

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENILAIAN PERFORMA ATLET BINAAN PADA
TIM PENGURUS BESAR JUJITSU INDONESIA
KOTA BEKASI**

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai
salah satu syarat kelulusan pada Program Sarjana (S1)
untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik
Universitas Darma Persada

Oleh

Muhammad Al Fajri
NIM: 2020240004



Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknik
Universitas Darma Persada
Jakarta
2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

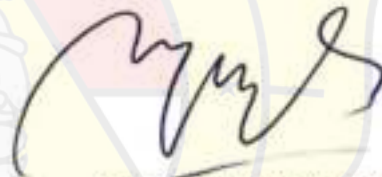
Skripsi ini telah **disetujui dan disahkan** serta diizinkan untuk dipresentasikan pada Sidang Tugas Akhir Program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2023/2024.

PEMBIMBING LAPANGAN




H. Suparmo, A.Md.T. SE.

DOSEN PEMBIMBING



Nur Syamsiah, S.T., M.TI

NIDN: 0301047501

KETUA PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI



Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSI

NIDN: 0301067502

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi tersebut berjudul:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENILAIAN PERFORMA ATLET BINAAN PADA TIM PENGURUS BESAR JIJITSU INDONESIA KOTA BEKASI

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Ibu Nur Syamsiyah, S.T., MTI, tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 20 Juni 2024

A yellow rectangular stamp with a red border. Inside the stamp, there is a small illustration of a person in a dynamic pose, possibly a martial artist. To the right of the illustration, the text "MITRAI TEMPEL" is printed in bold, uppercase letters. Below this, there is a smaller line of text that appears to be a date or reference number, "20 JUNI 2024". A handwritten signature in black ink is written across the stamp.

(Muhammad Al Fajri)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Al Fajri

NIM : 2020240004

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Penilaian Performa Atlet
Binaan pada Tim Pengurus Besar Jujitsu Indonesia Kota
Bekasi

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

DEWAN PENGUJI

DEWAN PENGUJI

Pembimbing: Nur Syamsiyah, S.T., MTI

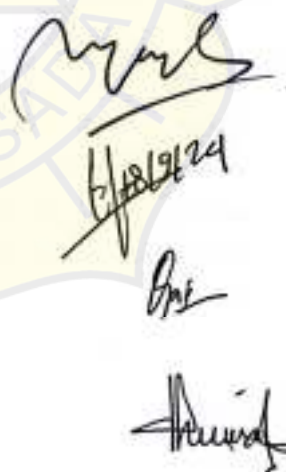
Penguji I : Endang Ayu .S., ST., MMSi

Penguji II : Eva Novianti, S.Kom, M.MSI

Penguji III : Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs.

Ditetapkan di: Jakarta

Tanggal: 5 Agustus 2024



Handwritten signatures of the examiners and the supervisor, including a date stamp '6/8/24'.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Darma Persada, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Al Fajri
NIM : 2020240004
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Darma Persada **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Rancang Bangun Sistem Informasi Penilaian Performa Atlet Binaan pada
Tim Pengurus Besar Jujitsu Indonesia Kota Bekasi**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Darma Persada berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 20 Juni 2024

Yang menyatakan



(Muhammad Al Fajri)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah, SWT., yang telah melimpahkan Nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik. Format dari penulisan skripsi ini adalah buku lugas. Berikut ini adalah judul penulisan skripsi yang penulis ambil:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENILAIAN PERFORMA ATLET BINAAN PADA TIM PENGURUS BESAR JIJITSU INDONESIA KOTA BEKASI

Tujuan penyusunan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Jurusan Sistem Informasi Teknik Universitas Darma Persada. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hasil persepsi, wawancara, dan beberapa sumber tulisan yang membantu penyusunan proposal ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak akan pernah selesai dengan baik tanpa arahan dan dukungan dari semua pihak yang terlibat Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Ade Supriatna, ST., MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Ibu Eka Yuni Astuty, S. Kom, M.MSI., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
3. Ibu Nur Syamsiah, S.T., MTI., selaku Dosen Pembimbing Skripsi dan sebagai Dosen PA (Pembimbing Akademik) yang telah memberikan bimbingan dalam menyusun laporan skripsi ini.

4. Ibu Endang Ayu Susilawati, S.T., M.MSI., selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi.
5. Ibu Mira Febriana Sesunan, S. Kom, M.CS., selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi.
6. Bapak Yahya, S.T., M.Kom., selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi.
7. Bapak H. Suparmo, A.Md.T, SE. selaku pembimbing lapangan yang telah membantu memberikan informasi untuk laporan skripsi.
8. Kedua Orang Tua ayah Toma Gagah Putra dan Ibu Lidya Askalanti yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam pembuatan laporan skripsi.
9. Teman-teman mahasiswa Sistem Informasi Universitas Darma Persada Angkatan 2020 yang juga memberikan dukungan dan bantuan.

Serta semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki kekurangan. Maka, penulis mengharapkan adanya masukan dan saran yang membangun demi tercapainya kesempurnaan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap dengan skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi para akademisi dan pembaca.

Jakarta, 20 Oktober 2024

Muhammad Al Fajri

Penulis

ABSTRAK

Tim Pengurus Besar Jujitsu Indonesia Kota Bekasi adalah Tim yang dipercayai oleh KONI Kota Bekasi untuk membina atlet-atlet jujitsu untuk dipersiapkan dan dipertandingkan di ajang Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) di setiap tahunnya. Sistem pertandingan dalam Jujitsu terbagi menjadi dua (Ne-waza dan Fighting). Permasalahan yang terjadi selama pembinaan adalah tidak stabilnya performa dari atlet yang dibina mulai dari fisik, teknik dan kedisiplinan. Ketidakstabilan ini disebabkan tidak adanya pencatatan dan penilaian yang dilakukan dengan jelas, menjadikan tidak terpantaunya performa atlet yang sebenarnya. Dengan permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk membuat sebuah rancangan sistem informasi penilaian performa atlet binaan pada tim pengurus besar jujitsu kota Bekasi agar membantu para pelatih untuk menilai atlet dengan penilaian yang jelas, dan terpantaunya performa atlet dengan indikator penilaian yang jelas, sehingga atlet dapat mencapai target performa yang harus dicapai agar bisa meningkatkan kualitas mereka saat bertanding.

Kata Kunci (Atlet, Jujitsu, Performa, Penilaian)

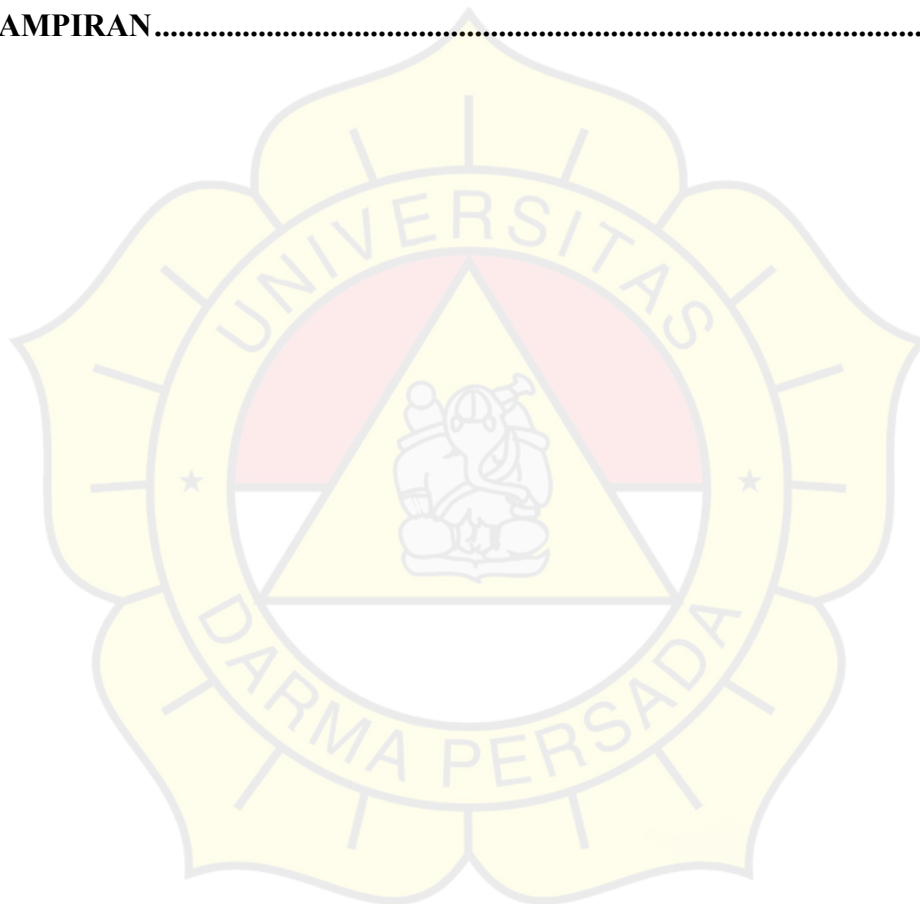
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Ruang Lingkup.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar Sistem	6
2.1.1. Pengertian Sistem.....	6
2.1.2. Pengertian Sistem Informasi.....	6
2.1.3. Pengertian Penilaian	7
2.1.4. Pengertian Performa.....	7
2.1.5. Pengertian Atlet.....	8
2.2. Pengertian Rancang Bangun.....	8
2.3. Konsep Dasar <i>Website</i>	9
2.3.1. Pengertian <i>Website</i>	9
2.4. Basis Data (<i>Database</i>).....	9
2.4.1 MySQL	9

2.4.2. PhpMyAdministrator	9
2.5. Perangkat Lunak yang digunakan	10
2.5.1. Visual Code Studio	10
2.5.2. Laragon	10
2.5.3 Enterprise Architect.....	10
2.5.4. Web Browser	11
2.5.5. Web Server	11
2.6. Bahasa Pemrograman.....	11
2.6.1. PHP.....	11
2.6.2. Node.Js	12
2.6.3. HTML (Hypertext Markup Language)	12
2.6.4. CSS (Cascading Style Sheet)	12
2.7. Peralatan Pendukung (Tool System).....	12
2.7.1. UML (Unified Modified Language).....	12
2.7.2. Model-Model Diagram.....	13
2.8. Metode Pengembangan Sistem	14
2.8.1. Metode <i>Waterfall</i>	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1. Kerangka Pemikiran.....	15
3.2. Metode Pengumpulan Data atau Informasi.....	16
3.3. Identifikasi Masalah.....	17
3.4. Metodologi Pengembangan Sistem	17
3.4.1. Analisa Kebutuhan.....	18
3.4.2. Desain	18
3.4.3. Pembuatan Kode Program.....	19
3.4.4. Pengujian	19
3.4.5. Pendukung atau Pemeliharaan.....	19
3.5. Waktu dan Tempat Penelitian	19
3.5.1. Waktu Penelitian.....	19
3.5.2. Tempat Penelitian	19
3.6. Alat dan Bahan Penelitian.....	20
3.6.1. Alat Penelitian	20

3.6.2. Bahan Penelitian.....	20
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	21
4.1. Tinjauan Organisasi.....	21
4.1.1. Sejarah Organisasi.....	21
4.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	22
4.1.3. Identifikasi Masalah.....	25
4.2. Analisa Sistem Berjalan.....	26
4.2.1. Use Case Diagram Sistem Berjalan	26
4.2.2. Skenario Sistem Berjalan	27
4.2.3. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	34
4.2.4. Spesifikasi Dokumen Masukan.....	41
4.2.5. Spesifikasi Dokumen Keluaran.....	41
4.3. Perancangan Sistem	42
4.3.1. Use Case Diagram Sistem Usulan.....	42
4.3.2. Skenario Sistem Usulan	45
4.3.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	71
4.3.4. Rancangan Masukan	95
4.3.5. Rancangan Keluaran	101
4.3.6. Rancangan Basis Data	107
4.4. Implementasi Sistem	110
4.4.1 Rancangan Tampilan Hak Pelatih	110
4.4.2 Rancangan Tampilan Hak Akses Atlet.....	118
4.4.3 Rancangan Tampilan Hak Akses Manajer Tim	125
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	133
5.1 Tampilan Aplikasi.....	133
5.1.1. Hak Akses Pelatih	133
5.1.2. Hak Akses Atlet.....	141
5.1.3. Hak Akses Manajer Tim	148
5.2. Uji Coba Aplikasi	156
5.2.1. Uji Coba Struktural	156
5.2.2. Uji Coba Fungsional	158
5.2.3. Uji Coba Validasi	159

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	161
6.1. Kesimpulan	161
6.2. Saran.....	161
DAFTAR PUSTAKA	162
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	163
LEMBAR KONSULTASI LAPORAN SKRIPSI	164
SURAT KETERANGAN.....	165
LAMPIRAN WAWANCARA.....	166
LAMPIRAN.....	168



DAFTAR SIMBOL

a. Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas pada manusia, jika sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan meminta <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga dapat dianggap sebagai <i>actor</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada elemen mandiri (<i>independent</i>) mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
4		<i>System Boundary</i>	Menentukan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Kasus penggunaan deskripsi dari urutan tindakan yang dilakukan oleh sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
6	<<include>>	<i>Include</i>	Melakukan apa yang harus dilakukan agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
7	<<extend>>	<i>Extend</i>	Menentukan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik tertentu.

b. Simbol *Activity Diagram*

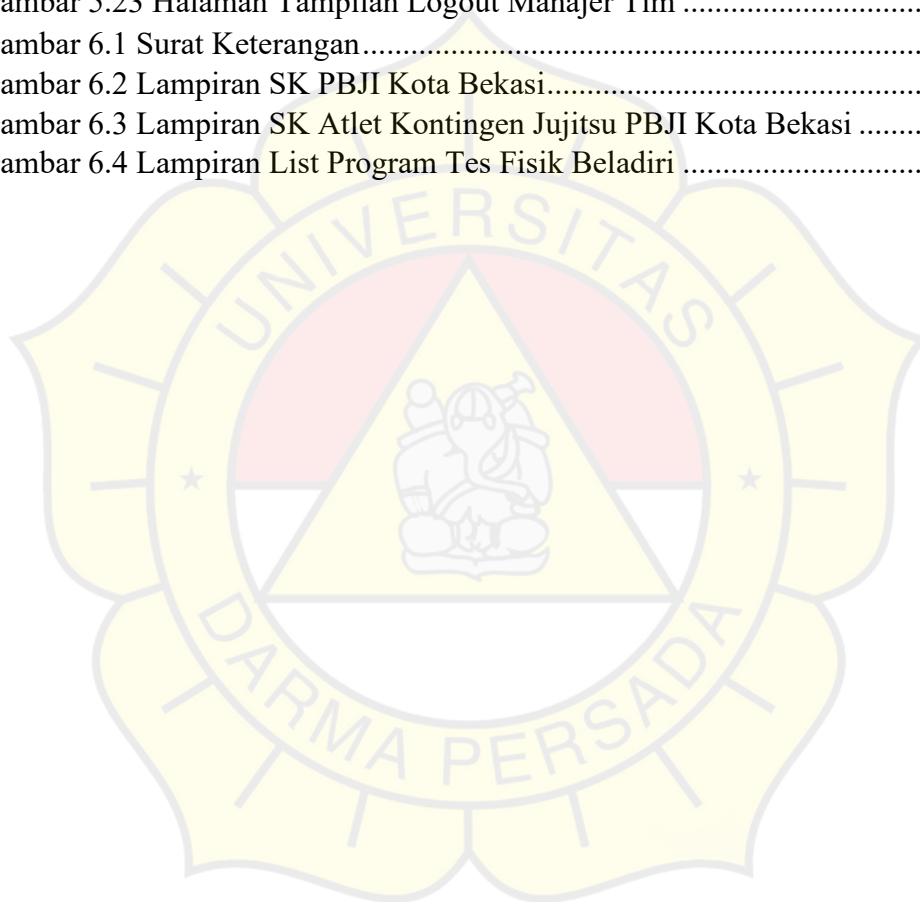
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek diakhiri
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan dan diakhiri kondisi
5		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Metodologi Pengembangan Sistem....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	26
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Membuat Program Latihan	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Melakukan Program Latihan.....	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Mencatat Hasil Latihan	36
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Membuat Laporan Hasil Latihan	37
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Menerima Laporan Hasil	38
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Merekap Laporan yang diberikan Pelatih	39
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Menerima Hasil Rekap Laporan Periodik	40
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Hak Akses Pelatih	42
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Hak Akses Atlet.....	43
Gambar 4.12 <i>Use Case Diagram</i> Hak Akses Manajer Tim.....	44
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Usulan Login	71
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Usulan Memasukan Data Atlet.....	72
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Usulan Menambahkan Data Pelatih	73
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Usulan Menambahkan Data Pertandingan	74
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melakukan Penilaian Atlet.....	76
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Usulan Membuat Laporan	77
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Usulan Logout	78
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Usulan Login	79
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Usulan Dashboard	80
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Profil Atlet	81
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Hasil Penilaian Pelatih.....	82
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Hasil Pertandingan.....	83
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Jadwal Latihan	84
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Hasil Penilaian Pribadi	85
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Usulan Logout	86
Gambar 4.28 <i>Activity Diagram</i> Usulan Login	87
Gambar 4.29 <i>Activity Diagram</i> Usulan Dashboard	88
Gambar 4.30 <i>Activity Diagram</i> Melihat Profil Atlet	89
Gambar 4.31 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Hasil Penilaian Pelatih.....	90
Gambar 4.32 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Hasil Pertandingan.....	91
Gambar 4.33 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Jadwal Latihan	92
Gambar 4.34 <i>Activity Diagram</i> Usulan Melihat Hasil Laporan Atlet	93
Gambar 4.35 <i>Activity Diagram</i> Usulan Logout	94
Gambar 4.36 Tampilan Desain Halaman Login	95
Gambar 4.37 Tampilan Desain Halaman <i>Input</i> Data Pelatih.....	96
Gambar 4.38 Tampilan Desain Halaman <i>Input</i> Data Atlet.....	97
Gambar 4.39 Tampilan Desain Halaman <i>Input</i> Data Latihan.....	98

Gambar 4.40 Tampilan Desain Halaman <i>Input</i> Data Pertandingan.....	99
Gambar 4.41 Tampilan Desain Halaman <i>Input</i> Data Penilaian	100
Gambar 4.42 Tampilan Desain Halaman Data Pelatih	101
Gambar 4.43 Tampilan Desain Halaman Data Atlet	102
Gambar 4.44 Tampilan Desain Halaman Data Latihan	103
Gambar 4.45 Tampilan Desain Halaman Data Pertandingan	104
Gambar 4.46 Tampilan Desain Halaman Data Penilaian	105
Gambar 4.47 Tampilan Desain Halaman Laporan.....	106
Gambar 4.48 Entity Relation Diagram	107
Gambar 4.49 Rancangan Halaman Login Pelatih.....	110
Gambar 4.50 Rancangan Halaman Memasukan Data Atlet	111
Gambar 4.51 Rancangan Halaman Memasukan Data Pelatih	112
Gambar 4.52 Rancangan Halaman Memasukan Data Latihan	113
Gambar 4.53 Rancangan Halaman Memasukan Data Pertandingan	114
Gambar 4.54 Rancangan Halaman Memasukan Data Penilaian.....	115
Gambar 4.55 Rancangan Halaman Laporan	116
Gambar 4.56 Rancangan Halaman Logout Pelatih.....	117
Gambar 4.57 Rancangan Halaman Login Atlet	118
Gambar 4.58 Rancangan Halaman Dashboard Atlet	119
Gambar 4.59 Rancangan Halaman Melihat Profil Atlet.....	120
Gambar 4.60 Rancangan Halaman Melihat Hasil Pertandingan.....	121
Gambar 4.61 Rancangan Halaman Melihat Jadwal Latihan.....	122
Gambar 4.62 Rancangan Halaman Melihat Hasil Penilaian.....	123
Gambar 4.63 Rancangan Halaman Logout Atlet	124
Gambar 4.64 Rancangan Halaman Login Manajer Tim	125
Gambar 4.65 Rancangan Halaman Dashboard Manajer Tim	126
Gambar 4.66 Rancangan Halaman Melihat Profil Atlet Manajer Tim	127
Gambar 4.67 Rancangan Halaman Melihat Jadwal Latihan.....	128
Gambar 4.68 Rancangan Halaman Melihat Hasil Pertandingan.....	129
Gambar 4.69 Rancangan Halaman Melihat Hasil Penilaian.....	130
Gambar 4.70 Rancangan Halaman Menerima Laporan.....	131
Gambar 4.71 Rancangan Halaman Logout Manajer Tim	132
Gambar 5.1 Halaman Tampilan Login Pelatih	133
Gambar 5.2 Halaman Tampilan Memasukan Data Atlet.....	134
Gambar 5.3 Halaman Tampilan Memasukan Data Pelatih.....	135
Gambar 5.4 Halaman Tampilan Memasukan Data Jadwal Latihan.....	136
Gambar 5.5 Halaman Tampilan Memasukan Data Hasil Pertandingan	137
Gambar 5.6 Halaman Tampilan Memasukan Data Penilaian Atlet.....	138
Gambar 5.7 Halaman Tampilan Membuat Laporan	139
Gambar 5.8 Halaman Tampilan Logout	140
Gambar 5.9 Halaman Tampilan Logout	141
Gambar 5.10 Halaman Dashboard Atlet	142
Gambar 5.11 Halaman Tampilan Profil Atlet.....	143
Gambar 5.12 Halaman Tampilan Melihat Hasil Pertandingan	144

Gambar 5.13 Halaman Tampilan Melihat Jadwal Latihan	145
Gambar 5.14 Halaman Tampilan Melihat Hasil Penilaian Pelatih	146
Gambar 5.15 Halaman Tampilan Logout Atlet	147
Gambar 5.16 Halaman Tampilan Login Manajer Tim	148
Gambar 5.17 Halaman Tampilan Dashboard Manajer Tim.....	149
Gambar 5.18 Halaman Tampilan Melihat Profil Atlet	150
Gambar 5.19 Halaman Tampilan Melihat Hasil Pertandingan	151
Gambar 5.20 Halaman Tampilan Melihat Jadwal Latihan	152
Gambar 5.21 Halaman Tampilan Melihat Hasil Penilaian Pelatih	153
Gambar 5.22 Halaman Tampilan Menerima Hasil Laporan.....	154
Gambar 5.23 Halaman Tampilan Logout Manajer Tim	155
Gambar 6.1 Surat Keterangan.....	165
Gambar 6.2 Lampiran SK PBJI Kota Bekasi.....	168
Gambar 6.3 Lampiran SK Atlet Kontingen Jujitsu PBJI Kota Bekasi	169
Gambar 6.4 Lampiran List Program Tes Fisik Beladiri	170



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Actor</i> Kebutuhan Sistem	18
Tabel 4.1 Skenario Membuat Program Latihan	27
Tabel 4.2 Skenario Melakukan Program Latihan	28
Tabel 4.3 Skenario Mencatat Hasil Pelatihan	29
Tabel 4.4 Skenario Membuat Laporan Hasil Latihan	30
Tabel 4.5 Skenario Menerima Hasil Laporan	31
Tabel 4.6 Skenario Merekap Laporan yang diberikan Pelatih	32
Tabel 4.7 Skenario Menerima Hasil Rekap Laporan	33
Tabel 4.8 Skenario Login	45
Tabel 4.9 Skenario Memasukan Data Atlet	46
Tabel 4.10 Skenario Memasukan Data Pelatih	47
Tabel 4.11 Skenario Memasukan Data Pertandingan	49
Tabel 4.12 Skenario Memasukan Data Kegiatan Latihan	50
Tabel 4.13 Skenario Melakukan Penilaian Atlet	52
Tabel 4.14 Skenario Membuat Laporan	53
Tabel 4.15 Skenario Logout	54
Tabel 4.16 Skenario Login	55
Tabel 4.17 Skenario Dashboard	56
Tabel 4.18 Skenario Melihat Profil Atlet	57
Tabel 4.19 Skenario Melihat Hasil Pertandingan	58
Tabel 4.20 Skenario Melihat Jadwal Latihan	59
Tabel 4.21 Skenario Melihat Hasil Penilaian Pelatih	60
Tabel 4.22 Skenario Melihat Hasil Laporan Pribadi	61
Tabel 4.23 Skenario Logout	62
Tabel 4.24 Skenario Login	63
Tabel 4.25 Skenario Dashboard	64
Tabel 4.26 Skenario Melihat Profil Atlet	65
Tabel 4.27 Skenario Melihat Hasil Pertandingan	66
Tabel 4.28 Skenario Melihat Jadwal Latihan	67
Tabel 4.29 Skenario Melihat Hasil Penilaian Pelatih	68
Tabel 4.30 Skenario Melihat Hasil Laporan Atlet	69
Tabel 4.31 Skenario Logout	70
Tabel 4.32 Pelatih	108
Tabel 4.33 Atlet	108
Tabel 4.34 Latihan	109
Tabel 4.35 Pertandingan	109
Tabel 4.36 Penilaian	109
Tabel 5.1 Uji Coba Struktural	156
Tabel 5.2 Uji Coba Fungsionalitas	158