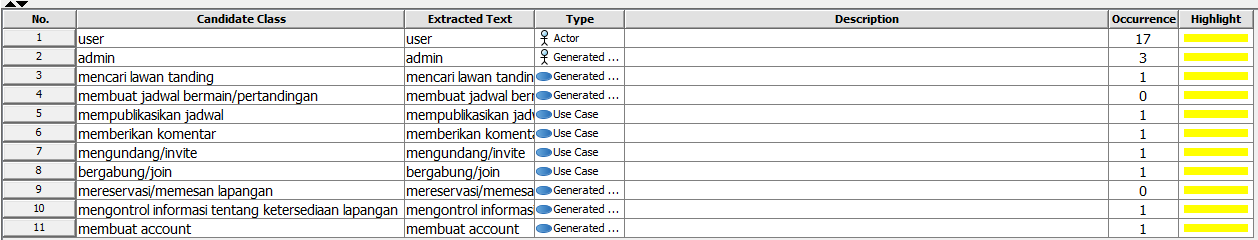
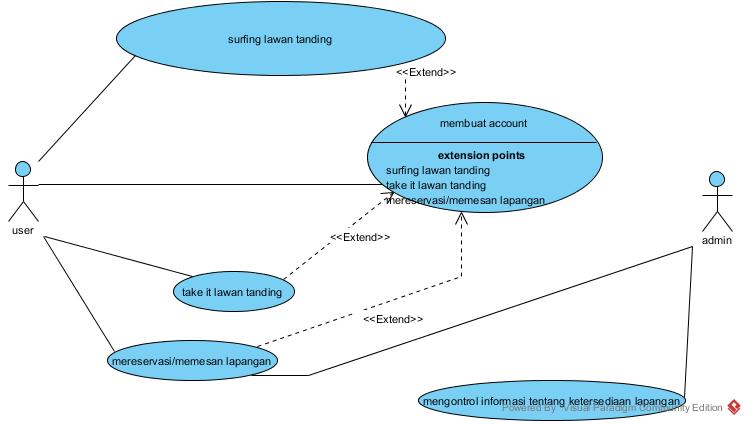
# **BAB I Model Analisis**

## **Analisis Textual**

*E-sport* adalah sebuah sistem aplikasi pencarian lawan tanding olahraga bulutangkis menggunakan *Geolocation* berdasarkan *GPS* berbasis *Mobile Web*. *E-sport* diperuntukkan untuk publik yang memiliki ketertarikan pada olahraga badminton. *E-sport* mampu mengintegrasikan satu *user* dengan *user* lain yang terhubung dengan server secara online. Sistem ini juga menyediakan fitur pembuatan jadwal bulutangkis pribadi, yang dapat diakses dan direspon oleh *user* lain.

Sistem ini memiliki 2 aktor, yaitu *user* dan *admin.* Pada sisi *user,* User harus membuat akunterlebih dahulu.Setelah masuk, *user* dapat langsung mencari lawan tanding bulutangkis. Sistem akan menampilkan daftar user secara berurutan berdasarkan lokasi terdekat.Setelah menemukan lawan tanding, *user* dapat mengirimkan pesan. Selain itu, *user* dapat membuat jadwal bulutangkis pribadi dan mempublikasikan jadwal tersebut. *User* harus memasukkan data-data untuk membuat jadwal, seperti waktu, biaya, quota partisipan, dan lokasi. *User* juga dapat melalukan reservasi lapangan secara online. Setelah melakukan reservasi online, *user* akan mendapatkan kode boking. Transaksi pembayaran dilakukan langsung kepada pengelola lapangan dengan menunjukkan kode booking. *User* dapat mengundang/*invite* *user* lain untuk ikut berpartisipasi pada jadwal yang telah dibuat. Respon dari undangan tersebut dapat berupa penolakan atau persetujuan yang ditampilkan pada bagian notifikasi. *User* juga dapat merespon jadwal *user* lain dengan memberikan komentardan permintaan bergabung/*join,* dengan mekanisme yang sama.Pada sisi *admin,* pengelola lapanganakan memperbaharui informasi tentang ketersediaan lapangan.





## **Analisis Diagram Kelas**

## Identifikasi Kelas Potensial

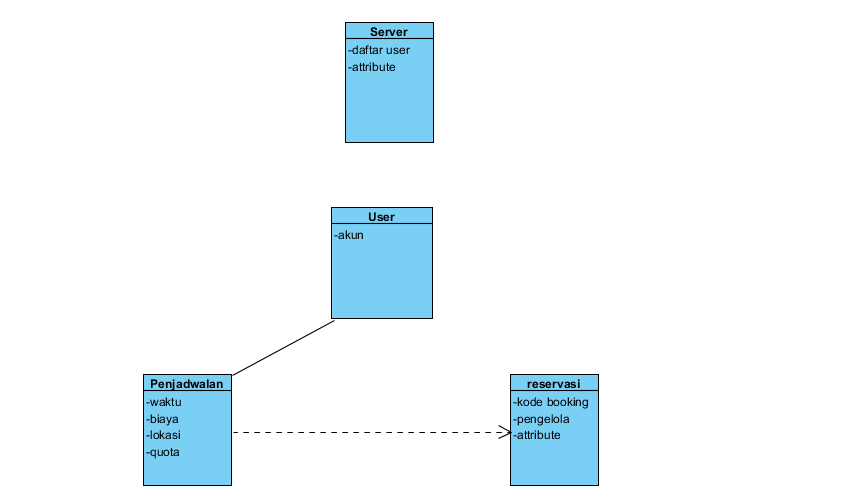
Langkah awal untuk menentukan kelas-kelas yang ada di dalam sistem ini adalah menemukan objek-objek di dalam analisis tekstual. Obje-objek yang ditemukan diantaranya, pesan, akun, pembuatan jadwal, menampilkan daftar user kode booking, lawan tanding, transaksi pembayaran, pengelola lapangan bulutangkis, lokasi user terdekat, server, GPS, peminat bulutangkis, dan reservasi. Objek-objek tersebut kemudian diektraksi untuk mengusulkan kelas potensial. Berikut adalah table kelas potensial.

Tabel 1.1. Kelas Potensial

|  |  |
| --- | --- |
| Kelas Potensial | Klasifikasi Umum |
| akun | thing |
| kode booking | thing |
| peminat bulutangkis /user | role |
| lawan tanding | eksternal entities |
| transaksi pembayaran | event |
| server | external entiites |
| reservasi | external entities |
| pengelola lapangan | organazional Units |
| penjadwalan | external entiites |
| Daftar user | things |
| lokasi | things |
| biaya | things |
| quota | things |
| waktu | things |

Berdasarkan Coad dan Yourdon [Coa91] menyarankan 6 karakter seleksi yang harus digunakan sebagai pertimbangan setiap kelas potensial untuk dicantumkan dalam model analisi.

1. Retained information
2. Needed services
3. Multiple attributes
4. Common attributes
5. Common operations
6. Escentil requirement



# **BAB II Analisis**

## **Perumusan Masalah**

Salah satu fitur yang terdapat dalam *smart phone* adalah layanan internet dan dilengkapi dengan fitur GPS ( *Global Positioning System* ). Dengan adanya GPS pengguna *smart phone* dapat mengetahui koordinat dari pengguna, yaitu berupa data *latitude* dan longitude. Selain menggunakan GPS untuk menentukan koordinat pengguna dapat juga menggunakan IP *address* dari jaringan koneksi internet yang digunakan *smart phone.* Dengan adanya fitur tersebut, pegembang mencoba merumuskan sebuah masalah yang didasarkan pada pengalaman pribadi yaitu bagaimana cara untuk menemukan lawan tanding olahraga bulutangkis berdasarkan lokasi user terdekat berbasis *mobile web.*

## **Indentifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berisikan ketidaktersediaan fitur/aplikasi berbasis mobile tentang olahraga bulutangkis.

1. Minimnya komunitas *mobile* untuk masyarakat yang memiliki minat pada olahraga bulutangkis
2. Sulitnya mencari lawan tanding olahraga bulutangkis
3. Kurangnya informasi ketersediaan lapangan bulutangkis

## **Problem Statement**

Problem statement berisikan manfaat sistem *e-Sport* yang meliputi :

1. Sistem ini memudahkan masyarakat yang memiliki minat terhadap olahraga bulutangkis untuk berkomunikasi via *mobile.*
2. Sistem ini dapat menampilkan informasi ketersedian lapangan bulutangkis

## **Functional Requirement**

Functional Requirement berisikan mekanisme dan fungsi *e-Sport*  yang meliputi :

1. Pengguna harus memasukan informasi lokasi tempat tinnggal
2. Sistem harus dapat menampilkan akun pengguna / *user* terdekat
3. Sistem harus mampu menghubungkan satu pengguna dengan pengguna untuk dapat berkomunikasi via *mobile*

## **Non Functional Requirement**

1. Sistem harus menyertakan sebuah prosedur otorisasi dimana penggunanya harus mengidentifikasi diri dengan sebuah username dan password. Hanya pengguna yang memiliki wewenang melalui prosedur ini yang dapat mengakses data dalam sistem.
2. harus dapat menampilkan akun pengguna / *user* dalam radius 12 km
3. Sistem harus mampu mengolah transaksi sekurang-kurangnya 8 transaksi dalam setiap detik.