

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Pengembangan Sistem.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Sistem	6
2.2 Informasi	7
2.3 Sistem Informasi	8
2.4 Metode Pengembangan Sistem Sekuensial Linier (Waterfall Model)	9
2.5 Basis Data	12
2.5.1 Pengertian Data	13
2.5.2 Sistem Basis Data	13
2.5.3 <i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	14
2.5.4 <i>Relationship</i>	15
2.6 Data Flow Diagram (DFD).....	16
2.7 <i>World Wide Web (WWW)</i>	18
2.8 <i>PHP (Perl Hypertext Preprocessor)</i>	19
2.9 <i>CSS (Cascading Style Sheets)</i>	19
2.10 JavaScript.....	20
2.11 XAMPP.....	20
2.12 MySQL	21
2.13 Macromedia Dreamweaver 8.0	22
2.14 Studi Pustaka.....	23
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1 Analisis Sistem	24
3.2 Arsitektur Sistem	25
3.3 Perancangan Sistem	27
3.3.1 Perancangan Proses	27
3.3.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	27
3.3.2.1 DFD Level 0	28
3.3.2.2 DFD Level 1	29
3.3.2.3 DFD Level 2	31
3.3.3 Perancangan Database	34
3.3.3.1 Perancangan ERD	34

3.3.3.2	Hasil Perancangan Basis Data	36
3.3.3.3	Perancangan Relasi Antar Tabel	42
3.4	Perancangan Antar Muka	43
3.4.1	Struktur Menu Halaman Utama	43
3.4.1.1	Struktur Menu User	43
3.4.1.2	Struktur Menu Admin	44
3.4.1.3	Struktur Menu Operator	45
3.4.2	Struktur Antar Muka User	46
3.4.2.1	Halaman Utama (Home)	46
3.4.2.2	Halaman Berita	47
3.4.2.3	Halaman Profil	47
3.4.2.4	Halaman Klub	48
3.4.2.5	Halaman Jadwal Pertandingan	48
3.4.2.6	Halaman Liga	49
3.4.2.7	Halaman Livereport	49
3.4.2.8	Halaman Livereport Rating Pemain	50
3.4.2.9	Halaman Login	51
3.4.3	Struktur Antar Muka Admin	52
3.4.3.1	Halaman Admin	52
3.4.3.2	Halaman Form Admin	52
3.4.3.3	Halaman Berita	53
3.4.3.4	Halaman Form Berita	53
3.4.3.5	Halaman Profil	54
3.4.3.6	Halaman Daftar Klub	54
3.4.3.7	Halaman Form Data Klub	55
3.4.3.8	Halaman Kelola Jadwal Pertandingan	55
3.4.3.9	Halaman Form Jadwal Pertandingan	56
3.4.3.10	Halaman Kelola Liga	57
3.4.3.11	Halaman Form Liga	57
3.4.3.12	Halaman Livereport	58
3.4.3.13	Halaman User	59
3.4.3.14	Halaman Form user	59

BAB IV IMPLEMENTASI

4.1	Perangkat Lunak	60
4.2	Perangkat Keras	60
4.3	Implementasi Program	60
4.3.1	Implementasi Class Model User	61
4.3.2	Implementasi Class Model Football	65
4.4	Implementasi Database	67
4.5	Implementasi Tampilan	70
4.5.1	Implementasi Tampilan Untuk User	70
4.5.2	Implementasi Tampilan Untuk Admin	74

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	85

DAFTAR PUSTAKA.....	86
----------------------------	-----------