

ABSTRAK

Kecanggihan teknologi yang semakin berkembang pesat menjadikan fungsi *smartphone* tidak hanya sebagai alat telepon biasa. Melihat proses pemesanan tempat olahraga di Bangkalan yang menurut saya kurang efisien, yang mengharuskan pelanggan datang langsung ke lokasi untuk melakukan pemesanan. Pemanfaatan teknologi *smartphone* diharapkan dapat membantu masyarakat kecamatan Bangkalan untuk melakukan pemesanan tempat olahraga dan dapat melihat jadwal lapangan yang sudah dipesan khususnya tempat olahraga di kecamatan Bangkalan yang menjadi studi kasus pada tugas akhir ini.

Aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan berbasis android ini menggunakan bahasa pemrograman java, xml, dan PHP. Aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan berbasis android yang akan dikombinasikan dengan *google maps* supaya lokasi setiap tempat olahraga dapat diketahui melalui aplikasi ini. Jadi tidak perlu khawatir lagi apabila masyarakat di luar kecamatan Bangkalan, jika ingin memesan sebuah tempat olahraga, karena aplikasi ini sudah dilengkapi oleh *google maps*.

Aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan merupakan aplikasi client server yang dibuat untuk mempermudah pelaporan setiap tempat olahraga, mengurangi kerugian pemilik tempat olahraga, dan mempermudah pelanggan melakukan pemesanan tempat olahraga melalui *smartphone* android. Keunggulan aplikasi ini mampu mengurangi kerugian pemilik tempat olahraga karena aplikasi ini mampu membatalkan pemesanan secara otomatis jika setelah 5 jam sesudah pemesanan tidak melakukan pembayaran.

Kata kunci : *Smartphone*, aplikasi, e-sport, android, *google maps*.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
(Halaman ini sengaja dikosongkan).....	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
1.1Latar belakang.....	1
1.2Rumusan Masalah.....	1
1.3Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	2
1.4Batasan Masalah	2
1.5Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	2
1.6Sistematika Penulisan	3
BAB II TEORI PENUNJANG.....	5
2.1Pengertian Olahraga	5
2.2Pengertian Android	5
2.3Pengertian Aplikasi.....	5
2.4Teori PHP.....	6
2.5Teori Basis Data.....	6
BAB III PERANCANGAN SISTEM	7
3.1Analisa Kebutuhan	7
3.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	7
3.1.2 Analisa Kebutuhan Kinerja.....	7

3.2 Analisa <i>User</i>	7
3.3 Analisa <i>Input</i>	7
3.4 Analisa Proses.....	8
3.5 Analisa <i>Output</i>	8
3.6 <i>Domain Model</i>	8
3.7 <i>Use Case Diagram</i>	9
3.8 <i>Robustness Diagram</i>	13
3.9 <i>Sequence Diagram</i>	28
3.10 <i>Class Diagram</i>	45
3.11 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	47
3.12 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	49
BAB IV IMPLENTASI	51
4.1 Halaman Server Aplikasi E-sport Kecamatan Bangkalan.....	51
4.1.1 Halaman <i>Login</i>	51
4.1.2 Halaman Beranda	51
4.1.3 Halaman Tempat Olahraga.....	52
4.1.3.1 Halaman Menambah Tempat Olahraga	52
4.1.3.2 Halaman Laporan Tempat Olahraga	53
4.1.4 Halaman Lapangan.....	53
4.1.4.1 Halaman Menambah Lapangan	54
4.1.4.2 Halaman Laporan Lapangan	54
4.1.5 Halaman Sewa.....	55
4.1.5.1 Halaman Laporan Sewa	55
4.1.6 Halaman Lihat Jadwal.....	56
4.1.6.1 Halaman Laporan Lihat Jadwal.....	56
4.1.7 Halaman Laporan Pembayaran	57
4.2 Halaman <i>Client</i>	57
4.2.1 Halaman <i>Login</i>	57
4.2.1.1 Halaman Menambah <i>Login</i>	58
4.2.2 Halaman Beranda	58
4.2.3 Halaman <i>Maps</i>	59
4.2.4 Halaman Sewa.....	59
4.2.4.1 Halaman Menambah Sewa	60
4.2.5 Halaman Lihat Jadwal.....	60

4.2.6 Halaman Info.....	61
4.2.7 Halaman <i>Logout</i>	61
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
BIOGRAFI PENULIS	67

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Domain Model</i>	8
Gambar 3. 2 <i>Use Case</i> Kelola Akun	9
Gambar 3. 3 <i>Use Case</i> Kelola Kategori Lapangan	10
Gambar 3. 4 <i>Use Case</i> Kelola Lihat Jadwal.....	11
Gambar 3. 5 <i>Use Case</i> Kelola Sewa Lapangan.....	11
Gambar 3. 6 <i>Use Case</i> Kelola Tempat Olahraga	12
Gambar 3. 7 <i>Use Case</i> Kelola Lapangan	13
Gambar 3. 8 <i>Robustness Diagram</i> Melakukan <i>Login</i>	14
Gambar 3. 9 <i>Robustness Diagram</i> Melakukan <i>Logout</i>	15
Gambar 3. 10 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Akun	15
Gambar 3. 11 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Akun.....	16
Gambar 3. 12 <i>Robustness Diagram</i> Menghapus Akun	16
Gambar 3. 13 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Akun.....	17
Gambar 3. 14 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Kategori Lapangan.....	17
Gambar 3. 15 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Kategori Lapangan	18
Gambar 3. 16 <i>Robustness Diagram</i> Menghapus Kategori Lapangan ...	19
Gambar 3. 17 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Kategori Lapangan	20
Gambar 3. 18 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Jadwal	20
Gambar 3. 19 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Sewa Lapangan.....	21
Gambar 3. 20 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Sewa Lapangan	21
Gambar 3. 21 <i>Robustness Diagram</i> Menghapus Sewa Lapangan.....	22
Gambar 3. 22 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Sewa Lapangan	23
Gambar 3. 23 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Tempat Olahraga	23
Gambar 3. 24 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Tempat Olahraga	24
Gambar 3. 25 <i>Robustness Diagram</i> Menghapus Tempat Olahraga	25
Gambar 3. 26 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Tempat Olahraga	25
Gambar 3. 27 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Lapangan.....	26
Gambar 3. 28 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Lapangan	26
Gambar 3. 29 <i>Robustness Diagram</i> Menghapus Lapangan	27
Gambar 3. 30 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Lapangan	28
Gambar 3. 31 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan <i>Login</i>	29
Gambar 3. 32 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan <i>Logout</i>	29

Gambar 3. 33 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Akun	30
Gambar 3. 34 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Akun.....	30
Gambar 3. 35 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Akun	31
Gambar 3. 36 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Akun.....	32
Gambar 3. 37 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Kategori Lapangan.....	32
Gambar 3. 38 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Kategori Lapangan	33
Gambar 3. 39 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Kategori Lapangan	34
Gambar 3. 40 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Kategori Lapangan	34
Gambar 3. 41 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Jadwal	35
Gambar 3. 42 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Sewa Lapangan.....	35
Gambar 3. 43 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Sewa Lapangan	36
Gambar 3. 44 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Sewa Lapangan.....	37
Gambar 3. 45 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Sewa Lapangan	37
Gambar 3. 46 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Tempat Olahraga	38
Gambar 3. 47 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Tempat Olahraga.....	39
Gambar 3. 48 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Tempat Olahraga	39
Gambar 3. 49 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Tempat Olahraga.....	40
Gambar 3. 50 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Lapangan	41
Gambar 3. 51 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Lapangan	41
Gambar 3. 52 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Lapangan	42
Gambar 3. 53 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Lapangan.....	43
Gambar 3. 54 <i>Class Diagram</i> Aplikasi E-sport di Kecamatan Bangkalan Berbasis Android	45
Gambar 3. 55 <i>Conceptual Data Model</i> Aplikasi E-sport di Kecamatan Bangkalan Berbasis Android.....	47
Gambar 3. 56 <i>Physical Data Model</i> Aplikasi E-sport di Kecamatan Bangkalan Berbasis Android.....	49
 Gambar 4. 1 Halaman <i>Login</i> (Server)	 51
Gambar 4. 2 Halaman Beranda (Server).....	51
Gambar 4. 3 Halaman Tempat Olahraga (Server).....	52
Gambar 4. 4 Halaman Menambah Tempat Olahraga (Server).....	52
Gambar 4. 5 Halaman Laporan Tempat Olahraga (Server)	53
Gambar 4. 6 Halaman Lapangan (Server).....	53

Gambar 4. 7 Halaman Menambah Lapangan (Server).....	54
Gambar 4. 8 Halaman Laporan Lapangan (Server)	54
Gambar 4. 9 Halaman Sewa (Server).....	55
Gambar 4. 10 Halaman Laporan Sewa (Server).....	55
Gambar 4. 11 Halaman Lihat Jadwal (Server)	56
Gambar 4. 12 Halaman Laporan Lihat Jadwal (Server).....	56
Gambar 4. 13 Halaman Laporan Pembayaran (Server).....	57
Gambar 4. 14 Halaman <i>Login</i> (Android)	57
Gambar 4. 15 Halaman Menambah <i>Login</i> (Android)	58
Gambar 4. 16 Halaman Beranda (Android)	58
Gambar 4. 17 Halaman <i>Maps</i> (Android).....	59
Gambar 4. 18 Halaman Sewa (Android).....	59
Gambar 4. 19 Halaman Menambah Sewa (Android).....	60
Gambar 4. 20 Halaman Lihat Jadwal (Android).....	60
Gambar 4. 21 Halaman Info (Android).....	61
Gambar 4. 22 Halaman <i>Logout</i> (Android)	61

(Halaman ini sengaja dikosongkan)