

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJADWALAN DAN SISTEM PENGATURAN UNTUK PERTANDINGAN WING CHUN

BERBASIS WEB

Oleh:

Nama : David Christanto

NIM : 41130144

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi

Program Studi Sistem Informasi

Konsentrasi Management Support System



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

Oktober 2017

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJADWALAN DAN SISTEM PENGATURAN UNTUK PERTANDINGAN WING CHUN

BERBASIS WEB

Diajukan Oleh:

Nama : David Christanto

NIM : 41130144

Jakarta, 21 Agustus 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing,

(Joko Susilo, S.Kom., MM., M.Kom)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



ABSTRAK

David Christanto / 41130144 / Analisis dan Perancangan Sistem Penjadwalan dan Sistem Pengaturan Untuk Pertandingan Wing Chun Berbasis Web / Pembimbing: Joko Susilo S.Kom., MM., M.Kom.

Perkembangan teknologi pada era digital sekarang ini, memungkinkan manusia memanfaatkan teknologi seperti komputer dan smartphone untuk digunakan pada seluruh aspek kehidupan. Pada organisasi wing chun Indonesia, belum memiliki sistem yang terkomputerisasi untuk mengadakan pertandingan. Organisasi ini masih menggunakan sistem manual, yaitu dengan cara menulis dan mencatat pada dokumen-dokumen fisik berupa kertas. Sehingga, dibutuhkan suatu sistem yang dapat mempermudah dalam melaksanakan pengaturan, penjadwalan serta pencatatan setiap pertandingan.

Sistem penjadwalan dan sistem pengaturan untuk pertandingan wing chun dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP (PHP Hypertext Preprocessor)* versi 5, dengan menggunakan kerangka kerja CodeIgniter, penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP* karena sifatnya yang *open source*, sehingga jika terjadi perubahan atau penambahan fitur akan sangat dimudahkan karena kerangka kerja CodeIgniter yang sangat teratur.

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi langsung di lapangan, guna mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merancang sistem, agar sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem yang digunakan untuk pertandingan wing chun yang dapat diakses dimana saja oleh orang terkait dengan menggunakan media komunikasi seperti komputer, *smartphone* yang telah terhubung dengan internet.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sistem ini dapat mempermudah penyelenggara pertandingan, untuk pengaturan pertandingan, penjadwalan pertandingan dan pencatatan pertandingan yang terperinci. Saran untuk sistem ini adalah sebaiknya mengembangkan sistem ini dengan versi berbasis *Android* atau *IOS*, dikarenakan perkembangan *smartphone* yang dapat menyetarakan kinerja komputer dengan fleksibilitas yang tinggi.

penyebutan sumber:

a. Pengutipannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

ABSTRACT

David Christanto / 41130144 / Analysis and Design of Scheduling System and Regulatory System for Web-Based Wing Chun Game / Advisor: Joko Susilo S.Kom., MM., M.Kom.

Technological developments in the digital age today, allowing human use technology such as computers and smartphones for use in all aspects of life. The wing chun organization of Indonesia does not have a computerized system to hold a match. This organization still uses manual system, that is by writing and taking notes on physical documents such as paper. Thus, it needs a system that can simplify the implementation of arrangement, scheduling and recording every game.

The scheduling system and the arrangement system for wing chun matches are made using the PHP 5 (Hypertext Preprocessor) programming language, using the CodeIgniter framework, the authors use the PHP programming language because of its open source nature, so that any changes or additions will be greatly facilitated, because of the well-organized CodeIgniter framework.

In this study, data collection is collected by conducting interviews and direct observation in the field in order to obtain information that will be used to design the system, so that the system can run in accordance with user needs.

The result of this research is a system used for wing chun matches that can be accessed anywhere by people associated with using communication media such as computers, smartphones that have been connected to the internet.

The conclusion of this study is that this system can facilitate match organizers, for matches, game scheduling and detailed game recording. Suggestions for this system is to develop this system with Android or IOS based version due to the development of smartphones that can equalize computer performance with high flexibility





KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian dan laporan skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi pada Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, semangat serta dukungan selama proses penulisan skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Budi Wasito, S.Kom., M.M., M.Kom selaku kepala program studi Sistem Informasi yang telah memberikan saran dan motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Joko Susilo S.Kom., MM., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan saran, waktu, tenaga, masukan, diskusi, dan bantuan untuk penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Martin Kusuma sebagai ketua umum di Federasi Wing Chun Indonesia yang telah meluangkan waktunya dan berperan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie yang telah mengajar dan memberikan ilmu pengetahuan serta dukungan kepada penulis selama masa kuliah sampai terselesaikannya penulisan skripsi ini.
5. Keluarga penulis yang tercinta, orang tua, serta saudara – saudara penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis, serta telah banyak



memberikan bantuan selama penulis kuliah dan dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini.

6. Teman – teman terdekat dari penulis, Nathania Pribady, Steven Valerian, Hartanto Apriyadi, Wenhill Cornelius, Refilia Divayanthi, Daniel Hansel, Andrea Herianto, Andre Surya Jaya, Hokyanto, Maximilian Marwin, serta teman – teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran, motivasi, serta bantuan bagi penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Staff Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie yang telah membantu penulis dalam mencari data dan informasi yang diperlukan untuk penyelesaian penulisan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung sampai dengan penyelesaian penulisan skripsi ini,

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat tambahan kepada para pembaca sekalian. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan selanjutnya.

Jakarta, Oktober 2017

David Christanto



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II. LANDASAN TEORI	5
A. Data	5
B. Sistem	5
C. Informasi	6
D. Sistem Informasi	6
E. Penjadwalan	8
F. Pengaturan	10
G. Sistem Pertandingan	11
H. Wing Chun	18
I. Internet	19
J. <i>World Wide Web</i>	20

© Hak cipta dimiliki IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang menyalin atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



K. Basis Data	21
L. Normalisasi.....	21
M. SDLC	23
N. <i>Framework</i>	24
O. <i>CodeIgniter</i>	25
P. MVC (<i>Model, Views, Controller</i>)	26
Q. <i>MySQL</i>	28
R. <i>JavaScript</i>	29
S. <i>JQuery</i>	29
T. <i>Ajax</i>	30
U. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	31
BAB III. ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN.....	35
A. Gambaran Umum Perusahaan (Objek Penelitian)	35
B. Metode Penelitian	38
Teknik Pengumpulan Data	38
BAB IV. PERANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN.....	40
A. Rancangan Sistem	40
1. <i>Use Case</i>	41
2. <i>Class Diagram</i>	42
3. <i>Sequence Diagram</i>	45
B. Rancangan Basis Data.....	78
1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	79
2. Daftar Atribut Dalam Tabel	80
C. Rancangan Antar Muka.....	92
D. Rancangan Alur Program.....	112
E. Implementasi Sistem	121

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun
tanpa izin IBIKKG.



1. Spesifikasi Program Aplikasi.....	121
2. Panduan Instalasi	122
3. Panduan Pemakaian	123
4. Evaluasi Sistem.....	156
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	157
A. Kesimpulan	157
B. Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA.....	159
LAMPIRAN	161

© Hak Cipta dan Hak Kekayaan Intelektual (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Tidak Dapat Diliindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Komponen Sistem Informasi	8
Gambar 2.2	Bagan Pertandingan.....	13
Gambar 2.3	Sistem Gugur dengan <i>Bye</i>	14
Gambar 2.4	Sistem Gugur dengan <i>Seeded</i>	16
Gambar 2.5	Sistem Gugur dengan Ronde Pendahuluan	17
Gambar 2.6	Diagram Proses Normalisasi	22
Gambar 2.7	Siklus Pengembangan Sistem Informasi.....	23
Gambar 2.8	Perbandingan Normal <i>PHP</i> dengan <i>CodeIgniter</i> (Metode MVC).....	27
Gambar 2.9	Perbedaan Model Aplikasi <i>Web</i> Tanpa dan Dengan <i>Web</i>	30
Gambar 2.10	Contoh <i>Sequence Diagram</i> Sederhana.....	31
Gambar 2.11	Contoh <i>Class Diagram</i> Sederhana	32
Gambar 2.12	Contoh <i>Use Case Diagram</i> Sederhana	33
Gambar 2.13	Contoh <i>Activity Diagram</i> Sederhana	34
Gambar 3.1	Aliran Pendaftaran Peserta.....	37
Gambar 3.2	Aliran Pengurutan Jadwal Pertandingan	38
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram</i>	40
Gambar 4.2	<i>Class Diagram Login Controller</i>	42
Gambar 4.3	<i>Class Diagram Login Model</i>	42
Gambar 4.4	<i>Class Diagram Organizer Controller</i>	43
Gambar 4.5	<i>Class Diagram Organizer Model</i>	44
Gambar 4.6	<i>Sequence Diagram Login</i>	45

© Hak Cipta Milik PT Kwik Kian Gie (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan sumber penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan sumber penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 4.7	<i>Sequence Diagram Logout</i>	46
Gambar 4.8	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Categories Form</i>	46
Gambar 4.9	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Categories Fight</i>	47
Gambar 4.10	<i>Sequence Diagram Menambah Judges Team</i>	48
Gambar 4.11	<i>Sequence Diagram Menambah Judges</i>	49
Gambar 4.12	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Judges</i>	50
Gambar 4.13	<i>Sequence Diagram Menambah Referee Team</i>	51
Gambar 4.14	<i>Sequence Diagram Menambah Referee</i>	52
Gambar 4.15	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Referee</i>	53
Gambar 4.16	<i>Sequence Diagram Menambah Room</i>	54
Gambar 4.17	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Room</i>	55
Gambar 4.18	<i>Sequence Diagram Menambah Room</i>	56
Gambar 4.19	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Room</i>	57
Gambar 4.20	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Tournament Info</i>	58
Gambar 4.21	<i>Sequence Diagram Menambah Registrant</i>	59
Gambar 4.22	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Registrant Achievements</i>	60
Gambar 4.23	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Organizer Info</i>	61
Gambar 4.24	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Organizer User</i>	62
Gambar 4.25	<i>Sequence Diagram Menambah Club</i>	63
Gambar 4.26	<i>Sequence Diagram Menghapus Club</i>	64
Gambar 4.27	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Categories Fight Activation</i>	65
Gambar 4.28	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Participant Approval</i>	66
Gambar 4.29	<i>Sequence Diagram Memperbaharui Participant Disapproval</i>	67

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
 Cipta Diliindungi Undang-undang
 Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin IBIKKG.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 4.30	<i>Sequence Diagram</i> Memperbaharui <i>Judges Referee Assignment</i>	68
Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram</i> Memperbaharui <i>Interval Form</i>	69
Gambar 4.32	<i>Sequence Diagram</i> Menambah <i>Break Form</i>	70
Gambar 4.33	<i>Sequence Diagram</i> Menghapus <i>Break Form</i>	71
Gambar 4.34	<i>Sequence Diagram</i> <i>Participant Placement Form</i>	72
Gambar 4.35	<i>Sequence Diagram</i> <i>Finalize Form</i>	73
Gambar 4.36	<i>Sequence Diagram</i> Memperbaharui <i>Interval Fight</i>	74
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram</i> Menambah <i>Break Fight</i>	75
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram</i> Menghapus <i>Break Fight</i>	76
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram</i> <i>Participant Placement Fight</i>	77
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram</i> <i>Finalize Fight</i>	78
Gambar 4.41	<i>Entity Relationship Diagram</i>	79
Gambar 4.42	Halaman <i>Login Admin</i>	92
Gambar 4.43	Halaman <i>Tournament List</i>	92
Gambar 4.44	Halaman <i>Tournament Detail</i>	93
Gambar 4.45	Halaman <i>Categories</i>	93
Gambar 4.46	Halaman <i>Judges List</i>	94
Gambar 4.47	Form <i>Add Judges Team</i>	94
Gambar 4.48	Form <i>Add Judges</i>	95
Gambar 4.49	Form <i>Edit Judges</i>	95
Gambar 4.50	Halaman <i>Referee List</i>	96
Gambar 4.51	Form <i>Add Referee Team</i>	96
Gambar 4.52	Form <i>Add Referee</i>	97

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
 Har Cipta milik IBI KKG (Pstid) Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang menyalin atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin IBIKKG.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

1. Dilarang menyalin atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin IBIKKG.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 4.53 Form <i>Edit Refere</i>	97
Gambar 4.54 Halaman <i>Room List</i>	98
Gambar 4.55 Form <i>Add Room</i>	98
Gambar 4.56 Form <i>Edit Room</i>	99
Gambar 4.57 Halaman <i>Area List</i>	99
Gambar 4.58 Form <i>Add Area</i>	100
Gambar 4.59 Form <i>Edit Area</i>	100
Gambar 4.60 Halaman <i>Tournament Info</i>	101
Gambar 4.61 Halaman <i>Participant Registrantion</i>	101
Gambar 4.62 Form <i>Add New Participant</i>	102
Gambar 4.63 Halaman <i>My Club</i>	102
Gambar 4.64 Form <i>Add Club</i>	103
Gambar 4.65 Halaman <i>My Info</i>	104
Gambar 4.66 Form <i>Edit Organizer User</i>	104
Gambar 4.67 Halaman <i>Scoring Criteria</i>	105
Gambar 4.68 Halaman <i>Categories Activation</i>	105
Gambar 4.69 Halaman <i>Categories Activation – Change Activation</i>	106
Gambar 4.70 Halaman <i>Participant Approval</i>	106
Gambar 4.71 Halaman <i>Judges Referee Assignment List</i>	107
Gambar 4.72 Form <i>Edit Judges Referee Assignment</i>	107
Gambar 4.73 Halaman <i>Form Schedule Manager</i>	108
Gambar 4.74 Form <i>Add Break Form</i>	109
Gambar 4.75 Halaman <i>Fight Schedule Manager</i>	110

Hak cipta milik IBI KIKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang menyalin atau seluruhnya atau sebagian karya tulis ini tanpa izin IBIKKG.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

1. Dilarang menyalin atau seluruhnya atau sebagian karya tulis ini tanpa izin IBIKKG.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 4.76 Form <i>Add Break Fight</i>	111
Gambar 4.77 Halaman <i>Form Schedule Display</i>	111
Gambar 4.78 Halaman <i>Fight Schedule Display</i>	112
Gambar 4.79 Halaman <i>Login Organizer</i>	123
Gambar 4.80 Halaman <i>Login Organizer Tidak Valid</i>	124
Gambar 4.81 Halaman <i>Tournament List</i>	124
Gambar 4.82 Halaman <i>Tournament Detail</i>	125
Gambar 4.83 Halaman <i>Categories</i>	126
Gambar 4.84 Halaman <i>Judges</i>	127
Gambar 4.85 Form <i>Add Judges Team</i>	128
Gambar 4.86 Form <i>Add Judges</i>	129
Gambar 4.87 Form <i>Edit Judges</i>	130
Gambar 4.88 Halaman <i>Referee</i>	130
Gambar 4.89 Form <i>Add Referee Team</i>	131
Gambar 4.90 Form <i>Add Referee</i>	132
Gambar 4.91 Form <i>Edit Referee</i>	132
Gambar 4.92 Halaman <i>Room</i>	133
Gambar 4.93 Form <i>Add Room</i>	134
Gambar 4.94 Form <i>Edit Room</i>	134
Gambar 4.95 Halaman <i>Area</i>	135
Gambar 4.96 Form <i>Add Area</i>	136
Gambar 4.97 Form <i>Edit Area</i>	137
Gambar 4.98 Halaman <i>Tournament Info</i>	137

Hak cipta milik IBI BKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Harap Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang menyalin atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa pencahayaan dan menyebarkan sumber-sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



Gambar 4.99 Halaman <i>My Club</i>	138
Gambar 4.100 Halaman <i>My Club</i>	139
Gambar 4.101 Halaman <i>My Club</i>	140
Gambar 4.102 Halaman <i>My Info</i>	140
Gambar 4.103 Form <i>Edit Organiser User</i>	141
Gambar 4.104 Halaman <i>Scoring Criteria</i>	142
Gambar 4.105 Form <i>Finishing Setup Master</i>	143
Gambar 4.106 Halaman <i>Categories Activation</i>	143
Gambar 4.107 Halaman <i>Change Activation</i>	144
Gambar 4.108 Halaman <i>Participant Approval</i>	146
Gambar 4.109 Halaman <i>Judges Referee Assignment</i>	147
Gambar 4.110 Form <i>Edit Judges Referee Assignment</i>	148
Gambar 4.111 Halaman <i>Form Schedule Manager</i>	149
Gambar 4.112 Form <i>Add Break Form</i>	152
Gambar 4.113 Halaman <i>Fight Schedule Manager</i>	152