

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
TURNAMEN FUTSAL MENGGUNAKAN METODE
PROTOTYPING

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat S-1

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Mijil Suryaningtyas

(13650045)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2017



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1346/Un.02/DST/PP.00.9/08/2017

Tugas Akhir dengan judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal Menggunakan Metode Prototyping

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MIJIL SURYANINGTYAS
Nomor Induk Mahasiswa : 13650045
Telah diujikan pada : Senin, 14 Agustus 2017
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Muhammad Mustakim, S.T. M.T.
NIP. 19790331 200501 1 004

Penguji I

Agung Fatwanto, Ph.D.
NIP. 19770103 200501 1 003

Penguji II

Dr. Shofwatul 'Uyun, S.T., M.Kom.
NIP. 19820511 200604 2 002

Yogyakarta, 14 Agustus 2017

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Sains dan Teknologi

DEKAN



Murtono, M.Si
NIP. 19691212 200003 1 001



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Surat Persetujuan Skripsi
Lamp : 1 Bendel Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Mijil Suryaningtyas
NIM : 13650045
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal Menggunakan Metode *Prototyping*

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Teknik Informatika.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 8 Agustus 2017

Pembimbing


M. Mustakim, S.T

NIP. 19790331 200501 1 004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandan tangan di bawa ini:

Nama : Mijil Suryaningtyas

NIM : 13650045

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal Menggunakan Metode *Prototyping*” tidak terdat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Agustus 2017

Yang Menyatakan,



Mijil Suryaningtyas

NIM. 13650045

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbil'alamiin*, puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya pelaksanaan dan penyusunan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal Menggunakan Metode Prototyping” dapat terselesaikan dengan baik. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah sebagai persyaratan dalam menyelesaikan Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Bambang Sugiantoro, M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Dr. Shofwatul 'Uyun, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Teknik Informatika Reguler angkatan 2013.
5. Bapak M. Mustakim, M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah memberika ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menempuh perkuliahan.

7. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, doa, motivasi, dan kasih sayangnya kepada penulis.
8. Bapak dr. Agus Taufiqurrahman M.Kes, Sp.S dan keluarga yang telah memberikan dukungannya kepada penulis.
9. Andi Kurniawan dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
10. Teman-teman Program Studi Teknik Informatika Reguler angkatan 2013.
11. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penyusunan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 8 Agustus 2017

Penyusun,

Mijil Suryaningtyas

NIM: 13650045

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Kontribusi Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Sistem Informasi Manajemen.....	7
2.2.2 Turnamen Futsal	7
2.2.3 Metode <i>Prototyping</i>	8
2.2.4 Pemodelan UML	11

2.1.5 Entity Relational Diagram (ERD)	13
BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM	15
3.1 Pengumpulan Data	15
3.2 Metode Pengembangan Sistem	15
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
4.1 <i>Communication</i>	18
4.1.1 Kebutuhan Fungsional Pengunjung.....	18
4.1.2 Kebutuhan Fungsional Member	19
4.1.3 Kebutuhan Fungsional Tim	19
4.1.4 Kebutuhan Fungsional Administrator	20
4.2 <i>Quick Plan</i>	21
4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	21
4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	22
4.3 <i>Modeling Quick Design</i>	22
4.3.1 Desain Sistem	22
4.3.2 Desain Basis Data.....	77
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	90
5.1 Implementasi	90
5.1.1 Implementasi Basis Data	90
5.1.2 <i>Construction</i>	91
5.2 Pengujian Sistem	102
5.2.1 Pengujian <i>Alpha</i>	103
5.2.2 Pengujian <i>Beta</i>	104
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	109
6.1 <i>Deployment Delivery and Feedback</i>	109

6.1.1	<i>Prototype</i> Pertama	109
6.1.2	<i>Prototype</i> Kedua.....	111
6.1.3	<i>Prototype</i> Ketiga.....	113
6.2	Hasil Pengujian Sistem.....	115
6.2.1	Hasil Pengujian <i>Alpha</i> dan Pembahasan	115
6.2.2	Hasil Pengujian <i>Beta</i> dan Pembahasan.....	115
BAB VII PENUTUP		122
7.1	Kesimpulan.....	122
7.2	Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....		123
LAMPIRAN		124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode <i>Ptototyping</i>	16
Gambar 4. 1 Use Case <i>Halaman Utama</i>	23
Gambar 4. 2 Use Case Halaman Administrator.....	24
Gambar 4. 3 Use Case Halaman Turnamen.....	24
Gambar 4. 4 Use Case Registrasi Turnamen (Halaman Utama)	25
Gambar 4. 5 Use Case View Data (Halaman Utama)	25
Gambar 4. 6 Use Case Manajemen Sistem (Halaman Adminstrator)	26
Gambar 4. 7 Use Case Managemen Turnamen (Halaman Administrator).....	27
Gambar 4. 8 Use Case View Data (Halaman Turnamen).....	27
Gambar 4. 9 Activity Diagram <i>Sign Up</i>	31
Gambar 4. 10 Activity Diagram <i>Login</i>	32
Gambar 4. 11 Activity Diagram Edit Profil	33
Gambar 4. 12 Activity Diagram Tambah Turnamen.....	34
Gambar 4. 13 Activity Diagram <i>Generate</i> Halaman Turnamen	35
Gambar 4. 14 Activity Digram <i>View</i> Turnamen.....	36
Gambar 4. 15 Activity Diagram <i>View</i> Blog.....	37
Gambar 4. 16 Activity Diagram <i>View</i> Detail Turnamen.....	38
Gambar 4. 17 Activity Diagram <i>View</i> Detail Blog.....	39
Gambar 4. 18 Activity Diagram <i>Logout</i> (Halaman Utama)	39
Gambar 4. 19 Activity Diagram <i>Login</i> (Halaman Administrator)	40
Gambar 4. 20 Activity Diagram <i>Kelola User</i>	41
Gambar 4. 21 Activity Diagram <i>Kelola Tahun</i>	42
Gambar 4. 22 Activity Diagram <i>Kelola Group</i>	43
Gambar 4. 23 Activity Diagram <i>Kelola Babak</i>	44
Gambar 4. 24 Activity Diagram <i>Kelola Blog</i>	45
Gambar 4. 25 Activity Diagram <i>Kelola Turnamen</i>	46
Gambar 4. 26 Activity Diagram <i>Kelola Tim</i>	47
Gambar 4. 27 Activiy Diagram <i>Kelola Pemain</i>	48

Gambar 4. 28 <i>Activity Diagram</i> Kelola Jadwal	49
Gambar 4. 29 <i>Activity Diagram</i> Kelola Statistik	50
Gambar 4. 30 <i>Activity Diagram Logout</i> Halaman Administrator	51
Gambar 4. 31 <i>Activity Diagram Login</i> Halaman Turnamen	51
Gambar 4. 32 <i>Activity Diagram</i> Daftar Turnamen.....	52
Gambar 4. 33 <i>Activity Diagram View</i> Peserta.....	53
Gambar 4. 34 <i>Activity Diagram View</i> Jadwal	53
Gambar 4. 35 <i>Activity Diagram View</i> Statistik	54
Gambar 4. 36 <i>Activiy Diagram Logout</i> Halaman Turnamen	54
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram Sign Up</i>	55
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram Login</i> Halaman Utama.....	56
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> Edit Profil.....	57
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Turnamen.....	58
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram Generate</i>	59
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram View</i> Turnamen.....	59
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram View</i> Blog.....	60
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram View</i> Detail Turnamen	60
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram View</i> Detail Blog.....	61
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram Logout</i> (Halaman Utama)	62
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram Login</i> Halaman Administrator	62
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> Kelola User.....	63
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Tahun	64
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Group	65
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Babak.....	66
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Blog.....	67
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Turnamen.....	68
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Tim.....	69
Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pemian (Halaman Administrator)	70
Gambar 4. 56 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Jadwal.....	71
Gambar 4. 57 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Statistik.....	72
Gambar 4. 58 <i>Sequence Diagram Logout</i> Halaman Administrator	73

Gambar 4. 59 <i>Sequence Diagram Login</i> Halaman Turnamen	74
Gambar 4. 60 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Turnamen (Halaman Turnamen)	74
Gambar 4. 61 <i>Sequence Diagram View</i> Peserta (Halaman Turnamen)	75
Gambar 4. 62 <i>Sequence Diagram View</i> Jadwal (Halaman Turnamen).....	75
Gambar 4. 63 <i>Sequence Diagram View</i> Statistik (Halaman Turnamen).....	76
Gambar 4. 64 <i>Sequence Diagram Logout</i> (Halaman Turnamen)	77
Gambar 4. 65 <i>Entity Relational Diagram</i>	78
Gambar 4. 66 Relasi Antar Tabel Basis Data	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2. 2 Komponen <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2. 3 Komponen <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2. 4 Komponen <i>Sequence Diagram</i>	13
Tabel 2. 5 Komponen <i>Entity Relational Diagram</i>	14
Tabel 4. 1 Kebutuhan Perangkat Keras Sistem	21
Tabel 4. 2 Tabel Definisi Aktor	28
Tabel 4. 3 Tabel Definisi <i>Use Case</i>	28
Tabel 4. 4 Struktur Tabel Babak	80
Tabel 4. 5 Struktur Tabel Blog.....	80
Tabel 4. 6 Struktur Tabel Foul_group.....	81
Tabel 4. 7 Struktur Tabel Foul_gugur.....	81
Tabel 4. 8 Struktur Tabel Goal_group	81
Tabel 4. 9 Struktur Tabel Goal_gugur	82
Tabel 4. 10 Struktur Tabel Group_turnamen	82
Tabel 4. 11 Struktur Tabel Grup	82
Tabel 4. 12 Struktur Tabel Hak_akses	83
Tabel 4. 13 Struktur Tabel Jadwal_grup.....	83
Tabel 4. 14 Struktur Tabel Jadwal_gugur	84
Tabel 4. 15 Struktur Tabel Kartu_kuning_group.....	84
Tabel 4. 16 Struktur Tabel Kartu_kuning_gugur.....	84
Tabel 4. 17 Struktur Tabel Kartu_merah_group	85
Tabel 4. 18 Struktur Tabel Kartu_merah_gugur	85
Tabel 4. 19 Struktur Tabel Pemain	86
Tabel 4. 20 Struktur Tabel Peserta_babak	86
Tabel 4. 21 Struktur Tabel Peserta_turnamen.....	87
Tabel 4. 22 Struktur Tabel Sponsors.....	87
Tabel 4. 23 Struktur Tabel Tahun	87

Tabel 4. 24 Struktur Tabel Tim.....	88
Tabel 4. 25 Struktur Tabel Turnamen	88
Tabel 4. 26 Struktur Tabel Turnamen_tahun	89
Tabel 5. 1 Tabel Rancangan Pengujian <i>Alpha</i>	103
Tabel 5. 2 Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem Administrator.....	104
Tabel 5. 3 Tabel Pengujian Usabilitas Sistem Administrator	105
Tabel 5. 4 Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem Utama.....	106
Tabel 5. 5 Tabel Pengujian Usabilitas Sistem Utama	107
Tabel 5. 6 Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem Turnamen.....	107
Tabel 5. 7 Tabel Pengujian Usabilitas Sistem Turnamen	108
Tabel 6. 1 Tabel Daftar Responden	115
Tabel 6. 2 Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem Administrator	116
Tabel 6. 3 Hasil Pengujian Usabilitas Sistem Administrator	117
Tabel 6. 4 Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem Administrator	118
Tabel 6. 5 Tabel Hasil Pengujian Usabilitas Sistem Utama.....	119
Tabel 6. 6 Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem Turnamen	120
Tabel 6. 7 Tabel Hasil Pengujian Usabilitas Sistem Turnamen.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Futsal merupakan salah satu cabang olah raga yang sekarang ini banyak digemari di Indonesia. Futsal mempertandingkan dua tim yang saling berhadapan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan guna memenangkan pertandingan. Selain bertujuan untuk menang, pertandingan futsal juga dijadikan sebagai rangkaian babak untuk menjadi juara dalam sebuah turnamen.

Turnamen futsal merupakan pertandingan yang diikuti oleh beberapa tim yang terorganisasi dalam waktu yang relatif pendek dan dilaksanakan secara reguler. Di Indonesia terdapat banyak turnamen yang dihelat rutin setiap tahun. Penyebaran informasi mengenai turnamen tersebut terbatas hanya berupa teks atau poster *digital* yang dibagikan secara *broadcast* melalui media sosial.

Karena alasan tersebut, maka perlu dibuat suatu sistem informasi yang dapat mengakomodasi kebutuhan akan penyebaran informasi tentang adanya suatu turnamen. Data mengenai turnamen tersebut terorganisasi pada sebuah sistem informasi manajemen yang dapat diolah menjadi informasi yang informatif dan tentunya berguna bagi panitia turnamen, pemain, *official*, maupun penikmat olahraga futsal.

Dalam pengembangan sistem tersebut diperlukan metode pengembangan yang memungkinkan perancangan sistem dilakukan secara cepat, sehingga metode pengembangan yang paling tepat adalah *prototyping*. Metode ini memodelkan (*prototyping*) sistem dan dievaluasi secara berulang hingga dihasilkan prototipe final yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari uraian di atas, maka perlu dibuat “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal Menggunakan Metode *Prototyping*.” Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat meningkatkan efektifitas manajemen data dan informasi turnamen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem menggunakan metode pengembangan *prototyping* pada Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal?
2. Bagaimana membangun sistem menggunakan metode pengembangan *prototyping* pada Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang telah dirumuskan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada:

1. *Requirement* Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal dibatasi pada *requirement* yang telah ditentukan oleh *stakeholder*.

2. Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal dibatasi hanya untuk turnamen dengan sistem gugur (*knockout*) dan sistem setengah kompetisi (*group*).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal menggunakan metode pengembangan *prototyping*.
2. Membangun Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal menggunakan metode pengembangan *prototyping*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah terciptanya sistem informasi manajemen berbasis web untuk mengelola data dan informasi turnamen futsal. Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal diharapkan dapat mengelola data dan informasi secara efisien dan dapat mengoptimalkan penyebaran informasi secara cepat serta dapat diakses kapan pun dan di mana pun.

1.6 Kontribusi Penelitian

Pada bidang teknologi informasi, penelitian ini menciptakan suatu teknologi berbasis web yang digunakan untuk mengelola data dan informasi turnamen yang ada pada suatu wilayah sehingga informasi tentang adanya suatu turnamen dapat dapat tersebar secara cepat dan terpusat.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama pengembangan sistem, dapat disimpulkan bahwa perancangan Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal menggunakan metode *prototyping* berhasil dilakukan dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dalam perancangan sistemnya dan menggunakan *Entity Relational Diagram* dalam perancangan basis datanya.

Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Turnamen Futsal berhasil dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan *prototyping*. Dari perancangan dan pembangunan sistem yang telah dilakukan, dihasilkan pengujian fungsionalitas pada sistem administrator, sistem utama, dan sistem turnamen sebesar 100%. Sedangkan untuk pengujian usabilitas, sistem administrator sebanyak 91,6%, sistem utama sebanyak 98,5%, dan sistem turnamen sebanyak 99,9%.

7.2 Saran

Sistem informasi manajemen turnamen futsal yang dibangun pada penelitian ini tentunya tidak luput dari kekurangan. Oleh karena itu, pada pengembangan sistem selanjutnya perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu:

1. Perlu melengkapi pilihan sistem suatu turnamen
2. Perlu adanya fitur *e-payment*.

DAFTAR PUSTAKA

Yamasari, Yuni, Asmunin dan Ibnu Febry Kurniawan. 2015. *Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Skripsi di Jurusan Teknik Elektro, FT Unesa*, Universitas Negeri Surabaya

Nuri, Muhammad Hisyam. 2014. *Sistem Informasi Manajemen Rental Mobil Berbasis Web (Studi Kasus Rental Mobil Naviri)*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Prasetya, Hendra, Sholiq dan Feby Artwodini Muktadiroh. 2013. *Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Manajemen Pustaka Pada Program Pendidikan Dokter Spesialis (PPDS) Anestesiologi dan Reanimasi RSUD dr. Soetomo*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Fajar Nurrochmat. 2016. *Perancangan E-Commerce Distro Roverland Menggunakan Metode Prototyping*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Muhammad Dika Perkasa. 2015. *Pengembangan Sistem Menggunakan Metode Prototyping Pada Sistem Keuangan Azzahra Salon dan Spa Muslimah*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi

Pressman, R.S. 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill

Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering*. Edisi 9. Jakarta: Erlangga



LAMPIRAN

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem Administrator

No	Nama	Pernyataan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Jumadil Abdul Rahman	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA
2	Fauzi Sampurno	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA
3	Andi Kurniawan	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA

Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem Utama

No	Nama	Pernyataan								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Eka Apriyani	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA
2	Yudhawan Arif	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA
3	Viona Dama	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA
4	Aletia	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA
5	Nopal Febrian	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA
6	Dharma	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA	YA

Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem Turnamen

No	Nama	Pernyataan				
		1	2	3	4	5
1	Hari Surisyad	YA	YA	YA	YA	YA
2	Ambar	YA	YA	YA	YA	YA
3	Fiqi Rofiah	YA	YA	YA	YA	YA
4	Mahbub Puba	YA	YA	YA	YA	YA
5	Yazid	YA	YA	YA	YA	YA
6	Marta Dwi Saputri	YA	YA	YA	YA	YA

Tabel Hasil Pengujian Usabilitas Sistem Administrator

No	Nama	Pernyataan			
		1	2	3	4
1	Jumadil Abdul Rahman	S	SS	SS	S
2	Fauzi Sampurno	SS	SS	SS	N
3	Andi Kurniawan	S	SS	SS	S

Tabel Hasil Pengujian Usabilitas Sistem Utama

No	Nama	Pernyataan			
		1	2	3	4
1	Eka Apriyani	S	S	S	S
2	Yudhawan Arif	S	S	S	S
3	Viona Dama	SS	S	S	SS
4	Aletia	S	S	S	SS
5	Nopal Febrian	S	S	S	S
6	Dharma	S	S	N	S

Tabel Hasil Pengujian Usabilitas Sistem Turnamen

No	Nama	Pernyataan			
		1	2	3	4
1	Hari Surisyad	S	SS	S	S
2	Ambar	S	S	S	S
3	Fiqi Rofiah	S	S	S	S
4	Mahbub Puba	S	SS	S	S
5	Yazid	S	S	S	S
6	Marta Dwi Saputri	S	S	S	S

CURRICULUM VITAE

DATA PRIBADI



Nama : Mijil Suryaningtyas
Tempat/ Tanggal Lahir : Gunungkidul, 21 Maret 1995
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Sumber Kidul RT 03/ RW 04,
Ponjong, Ponjong, Gunungkidul,
Yogyakarta
E-mail : mijils21@gmail.com
No. Telp : 081918738305
Status : Belum Menikah
Golongan Darah : A
Kewarganegaraan : Indonesia

RIWAYAT PENDIDIKAN

2001 - 2007 SD Negeri Ponjong IV
2007 - 2010 SMPN 1 Ponjong
2010 - 2013 SMAN 2 Wonosari (Jurusan IPA)
2013 - 2017 S1 Teknik Informatika – UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta