DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR ISTILAH xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
Bab I Pendahuluan 1
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Rumusan Masalah 2
I.3 Tujuan 3
I.4 Manfaat 3
I.5 Batasan Penelitian 3
I.6 Sistematika Pelaporan 4
Bab II Landasan Teori 6
II.1 Futsal 6
II.2 *Mobile Development* 6
II.2.1 Android 6
II.2.2 Android Studio 7
II.2.3 NoSQL Database 8
II.2.4 Firebase 8
II.3 *Web Development* 9
II.3.1 Bootstrap 9
II.3.2 Node.Js 10
II.4 *Unified Model Language* (UML) 10
II.4.1 Use case Diagram 10
II.4.2 Class Diagram 11

II.4.3 *Sequence Diagram* 11
II.4.4 *Activity Diagram* 11
II.5 *Software Development Life Cycle* (SDLC) 12
II.5.1 Metode *Waterfall* 13
II.5 *Black-Box Testing* 14
II.6 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu 15
Bab III METODOLOGI PENELITIAN 18
III.1 Konseptual Model 18
III.2 Sistematika Penelitian 19
III.2.1 Tahap Identifikasi 19
III.2.2 Tahap Pengembangan Sistem 20
III.2.3 Tahap Kesimpulan dan Saran 21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 22
IV.1 Analisis 22
IV.1.1 Gambaran Sistem Saat ini 22
IV.1.2 Gambaran Sistem Usulan 23
IV.2 Desain 25
IV.2.1 *Use Case* Diagram 25
IV.2.2 *Activity Diagram* 34
IV.2.3 *Sequence Diagram* 45
IV.2.4 *Class Diagram* 55
IV.2.5 Perancangan Basis Data 56
IV.2.6 *Mockup* Aplikasi 57
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 63
V.1 Implementasi 63
V.2 *Testing* 67
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 68
VI.1 Kesimpulan 68
VI.2 Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 69
LAMPIRAN 71