

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Kerangka Pemikiran	5
1.6. Metodologi Penelitian	6
1.6.1. Tahap Pengumpulan Data	6
1.6.1.1. Wawancara	6
1.6.1.2. Observasi	6
1.6.1.3. Study Literatur	6
1.6.2. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	6
1.7. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. <i>State of The Art</i>	9
2.2. Metode Pengembangan Prototipe	10

2.3. Metode MCDM (<i>Multi Criteria Decision Making</i>)	11
2.3.1. Klasifikasi Metode MCDM	12
2.3.2. Klasifikasi Solusi MCDM	12
2.3.3. Metode-Metode Penyelesaian Masalah MADM.....	13
2.4. Permainan Bola Basket	13
2.3.1. Posisi Pemain Beserta Tugas dan Fungsinya Dalam Permainan Bola Basket	16
2.5. Metode TOPSIS (Technique For Order Preference by Similarity to Ideal Solution)	17
2.6. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	20
2.6.1. <i>Use Case</i> Diagram.....	20
2.6.2. <i>Class</i> Diagram	21
2.6.3. <i>Activity</i> Diagram	23
2.6.4. <i>Sequence</i> Diagram	24
2.7. Android	26
2.7.1. Android SDK (Software Development Kit)	27
2.7.2. ADT (<i>Android Development Tools</i>)	28
2.7.3. IDE <i>Eclipse</i>	28
2.7.4. <i>Java Development Kit</i>	28
2.8. <i>Database</i>	29
2.9. <i>Black Box Testing</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1. Analisis Kriteria Penilaian Setiap Posisi	32
3.1.1. Bobot Kriteria Posisi <i>Point Guard</i>	33
3.1.2. Bobot Kriteria Posisi <i>Shooting Guard</i>	34
3.1.3. Bobot Kriteria Posisi <i>Strong Forward</i>	36

3.1.4. Bobot Kriteria Posisi <i>Power Forward</i>	37
3.1.5. Bobot Kriteria Posisi <i>Center</i>	38
3.2. Analisis Permasalahan Menyeleksi Alternatif Terbaik dari Sejumlah Alternatif	40
3.2.1. <i>Flowchart</i> Algoritma TOPSIS	40
3.2.2. Analisis Algoritma TOPSIS	40
3.3. Analisis Sistem	47
3.3.1. Tujuan Analisis Sistem	47
3.3.2. Arsitektur Sistem	47
3.3.3. Arsitektur Aplikasi	48
3.4. Spesifikasi Kebutuhan	49
3.4.1. Kebutuhan Fungsional	49
3.4.2. Kebutuhan Non Fungsional	50
3.5. Perancangan Sistem	52
3.5.1. Rancangan Fungsional	52
3.5.1.1. <i>Use Case</i>	52
3.5.1.2. <i>Activity Diagram</i>	55
3.5.1.3. <i>Class Diagram</i>	59
3.5.1.4. <i>Sequence Diagram</i>	60
3.6. Perancangan Antar Muka	62
3.6.1. Struktur Tampilan	62
3.6.2. Rancangan Layar	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	68
4.1. Implementasi	68
4.1.1. Lingkungan Implementasi.....	68

4.1.2. Implementasi Database	69
4.1.3. Implementasi Antarmuka (<i>User Interface</i>)	71
4.2. Pengujian	80
4.2.1. Pengujian Black Box Testing.....	80
4.2.2. Pengujian dengan Pemain FABBIS	82
4.2.3. Kesimpulan Pengujian	86
BAB V PENUTUP	87
5.1. Kesimpulan	87
5.2. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89



DAFTAR TABEL

2.1. <i>State of The Art</i>	9
2.2. <i>Use Case Diagram</i>	21
2.3. <i>Class Diagram</i>	22
2.4. <i>Activity Diagram</i>	23
2.5. <i>Sequence Diagram</i>	25
3.1. Kriteria Penilaian	32
3.2. Kriteria Penilaian <i>Point Guard</i>	33
3.3. Kriteria Penilaian <i>Shooting Guard</i>	35
3.4. Kriteria Penilaian <i>Small Forward</i>	36
3.5. Kriteria Penilaian <i>Power Forward</i>	37
3.6. Kriteria Penilaian <i>Center</i>	38
3.7. Bobot Kriteria Studi Kasus	41
3.8. Nilai Pemain Studi Kasus	42
3.9. Matriks Ternormalisasi	42
3.10. Matriks Ternormalisasi Terbobot.....	43
3.11. Solusi Ideal.....	44
3.12. Solusi Ideal Positif dan Negatif	44
3.13. Jarak Solusi Ideal Positif	45
3.14. Jarak Solusi Ideal Negatif	46

3.15. Rentang Penilaian.....	47
3.16. Kesimpulan Alternatif.....	47
3.17. Kebutuhan Fungsional	49
3.18. Kebutuhan Non Fungsional	50
3.19. Definisi Aktor	52
3.20. Definisi <i>Use Case</i>	53
3.21. Skenario <i>Use Case</i> Menginput Nilai	54
3.22. Skenario <i>Use Case</i> Memilah Pemain Tim Inti.....	54
3.23. Skenario <i>Use Case</i> Melihat Hasil Seleksi.....	55
3.24. <i>Class Diagram</i>	60
4.1. Pengujian Login Manager	80
4.2. Pengujian Login Pelatih	81
4.3. Data Pemain FABBIS posisi <i>shooting guard</i>	82
4.4. Data nilai pemain FABBIS posisi <i>shooting guard</i>	83
4.5. Hasil Pengujian	85

DAFTAR GAMBAR

1.1. Kerangka Pemikiran	5
2.1. Paradigma <i>Prototipe</i>	10
3.1. Diagram Alur Algoritma TOPSIS.....	40
3.2. Arsitektur Sistem.....	47
3.3. Arsitektur Aplikasi.....	48
3.4. <i>Use Case Diagram</i>	52
3.5. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pemain	56
3.6. <i>Activity Diagram</i> Menginput Nilai Seleksi	57
3.7. <i>Activity Diagram</i> Memilah Pemain Inti	58
3.8. <i>Activity Diagram</i> Melihat Hasil Seleksi	59
3.9. <i>Class Diagram</i>	59
3.10. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Pemain	60
3.11. <i>Sequence Diagram</i> Menginput Nilai Seleksi	61
3.12. <i>Sequence Diagram</i> Memilah Pemain Inti	61
3.13. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Hasil Seleksi	62
3.14. Struktur Tampilan	62
3.15. Antar Muka <i>Home Manager</i>	63
3.16. Antar Muka <i>Home Pelatih</i>	64
3.17. Antar Muka Data Pemain	65
3.18. Antar Muka Urutan Pemain Terbaik	66
3.19. Antar Muka Hasil Akhir Seleksi	67
4.1. Implementasi Tabel Pemain	69
4.2. Implementasi Tabel Kriteria	70
4.3. Implementasi Tabel Penilaian.....	70

4.4. <i>User Interface Login</i>	71
4.5. <i>User Interface Menu Utama</i>	72
4.6. <i>User Interface Data Pemain Manager</i>	72
4.7. <i>User Interface Data Pemain Pelatih</i>	73
4.8. <i>User Interface Form Data Pemain</i>	73
4.9. <i>User Interface Form Penilaian</i>	74
4.10. <i>User Interface Seleksi Pelatih</i>	74
4.11. <i>User Interface Hasil Seleksi</i>	80
4.12. <i>Data Pemain FABBIS posisi shooting guard</i>	83
4.13. <i>Penilaian salah satu pemain FABBIS</i>	84
4.14. <i>Pemain Terbaik pemain FABBIS posisi shooting guard</i>	86

