity Diagram UCD-006 Mengedit Profil Turnamen	52
Gambar 3. 20 Activity Diagram UCD-008 Melihat Turnamen	53
Gambar 3. 22 Gambar Rancang Halaman Turnamen	54
Gambar 3. 23 Activity Diagram UCD-007 Mengatur Tim yang Masuk Turnamen	55
Gambar 3. 24 Activity Diagram UCD-005 Membuat bracket.....	56
Gambar 3. 26 Activity Diagram UCD-010 Gabung Turnamen.....	57
Gambar 3. 27 Gambaran Rancangan Antarmuka Halaman Bracket	59
Gambar 3. 31 Jadwal Pelaksanaan	59
Gambar 4. 1 Halaman <i>Login</i>	62
Gambar 4. 2 Tampilan Daftar <i>User</i>	62
Gambar 4. 3 Tampilan halaman registrasi	63
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman <i>Dashboard Admin</i>	64
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman <i>Dashboard Sponsor</i>	64
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman <i>Dashboard Event organizer</i>	65
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman <i>Dashboard Player</i>	65
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Data <i>User</i>	76
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Tambah <i>User</i>	76
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Edit <i>User</i>	77
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Hapus <i>User</i>	77
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman kerja sama.....	78
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman tambah kerja sama	78
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Tim	88

Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Tambah Tim	88
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Edit Tim.....	89
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Turnamen	89
Gambar 4. 18 Tampilan Tambah Turnamen.....	90
Gambar 4. 19 Tampilan Edit Turnamen	90
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Daftar tim yang mengikuti turnamen	99
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Tambah Tim Turnamen.....	99
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Bracket	100
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Tambah Bracket	100
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Tampil Bracket.....	100
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Edit Match	101
Gambar 4. 26 Diagram Mean Value	107
Gambar 4. 27 Diagram Short UEQ.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>User Story</i>	28
Tabel 3. 2 Tabel Kasus pengguna	31
Tabel 3. 3 Kebutuhan Non-Fungsional	32
Tabel 3. 4 Tabel Kebutuhan Software	33
Tabel 3. 5 Tabel Jabatan	35
Tabel 3. 6 Tabel <i>User</i>	36
Tabel 3. 7 Tabel <i>Team</i>	36
Tabel 3. 8 Tabel Jenis Game.....	36
Tabel 3. 9 Tabel Turnamen	36
Tabel 3. 10 Tabel Bracket.....	37
Tabel 3. 11 Tabel Bracket Round	37
Tabel 3. 12 Tabel Bracket Match.....	37
Tabel 3. 13 Product Backlog.....	38
Tabel 3. 14 <i>Sprint 1</i>	39
Tabel 3. 15 UCD-001 Registrasi.....	39
Tabel 3. 16 UCD-002 <i>Login</i>	40
Tabel 3. 17 <i>Sprint 2</i>	46
Tabel 3. 18 UCD-003 Mengelola <i>User</i>	46
Tabel 3. 19 <i>Sprint 3</i>	49
Tabel 3. 20 <i>Sprint 4</i>	54
Tabel 4. 1 <i>Sprint 1</i>	60
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Login</i>	66
Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Registrasi	68
Tabel 4. 4 Pengujian Halaman <i>Dashboard Admin</i>	72
Tabel 4. 5 Pengujian Halaman <i>Dashboard Event organizer</i>	72
Tabel 4. 6 Pengujian Halaman <i>Dashboard Sponsorship</i>	73
Tabel 4. 7 Pengujian Halaman <i>Dashboard Player</i>	73
Tabel 4. 8 <i>Sprint 2</i>	75
Tabel 4. 9 Pengujian Tambah <i>User</i>	78
Tabel 4. 10 Pengujian Edit <i>User</i>	82
Tabel 4. 11 <i>Sprint 3</i>	87
Tabel 4. 12 Pengujian Tambah Tim.....	93
Tabel 4. 13 Pengujian Tambah Turnamen	94
Tabel 4. 14 Pengujian Edit Turnamen	95
Tabel 4. 15 <i>Sprint 4</i>	98
Tabel 4. 16 Pengujian Tambah Tim pada turnamen	101
Tabel 4. 17 Pengujian Tambah Bracket.....	101
Tabel 4. 18 Pengujian Edit Match.....	103
Tabel 4. 19 Hasil UEQ.....	106
Tabel 4. 20 Skala Short UEQ.....	108