

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2. 1 Tinjauan Pustaka.....	4
2. 2 Dasar Teori.....	5

2.2.1	Android	5
2.2.2	Java	6
2.2.3	Eclipse	6
2.2.4	Futsal	7
2.2.5	Teknik Dasar Futsal	7
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		8
3.1	Analisis Sistem.....	8
3.1.1	Kebutuhan Data	8
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	8
3.1.3	Kebutuhan Perangkat Keras.....	8
3.2	Perancangan Sistem	9
3.2.1	Use Case Diagram	9
3.2.2	Sequence Diagram	10
3.2.3	Class Diagram.....	11
3.2.4	Activity Diagram.....	12
3.3	Desain Interface.....	14
3.3.1	Tampilan Teknik	14
3.3.2	Tampilan Kuis	15
3.3.3	Tampilan Profil	16

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SI STEM.....	17
4.1 Implementasi Sistem	17
4.1.1 Program Halaman Kuis.....	17
4.1.2 Program Halaman Profil.....	18
4.2 Pembahasan Sistem.....	19
4.2.1 Tampilan Utama	19
4.2.2 Tampilan Menu.....	20
4.2.3 Tampilan Aturan,Latihan dan Teknik.....	21
4.2.4 Tampilan Kuis.....	22
4.2.5 Tampilan Profil.....	23
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 24
5.1 Kesimpulan.....	24
5.2 Saran.....	24
 DAFTAR PUSTAKA	 25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram	10
Gambar 3.2 Sequence Diagram	11
Gambar 3.3 Class Diagram.....	12
Gambar 3.4 Activity Diagram	13
Gambar 3.5 Tampilan Teknik.....	14
Gambar 3.6 Tampilan Kuis	15
Gambar 3.7 Tampilan Profil	16
Gambar 4.1 Tampilan Utama	19
Gambar 4.2 Tampilan Menu	20
Gambar 4.3 Tampilan Aturan, Latihan dan Teknik	21
Gambar 4.4 Tampilan Kuis	22
Gambar 4.5 Tampilan Profil	23