

**SKPL-01**

**SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

**IA SOCCER**

**(Sistem Informasi Sepak Bola)**

Untuk :

Projek Akhir Kelas Rekayasa Perangkat Lunak


Dipersiapkan oleh:

Ibnu Agung Prastiyo (0073705043)

Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak

SMK Negeri 4 Malang

Jl. Tanimbar No.22, Kasin, Kec.Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65117

	<b>Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak – SMK Negeri 4 Malang</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>SKPL-01</b>		1 / 56
		<b>Revisi :</b>		<b>Tgl : 15 / 09 / 2023</b>

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	- Revisi judul dan fitur, oke
B	- SDLC : water fall - Skenario : done
C	- Use case : revisi done
D	- Robustness : - revisi guest - revisi admin login, manage konten
E	- Sequence : masukan search pada message ditimeline disemuanya
F	
G	
H	

INDEX TGL	A	B	C	D	E	F	G	H
Tanggal	25/7/2023	1/8/2023	8/8/2023	15/8/2023	29/8/2023			
Ditulis oleh	Ibnu Agung P	Ibnu Agung P	Ibnu Agung P	Ibnu Agung P	Ibnu Agung P			
Diperiksa oleh	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari			
Disetujui oleh	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari			

## DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
14	Use Case		
15	Robustness Admin		
20	Robustness Guest		
16	Sequence Admin		
17	Sequence Admin		

## Daftar Isi

1.	Pendahuluan .....	7
1.1	Tujuan Penulisan Dokumen .....	7
1.2	Lingkup Masalah.....	7
1.3	Definisi, Istilah dan Singkatan .....	8
1.4	Referensi.....	9
1.5	Deskripsi umum Dokumen (Ikhtisar).....	9
2.	Deskripsi Umum Perangkat Lunak.....	10
2.1	Skenario.....	10
2.2	Perspektif Produk.....	10
2.3	Fungsi Produk .....	11
2.4	Karakteristik Pemakaian .....	11
2.5	Batasan Sistem .....	12
2.6	Kategori Kebutuhan .....	12
3.	Use Case .....	14
3.1	Use Case.....	14
3.2	Deskripsi Singkat .....	14
3.3	Aktor.....	15
3.3.1	Admin.....	15
3.3.2	User .....	17
3.3.3	Guest.....	20
3.4	Pra Kondisi.....	21
3.5	Pasca Kondisi .....	21
3.6	Alur Use Case.....	22
4.	Data Flow Diagram.....	23
4.1	Level 0.....	23
4.2	Level 1 .....	24
5.	ER Diagram .....	27
6.	Struktur Tabel .....	29
6.1	Tbl_User.....	29
6.2	Tbl_Berita.....	29
6.3	Tbl_Jadwal .....	30
6.4	Tbl_Hasil_Pertandingan.....	30

6.5	Tbl_Klasemen .....	31
6.6	Tbl_Highlight .....	31
6.7	Tbl_Coment.....	32
7.	Layout Website .....	33
7.1	Mockup Wabsite .....	33
7.1.1	Admin.....	33
7.1.2	User .....	43
7.1.3	Guest.....	46
7.2	Mockup Mobile .....	48
7.2.1	User .....	48
7.2.2	Guest.....	50
7.3	Wireframe Website .....	51
7.3.1	Admin.....	51
7.3.2	User .....	53
7.3.3	Guest.....	56

## Daftar Gambar

Gambar 1 : Use Case .....	14
Gambar 2 : Robustness Admin.....	15
Gambar 3 : Sequence Admin.....	16
Gambar 4 : Sequence Admin.....	16
Gambar 5 : Sequence Admin.....	17
Gambar 6 : Robustness User .....	18
Gambar 7 : Sequence User .....	19
Gambar 8 : Sequence User .....	19
Gambar 9 : Robustness Guest.....	20
Gambar 10 : Sequence Guest.....	20
Gambar 11 : DFD Level 0 .....	23
Gambar 12 : DFD Level 1 .....	24
Gambar 13 : DFD Level 1 .....	25
Gambar 14 : DFD Level 1 .....	26
Gambar 15 : ER Diagram .....	27

# 1 Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) untuk web sistem informasi sepak bola. Tujuan dari SKPL ini adalah :

- Menentukan kebutuhan fungsional dari Sistem Informasi IA SOCCER.
- Mengidentifikasi batasan - batasan sistem.
- Mengidentifikasi pengguna dari IA SOCCER.
- Menjelaskan interaksi antara sistem dan pengguna eksternal.
- Menetapkan suatu bahasa umum antara klien dan programmer dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi.

Tujuan umum dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun dari penggambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

## 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak sistem informasi, yaitu merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mencari sistem informasi tentang sepak bola. Sistem informasi “IA SOCCER” ini dapat melakukan hal - hal berikut ini :

- Fasilitas login untuk admin agar terhindar dari penyalahgunaan akses.
- Admin mengatur segala hal yang terhubung dengan “IA SOCCER”.
- Admin mengatur konten isi “IA SOCCER” (CRUD).
- User dibagi atas 2, yaitu user terdaftar dan user guest.
- User terdaftar dapat melihat berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight, dan melakukan comment like.
- User guest hanya dapat melihat berita.

Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak	SKPL-01	Halaman 7/ dari 56 halaman
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Ibnu Agung Prastiyo dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Ibnu Agung Prastiyo.		

### 1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan

Istilah, Akronim dan Singkatan	Keterangan
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan user.
SRS	Software Requirement Specification merupakan dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan user.
Admin	Merupakan seseorang yang bertanggung jawab untuk perawatan sistem dan serta bertanggung jawab terhadap operasional sistem.
User	Merupakan pengguna dari “IA SOCCER” yang telah terdaftar.
DBMS	Database Management System Software atau tool yang digunakan untuk menyimpan data(database).
Basis Data	Merupakan sekumpulan data yang saling berhubungan guna mempresentasikan entitas-entitas memiliki dan mengolah data tersebut.
Web	Halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan internet.



## 1.4 Referensi

Dokumen-dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut :

- ✓ Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) – BooruGambar.

## 1.5 Deskripsi umum Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut :

- Bab 1 Pendahuluan,  
Merupakan pengantar dokumen SKPL yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah pengembangan perangkat lunak, juga memuat definisi, akronim dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.
- Bab 2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak,  
Mendefinisikan skenario, batasan, dan lingkungan operasi web IA SOCCER.
- Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan,  
Mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi web IA SOCCER, yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak dan kebutuhan lain dari sistem IA SOCCER.

## **2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak**

### **2.1 Skenario**

Seorang admin membuat website sistem informasi yang bernama “IA SOCCER” Pada website tersebut , seorang admin menjadi pengatur, pemantau, serta pengelola website. Admin bisa menambahkan, membaca, mengedit, sekaligus menghapus berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight, serta coment.

Sementara user hanya dapat membaca berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, dan highlight. Namun user juga dapat menambahkan coment, membaca coment dan like.

Untuk guest yang belum memiliki akun di website “IA SOCCER” dapat membuat atau daftar akun websitenya terlebih dahulu. Guest hanya dapat membaca berita dan tidak bisa menambahkan coment atau like.

### **2.2 Perspektif Produk**

Perangkat lunak sistem informasi “IA SOCCER” ini merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah pengguna dalam melihat informasi tentang sepak bola yang dapat diakses oleh semua orang. User dapat melihat berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen dan highlight. User juga dapat menambahkan like, coment pada berita. Disini terbagi menjadi 2 user yaitu user terdaftar dan user guest. Guest hanya bisa melihat berita, tidak bisa menambahkan like dan coment. Untuk guest yang ingin menjadi user, mereka hanya perlu daftar user. Admin bisa melakukan CRUD berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight, coment dan mengelola website “IA SOCCER”.

## 2.3 Fungsi Produk

Perangkat lunak sistem informasi “IA SOCCER” ini mempunyai beberapa fungsi yang dapat diakses oleh pengguna ( admin atau user ) yaitu :

- Admin dapat mengatur segala yang terhubung dengan IA SOCCER seperti CRUD berita dan mengelola web.
- User dapat melihat berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight dan menambahkan like, coment.
- Guest hanya bisa melihat berita.

## 2.4 Karakteristik Pemakaian

Untuk operator yang mengoperasikan sistem ini tidak diperlukan tingkat pendidikan yang tinggi namun cukup untuk tingkat pemakai awal. Karena dalam web IA SOCCER ini dapat diakses untuk siapa saja dan dimana saja. Berikut karakteristik pengguna web ini baik admin maupun user, yaitu:

### 1. Tugas Admin :

- Melakukan CRUD.
- Manage berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight, coment dan user pengguna.
- Bertanggung jawab atas semua aktivitas IA SOCCER yang telah dibuat baik dalam menentukan user dan semua fungsi yang ada pada IA SOCCER.

### 2. Tugas User :

- Melihat Berita.
- Melihat Jadwal.
- Melihat Hasil Pertandingan.
- Melihat Klasemen.
- Melihat Highlight.
- Melakukan like pada berita dan highlight.
- Melakukan coment pada berita..

### 3. Tugas Guest :

- Melihat Berita

## 2.5 Batasan Sistem

Berikut batasan - batasan sistem yang harus diperhatikan yaitu :

- IA SOCCER dirancang berbasis web dan dapat dijalankan menggunakan web browser.
- Teknik perancangan sistem informasi menerapkan teknik kaidah rekayasa perangkat lunak.
- Konten berita ini dapat dilihat oleh semua user baik yang terdaftar maupun tidak.
- Menggunakan Systems Development Life Cycle model Waterfall

## 2.6 Kategori Kebutuhan

Kebutuhan Functional adalah kebutuhan yang harus diimplementasikan saat ini.

### a. Fungsi Admin

- Pengelola IA SOCCER

Admin merupakan yang mengatur atau manage IA SOCCER baik berupa melakukan CRUD yang akan ditampilkan pada IA SOCCER.

### b. Fungsi User

- Login sebagai user

Sebelum dapat melakukan comment dan like user harus melakukan login terlebih dahulu untuk mendapatkan hak akses.

- Melihat informasi

User dapat pula melihat informasi seperti berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen dan highlight.

c. Fungsi Guest

- Daftar User

Untuk guest yang belum terdaftar, guest bisa mendaftar terlebih dahulu untuk dapat menjadi user.

- Melihat informasi

Guest dapat melihat informasi namun hanya dapat melihat berita.

Kebutuhan Non Functional adalah kebutuhan yang sebaiknya juga diimplementasikan bila waktu mencukupi. Atau kebutuhan yang disarankan untuk diimplementasikan pada pengembangan di masa mendatang. Berikut kebutuhan non functional:

1. Ketersediaan

- Sistem harus tersedia dalam kurun waktu 1 x 24 jam.
- Sistem harus memiliki penyimpanan yang cukup untuk menampung data.

2. Kapasitas

- Sistem harus dapat meng-input informasi yang masuk.

3. Performa

- Sistem harus dapat memberikan layanan secara cepat bagi penggunanya.

4. Keandalan

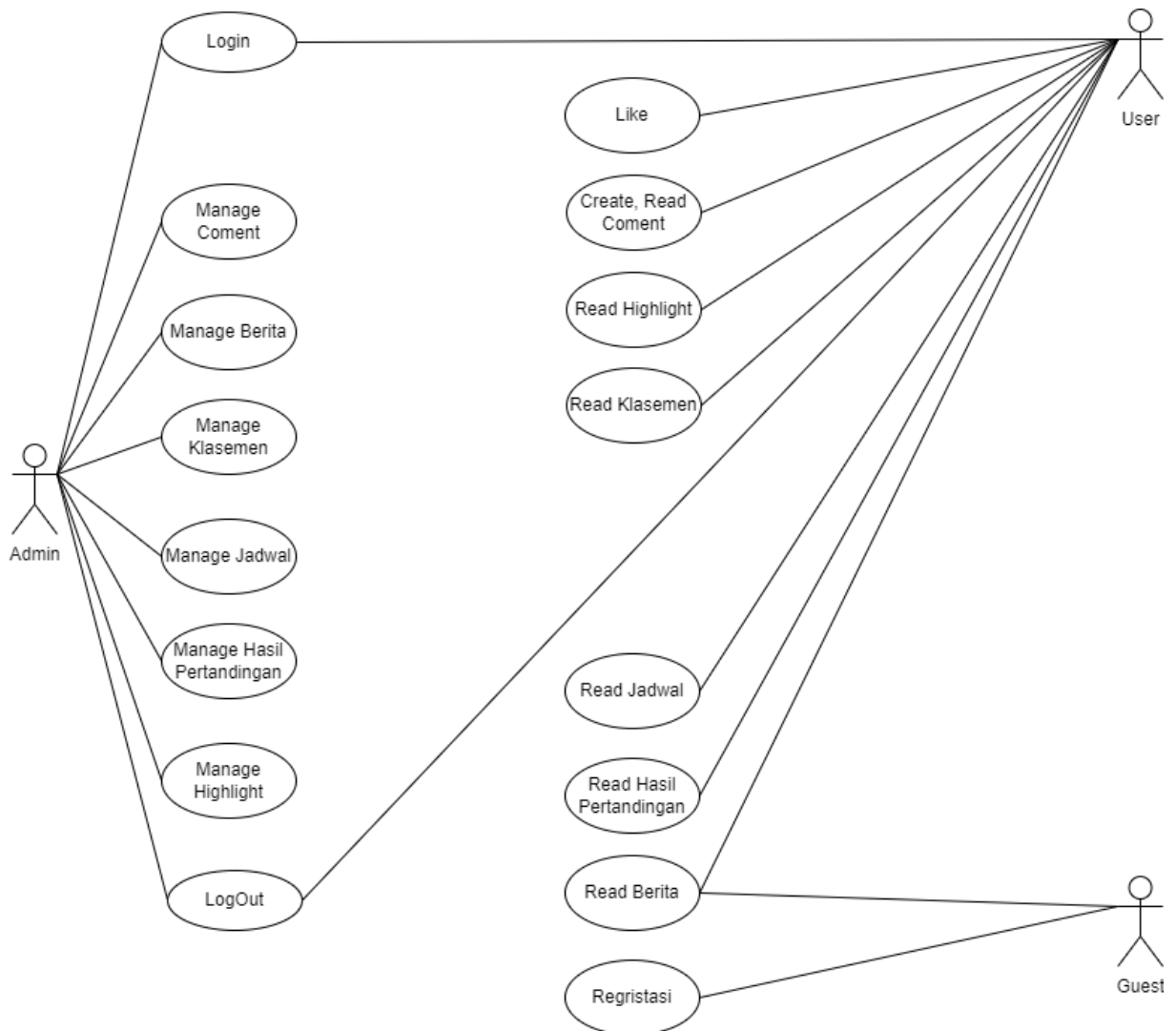
- Sistem masih dapat berjalan (minimal melakukan penyelesaian perintah terakhir) walaupun pasokan listrik PLN terputus.

5. Keamanan

- Sistem harus mempunyai kategori user login (user dan administrator).

### 3 Use Case

#### 3.1 Use Case



Gambar 1 : Use Case

#### 3.2 Deskripsi Singkat

Dalam tugas besar saya, terdapat 3 pelaku yang terlibat diantaranya admin, user, dan guest. Dalam proses yang tergambar di atas proses yang terjadi diantara 3 pelaku menjadi 1 yang saling berhubungan. Admin yang mengatur segala yang terhubung dengan “IA SOCCER”. User merupakan pengguna yang telah terdaftar. User dapat melihat berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight dan melakukan like

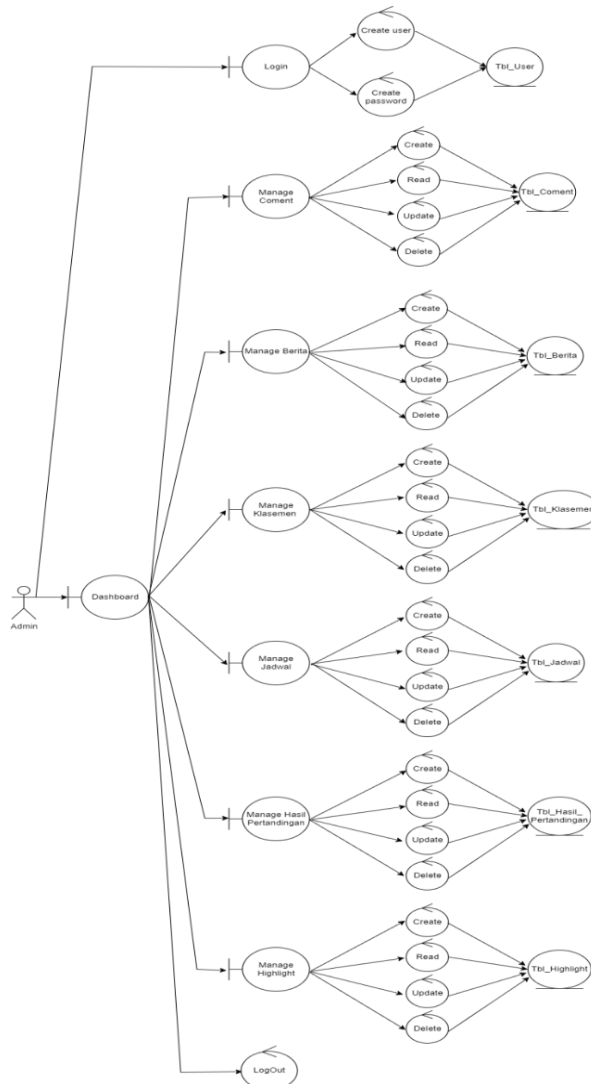
atau coment. Guest merupakan user yang belum terdaftar dan harus mendaftar untuk menjadi user. Guest hanya bisa melihat berita.

### 3.3 Aktor

#### 3.3.1 Admin

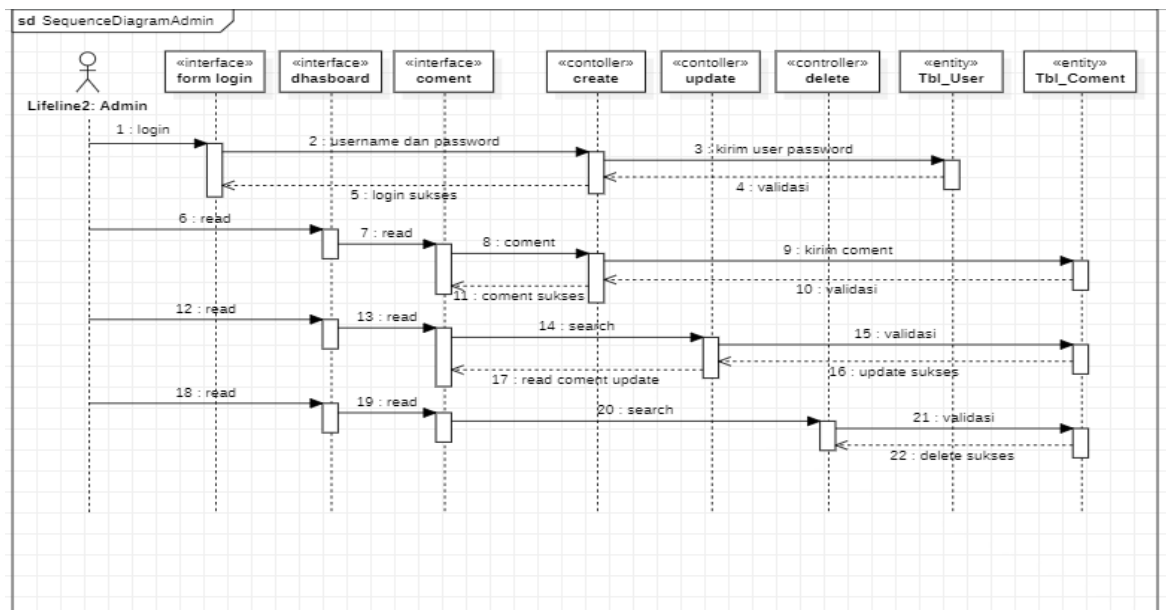
Admin memiliki otoritas untuk menambahkan, meng-edit dan menghapus informasi yang ada pada web “IA SOCCER”. Admin juga memiliki hak penuh dalam mengelola tampilan yang ada pada “IA SOCCER” serta melakukan pemantauan terhadap isi “IA SOCCER” sudah sesuai atau belum.

- **Robustness**

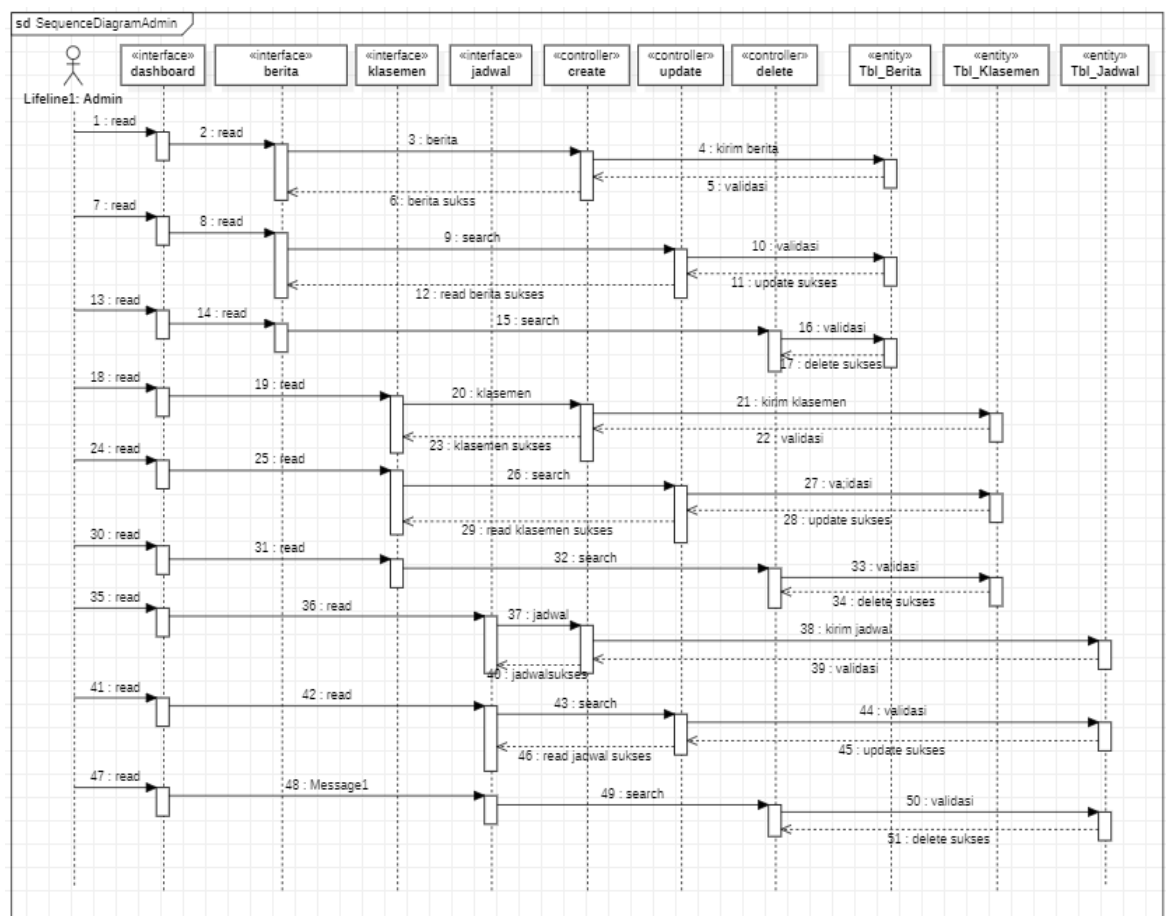


Gambar 2 : Robustness Admin

- Sequence

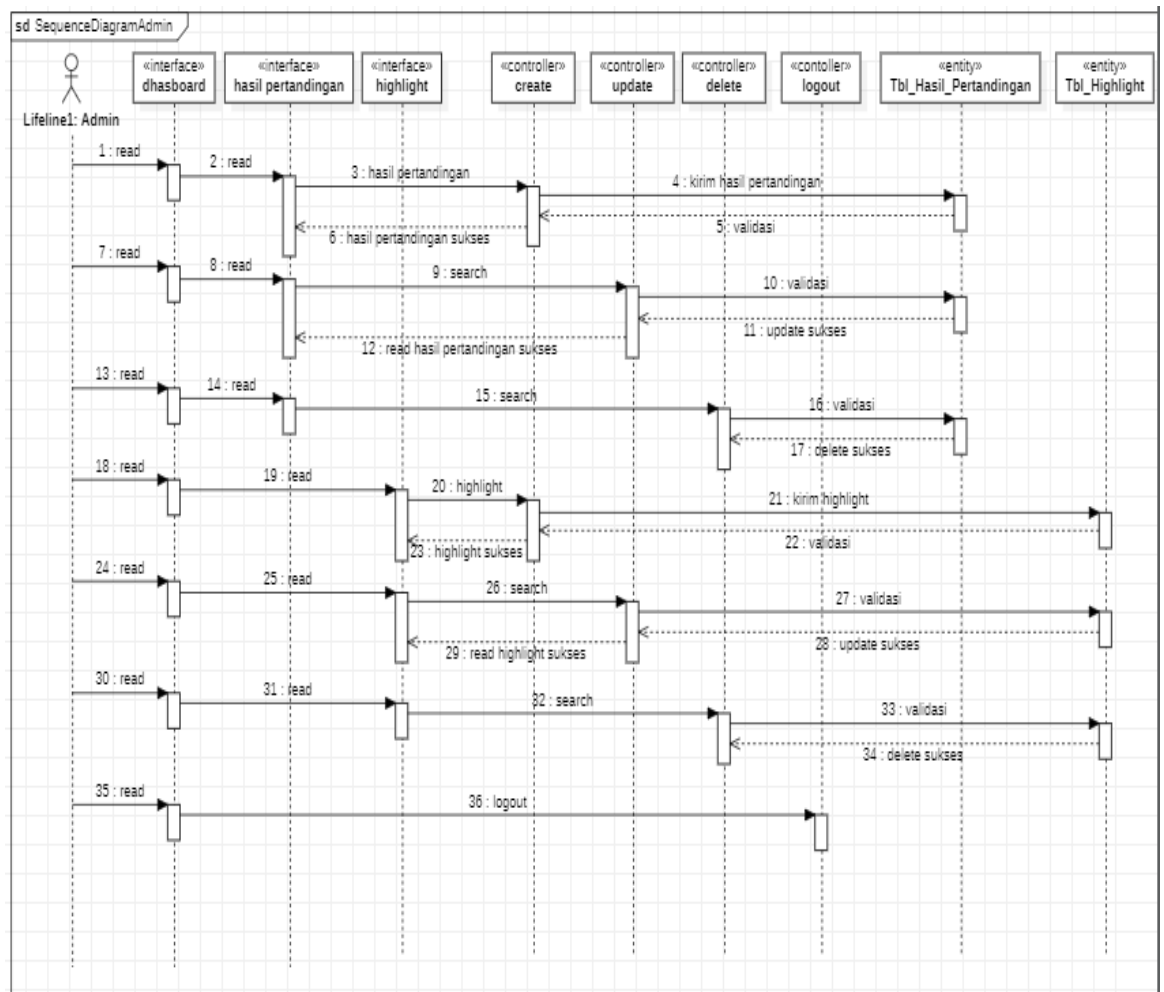


Gambar 3 : Sequence Admin



Gambar 4 : Sequence Admin



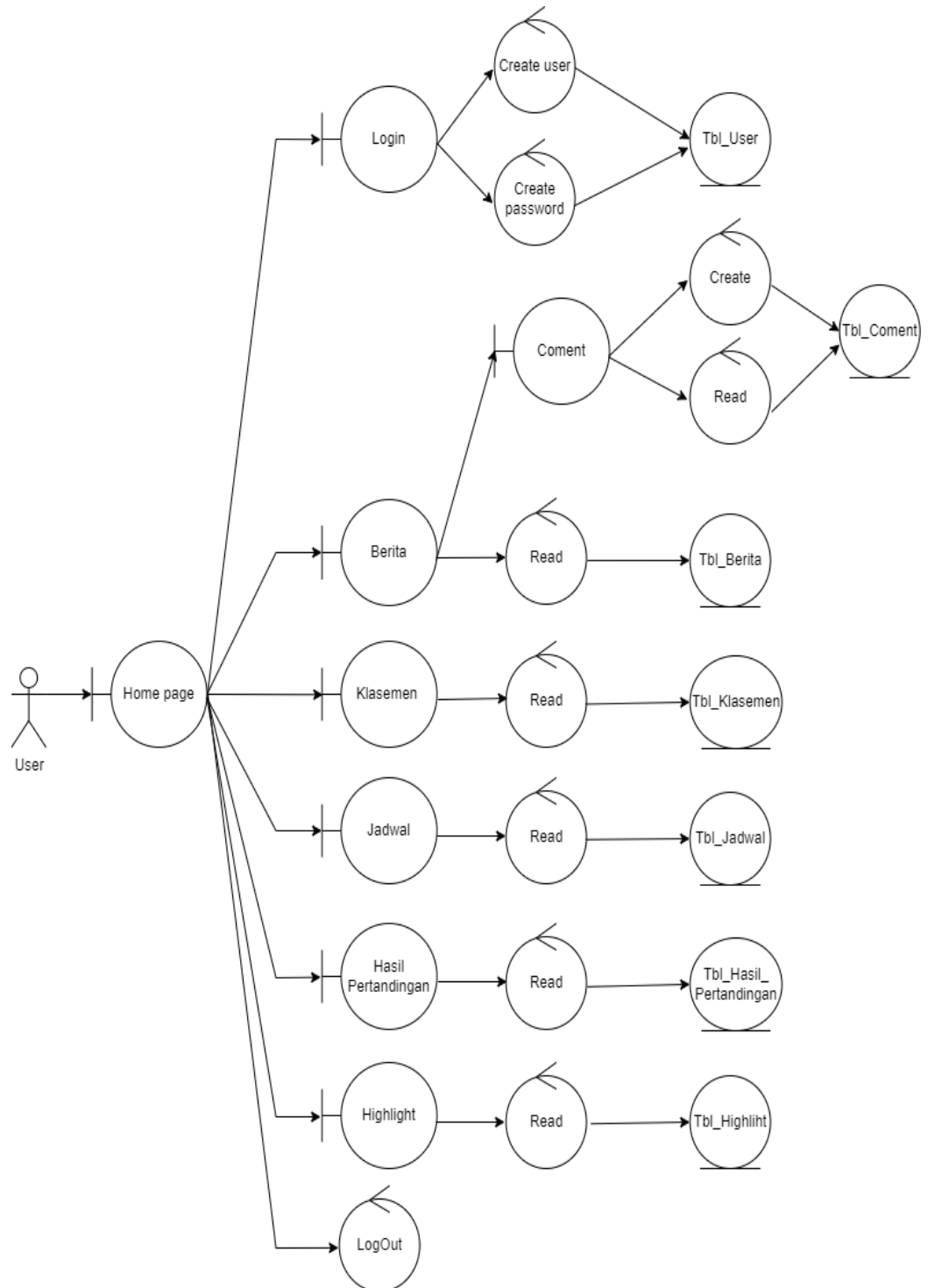


Gambar 5 : Sequence Admin

### 3.3.2 User

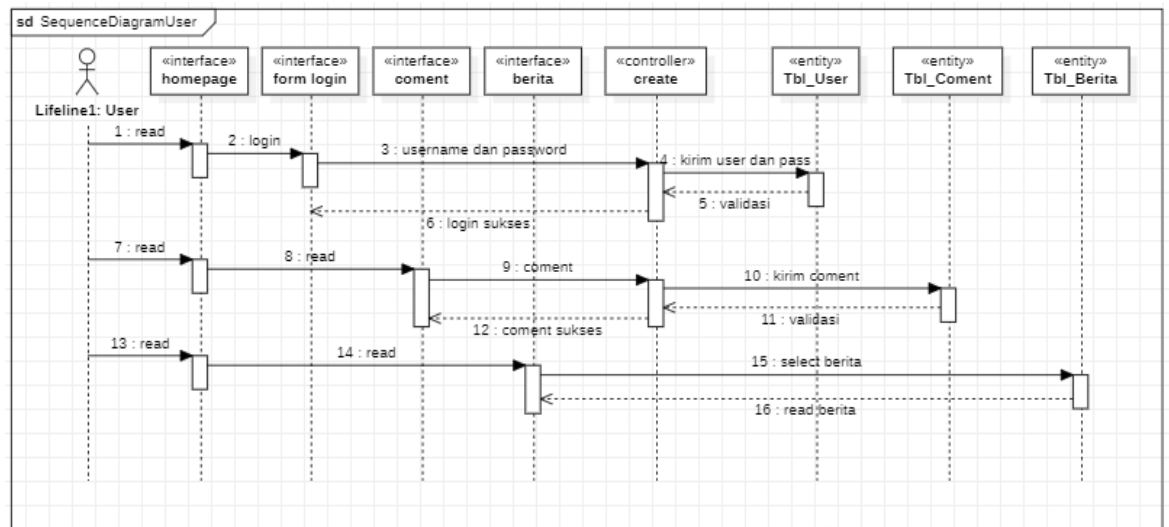
User bisa membaca berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, dan highlight.  
User juga bisa like dan coment.

- **Robustness**

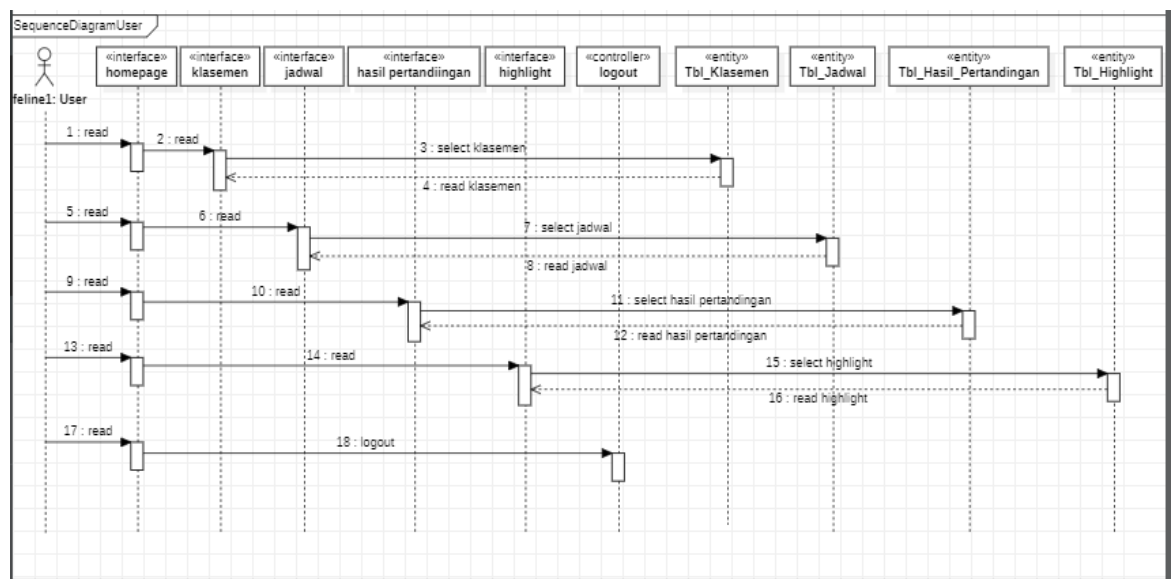


Gambar 6 : Robustness User

- Sequence



Gambar 7 : Sequence User

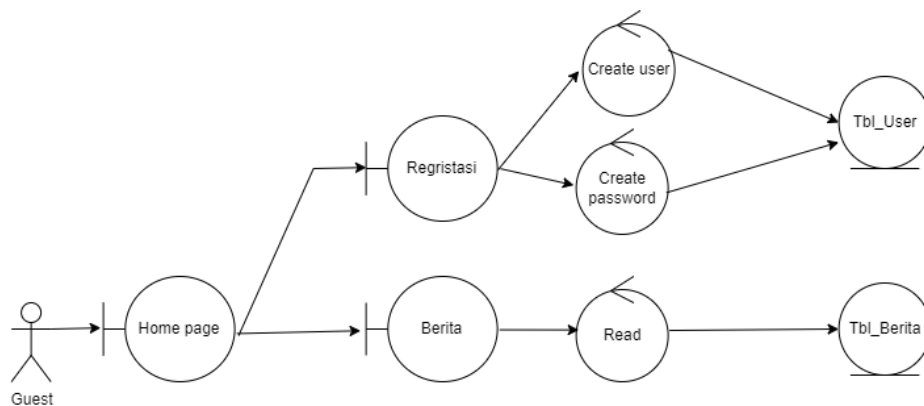


Gambar 8 : Sequence User

### 3.3.3 Guest

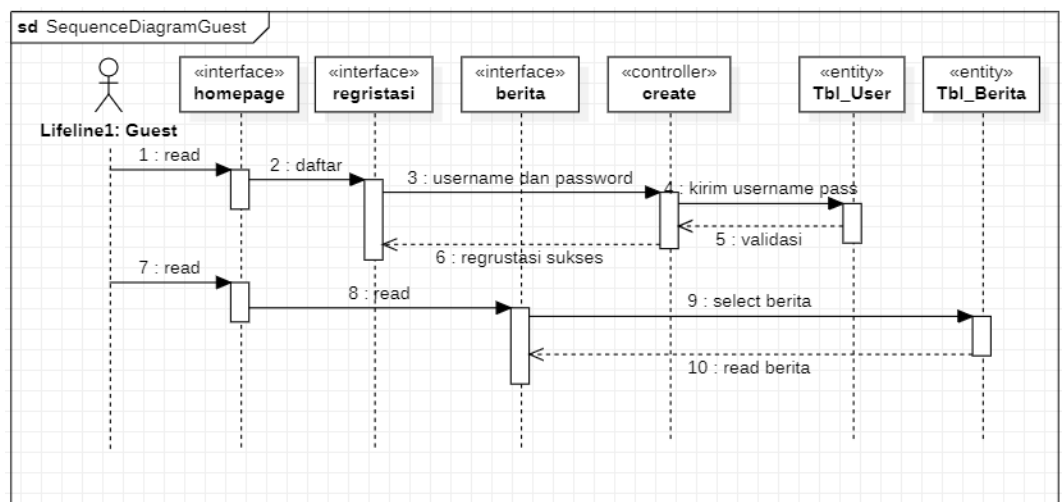
Guest yang belum memiliki akun di website dapat membuat atau daftar akun websitenya terlebih dahulu. Guest hanya dapat membaca berita dan tidak bisa melakukan like atau coment.

- **Robustness**



Gambar 9 : Robustness Guest

- **Sequence**



Gambar 10 : Sequence Guest

### 3.4 Pra Kondisi

- Use Case : Login
  - Admin : Admin ingin menggunakan program dan belum melakukan login.
  - User : User ingin menggunakan program dan belum melakukan login.
- Use Case : Manage Data
  - Admin : Admin belum melakukan login dan ingin CRUD data.
- Use Case : Read Data
  - User : User telah login dan ingin melihat data.
  - Guest : Guest belum login dan ingin melihat data.
- Use Case : Coment
  - User : User telah login dan ingin melakukan coment.
- Use Case : Like
  - User : User telah login dan ingin melakukan like.
- Use Case : Logout
  - Admin : Admin telah melakukan aktivitas pada “IA SOCCER” dan ingin logout.
  - User : User telah melakukan aktivitas pada “IA SOCCER” dan ingin logout.
- Use Case : Register
  - Guset : Guest ingin melakukan pendaftaran pada “IA SOCCER”.

### 3.5 Pasca Kondisi

- Use Case : Login
  - Admin : Admin ingin menggunakan program yang telah melakukan login.
  - User : User ingin menggunakan program yang telah melakukan login.
- Use Case : Manage Data
  - Admin : Admin telah login dan CRUD data.
- Use Case : Read Data
  - User : User telah login dan telah melihat data.
  - Guest : Guest belum login dan telah melihat data.
- Use Case : Coment
  - User : User telah login dan telah melakukan coment.
- Use Case : Like
  - User : User telah login dan telah melakukan like.
- Use Case : Logout
  - Admin : Admin telah melakukan aktivitas pada “IA SOCCER” dan telah logout.
  - User : User telah melakukan aktivitas pada “IA SOCCER” dan telah logout.
- Use Case : Register
  - Guset : Guest telah melakukan pendaftaran pada “IA SOCCER”

### 3.6 Alur Use Case

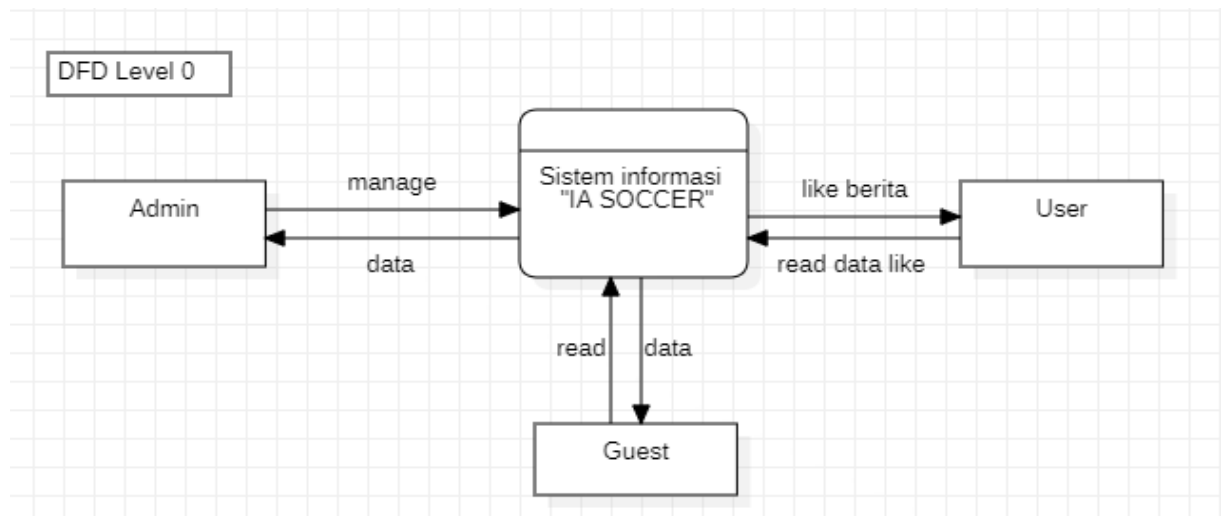
Admin login dan melakukan aktivitas dalam “IA SOCCER”. Dalam “IA SOCCER” ini admin mengelola seluruh aktivitas “IA SOCCER” seperti CRUD. Setelah manage “IA SOCCER”, admin dapat menekan logout.

User dapat melakukan login di dalam form login “IA SOCCER”. Setelah login, User dapat melihat berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight dan melakukan like atau coment. Untuk mengakhiri aktivitas, user bisa melakukan logout.

Guest hanya dapat melihat berita. Guest dapat melakukan pendaftaran pada form pendaftaran jika ingin menjadi user.

## 4 Data Flow Diagram

### 4.1 Level 0



Gambar 11 : DFD Level 0

Dari penjelasan DFD level 0 diatas menjelaskan bahwa dalam sistem terdapat 3 bagian utama yang berhubungan dengan sistem yaitu Admin, User, dan Guest. Masing-masing aktor mempunyai peranan masing-masing untuk jalannya sistem “IA SOCCER”. Penjelasan singkat aktor adalah sebagai berikut:

#### 1. Admin

Admin merupakan pengguna utama dari pengendali sistem yang sedang berjalan. Dimana instruksi semua terdapat pada admin. Dengan artian admin adalah bagian pengguna utama yang mempunyai peran penting dalam berjalannya sistem. Baik interaksi sistem secara analisa manual maupun yang berhubungan secara langsung dengan sistem.

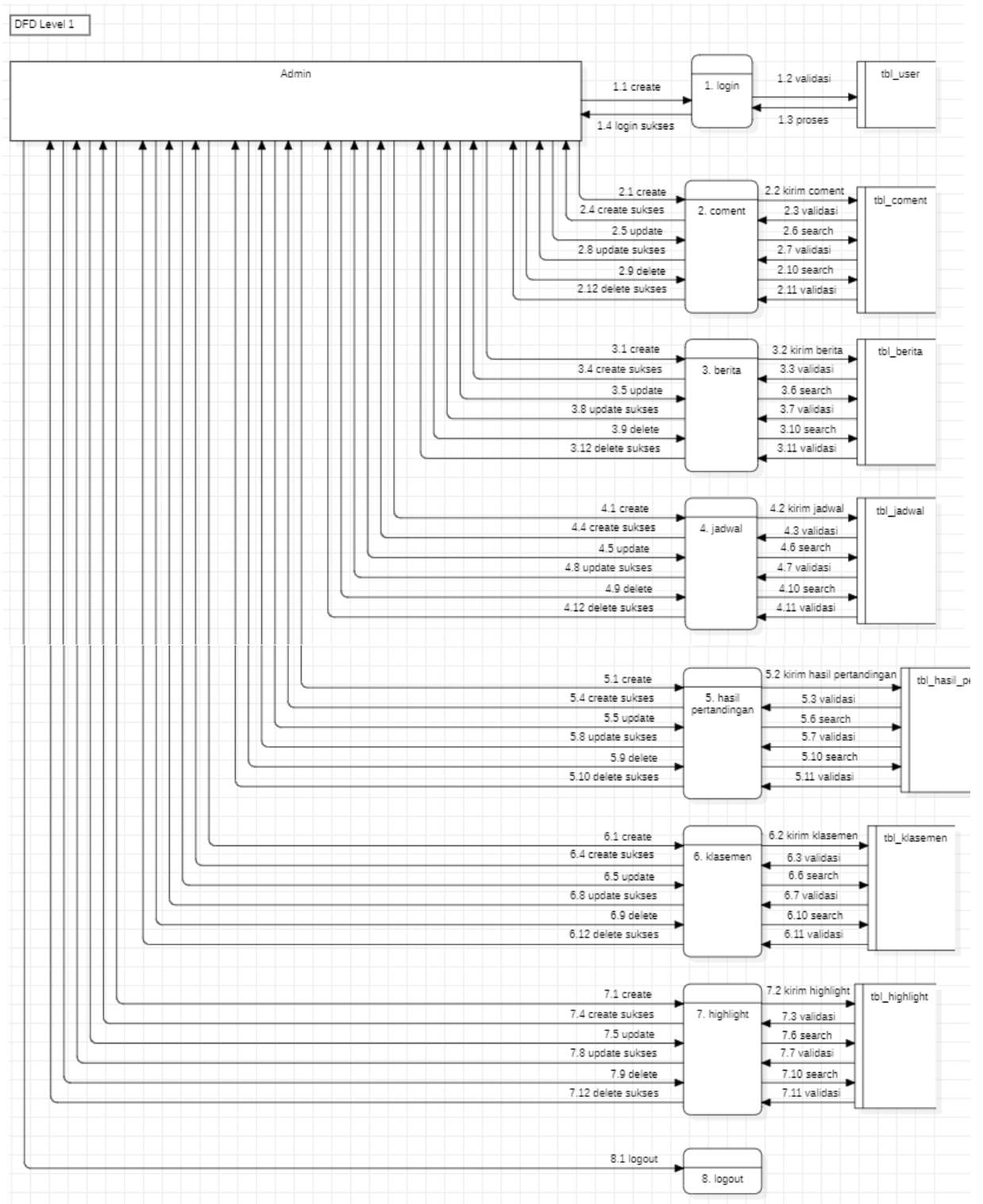
#### 2. User

User merupakan user yang sudah terdaftar. User dapat melakukan like berita.

#### 3. Guest

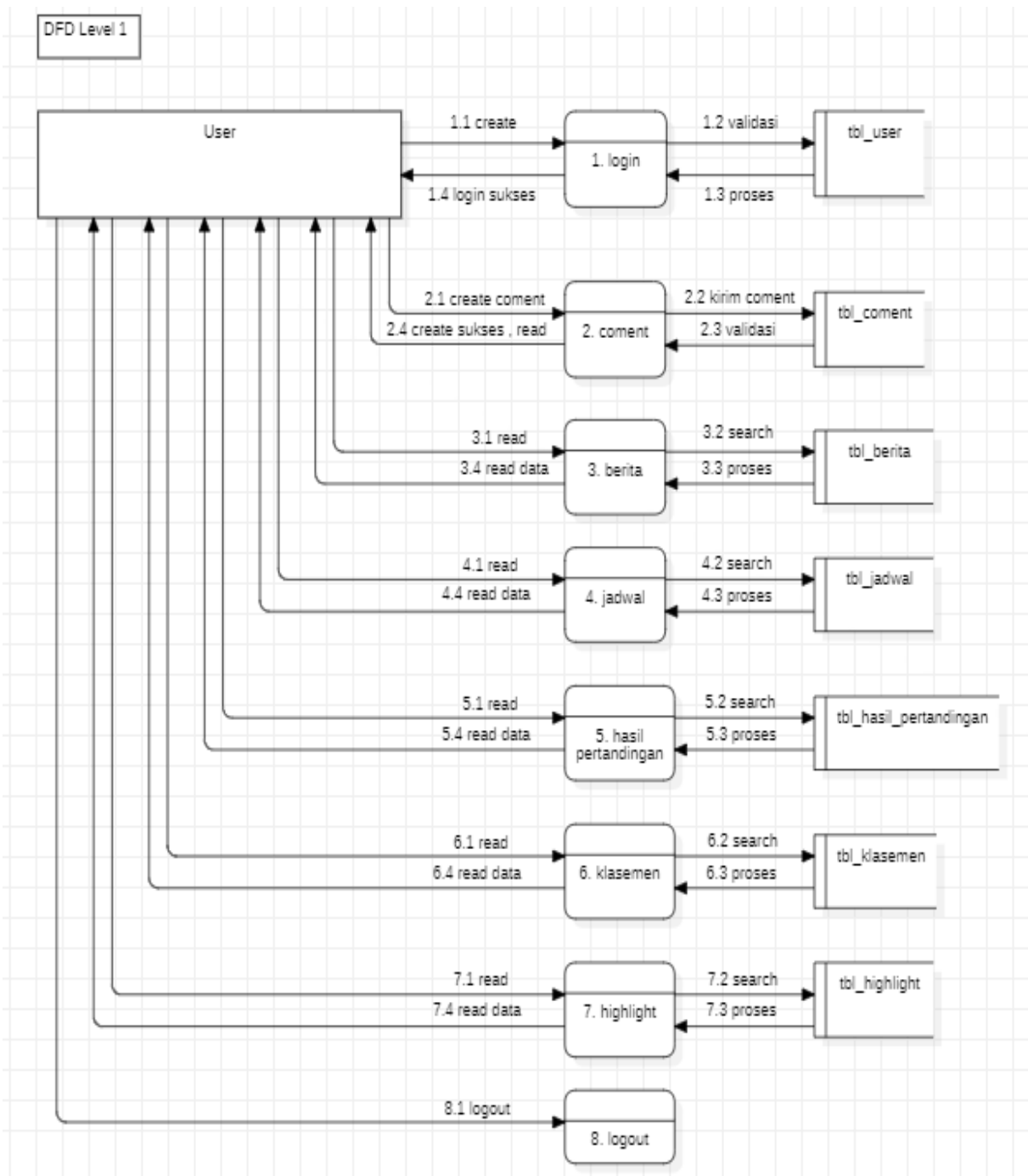
Guest merupakan User yang belum mendaftar pada “IA SOCCER” yang hanya bisa melihat berita saja, jika ingin menjadi User maka harus mendaftar dahulu dan bisa Login dengan Username dan Passwordnya.

## 4.2 Level 1

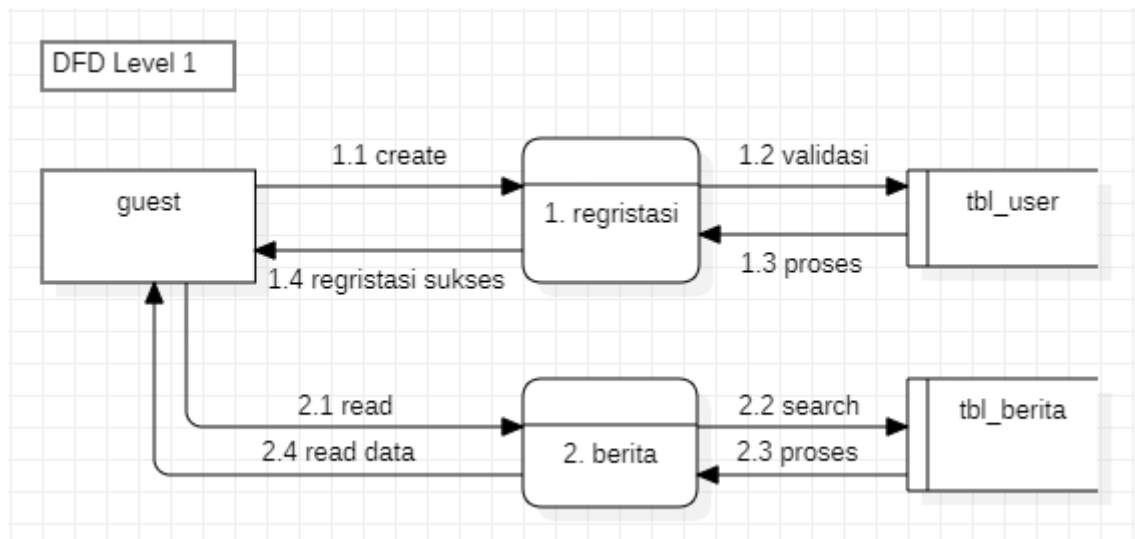


Gambar 12 : DFD Level 1





Gambar 13 : DFD Level 1



Gambar 14 : DFD Level 1

Dari penjelasan DFD level 1 diatas menjelaskan lingkaran besar yang mewakili lingkaran - lingkaran kecil didalamnya, berikut penjelasannya :

#### 1. Admin

Admin dapat melakukan login, CRUD, dan read /search yang masing-masing akan menyambung ke tabel masing-masing.

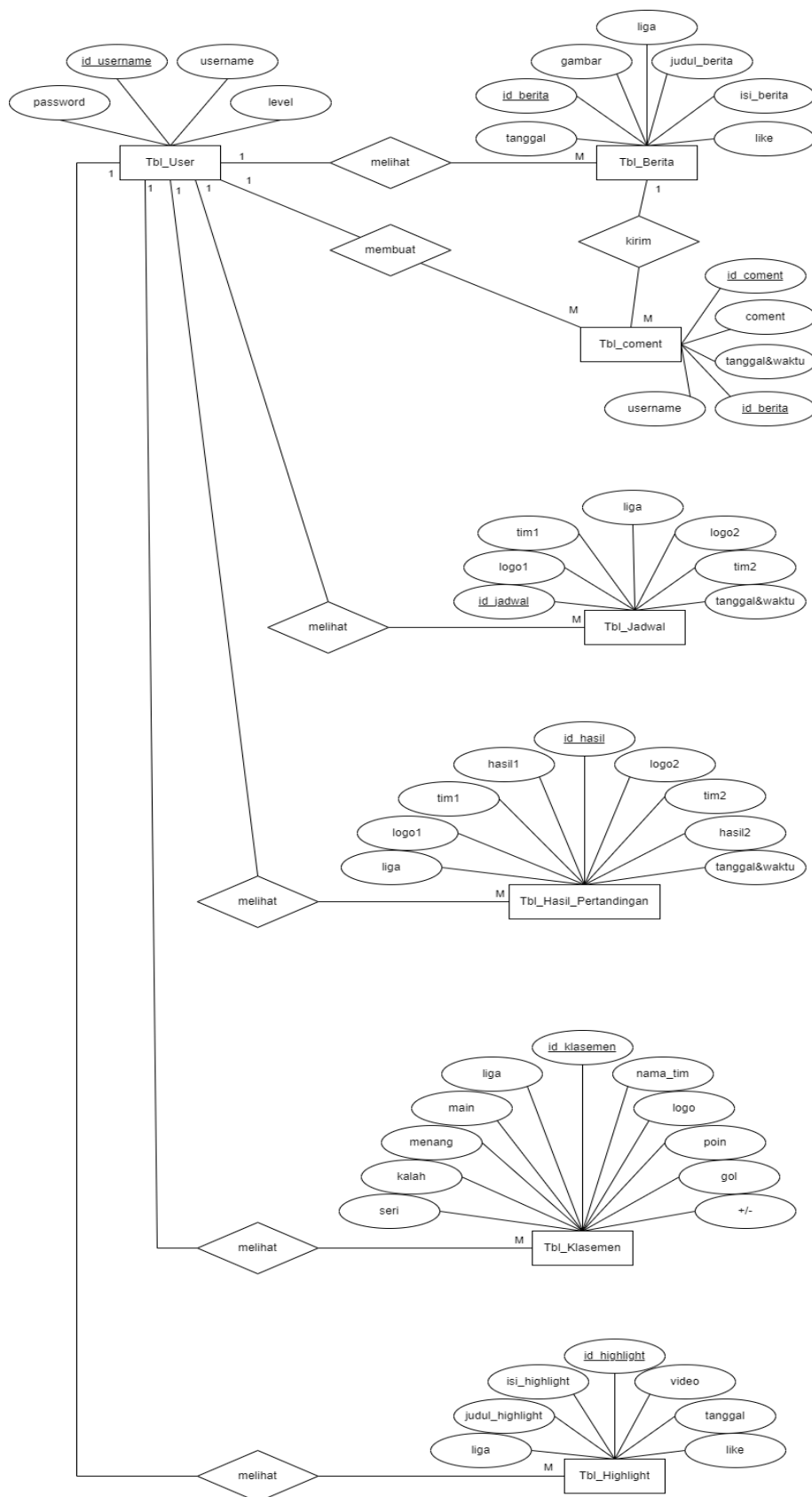
#### 2. User

Seorang user dapat login untuk masuk kedalam sistem lalu dapat melihat berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight dan melakukan coment atau like.

#### 3. Guest

Guest hanya dapat melihat berita saja, tidak boleh melebihi aktivitas User dan Admin, jika ingin menjadi User harus mendaftar terlebih dahulu.

## 5 ER Diagram



Gambar 15 : ER Diagram

Pada saat guest mendaftar dicatatlah id, username, dan password. Setelah itu mereka baru dapat melakukan login dengan username dan password. Lalu baru dapat melihat berita, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight dan melakukan komentar. Data berita(gambar) pada “IA SOCCER” tersimpan di data dengan isi id\_berita, judul\_berita, isi\_berita. Satu berita dapat di komentari oleh banyak user yang berisi id\_coment, tgl\_coment, isi\_coment. Begitu pula dengan jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight. Satu jadwal, hasil pertandingan, klasemen, highlight dapat di lihat oleh banyak user.

## 6 Struktur Tabel

### 6.1 Tbl\_User

Primary key : id\_username

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data user dan admin

Field Name	Type Data	Length	Keterangan
id_username	INT	5	Primary Key
username	VARCHAR	50	-
password	VARCHAR	30	-
level	VARCHAR	35	-

### 6.2 Tbl\_Berita

Primary key : id\_berita

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data berita

Field Name	Type Data	Length	Keterangan
id_berita	INT	5	Primary Key
gambar	BLOB	-	-
judul_berita	VARCHAR	200	-
isi_berita	TEXT	-	-
tanggal	DATE	-	-
liga	VARCHAR	50	-
like	INT	12	-

### 6.3 Tbl\_Jadwal

Primary key : id\_jadwal

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data jadwal

Field Name	Tipe Data	Length	Keterangan
id_jadwal	INT	5	Primary Key
logo1	BLOB	-	-
tim1	VARCHAR	50	-
logo2	BLOB	-	-
tim2	VARCHAR	50	-
Tanggal	DATETIME	-	-
liga	VARCHAR	50	-

### 6.4 Tbl\_Hasil\_Pertandingan

Primary key : id\_hasil

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data hasil pertandingan

Field Name	Tipe Data	Length	Keterangan
id_hasil	INT	5	Primary Key
logo1	BLOB	-	-
tim1	VARCHAR	50	-
hasil1	VARCHAR	11	-
logo2	BLOB	-	-
tim2	VARCHAR	50	-
hasil2	VARCHAR	11	-
tanggal	DATETIME	-	-
liga	VARCHAR	50	-

## 6.5 Tbl\_Klasemen

Primary key : id\_klasemen

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data klasemen

Field Name	Tipe Data	Length	Keterangan
id_klasemen	INT	5	Primary Key
logo	BLOB	-	-
tim	VARCHAR	50	-
main	INT	5	-
menang	INT	5	-
seri	INT	5	-
kalah	INT	5	-
gol	INT	5	-
+/-	INT	5	-
poin	INT	5	-
liga	VARCHAR	50	-

## 6.6 Tbl\_Highlight

Primary key : id\_highlight

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data highlight

Field Name	Tipe Data	Length	Keterangan
id_highlight	INT	5	Primary Key
video	LOB	-	-
judul_highlight	VARCHAR	200	-
isi_highlight	TEXT	-	-
tanggal	DATE	-	-
liga	VARCHAR	50	-
like	INT	12	-

## 6.7 Tbl\_Coment

Primary key : id\_coment

Foreign key : id\_berita

Fungsi : Menyimpan data coment

Field Name	Tipe Data	Length	Keterangan
id_coment	INT	5	Primary Key
id_berita	INT	5	Foreign Key
Coment	VARCHAR	200	-
tanggal	DATETIME	-	-
username	VARCHAR	50	-



## 7 Layout Website

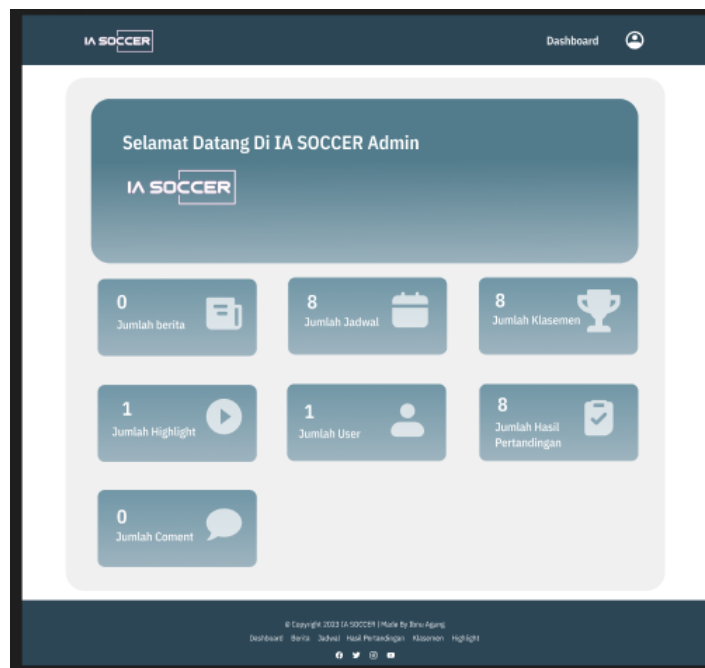
- Link GitHub



### 7.1 Mockup Website

#### 7.1.1 Admin

Dashboard :

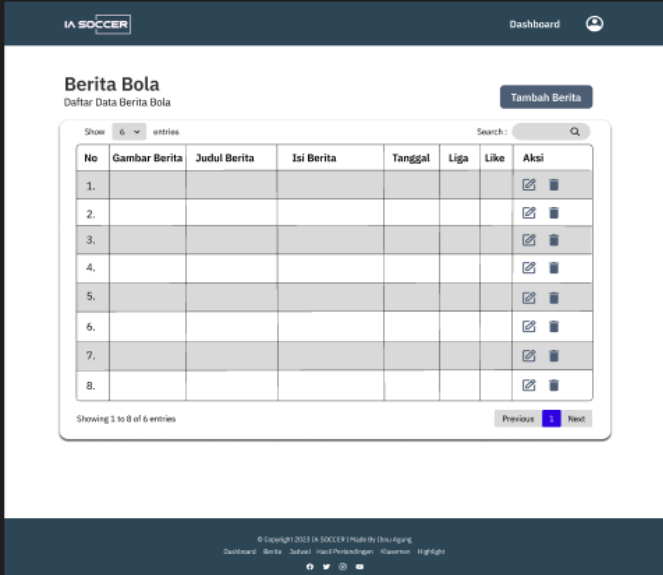


## Login :















The login form is titled "MASUK". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the password field is a "Masuk" button. At the bottom, there is a link that says "Belum mempunyai akun? Daftar sekarang!".

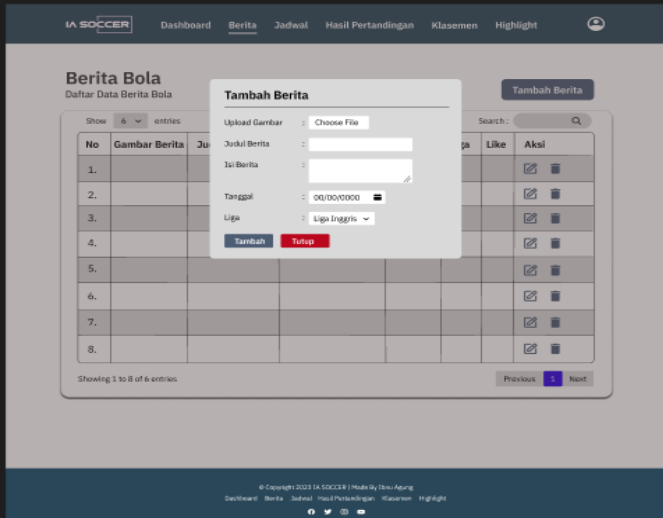
## Manage Berita :



The "Manage Berita" interface shows a table with 8 rows and 8 columns. The columns are: No, Gambar Berita, Judul Berita, Isi Berita, Tanggal, Liga, Like, and Aksi. The table is currently empty. There is a "Tambah Berita" button at the top right. The footer shows the copyright information: "© Copyright 2023 IA SOCCER | Made By Ibnu Agung".

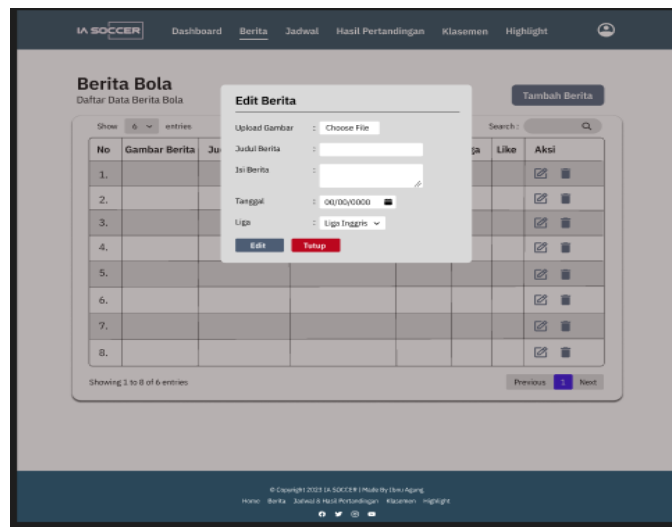
No	Gambar Berita	Judul Berita	Isi Berita	Tanggal	Liga	Like	Aksi
1.							 
2.							 
3.							 
4.							 
5.							 
6.							 
7.							 
8.							 

## Tambah Berita :

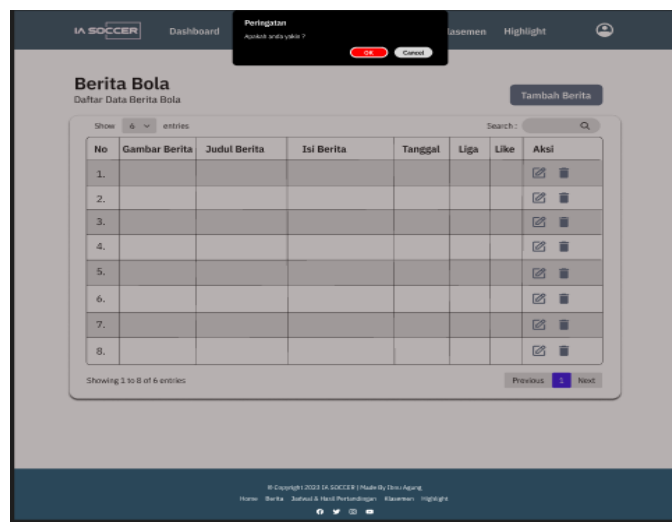


The "Tambah Berita" form is a modal window that appears over the "Manage Berita" table. It contains the following fields: "Upload Gambar" (with a "Choose File" button), "Judul Berita" (text input), "Isi Berita" (text area), "Tanggal" (date picker), and "Liga" (dropdown menu). There are "Tambah" and "Tutup" buttons at the bottom. The footer shows the copyright information: "© Copyright 2023 IA SOCCER | Made By Ibnu Agung".

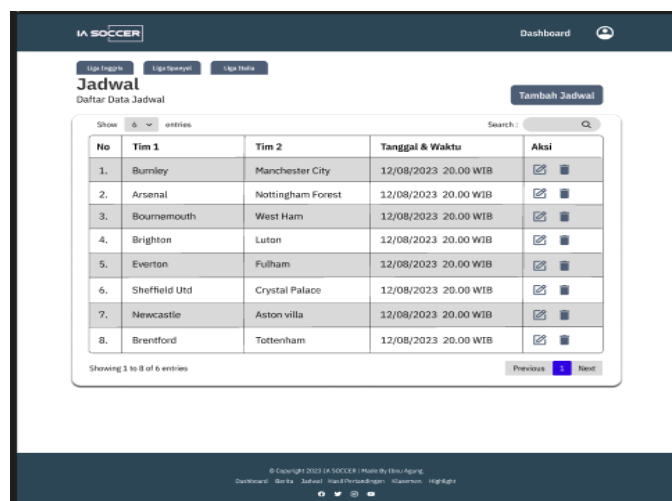
## Edit Berita :



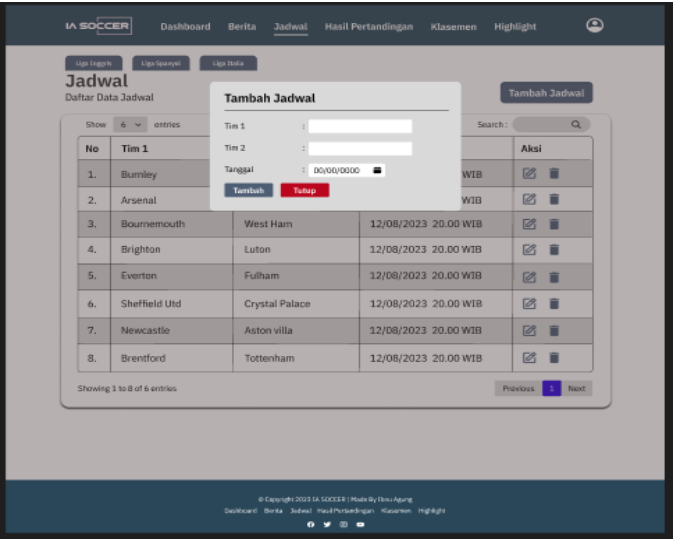
## Hapus Berita :



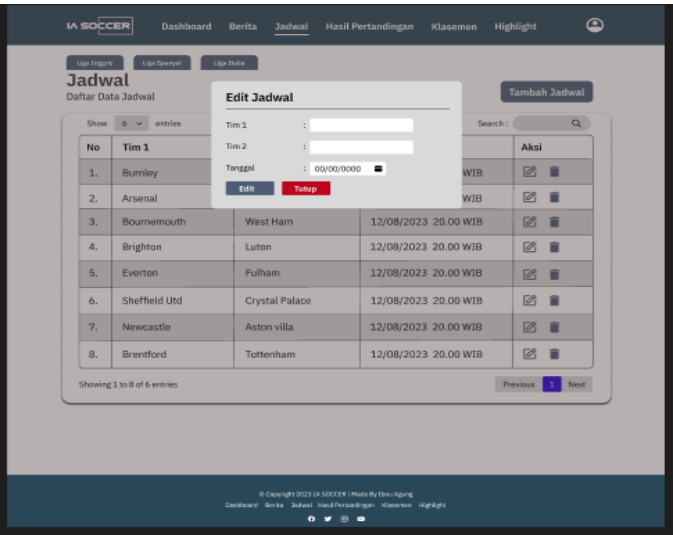
## Manage Jadwal :



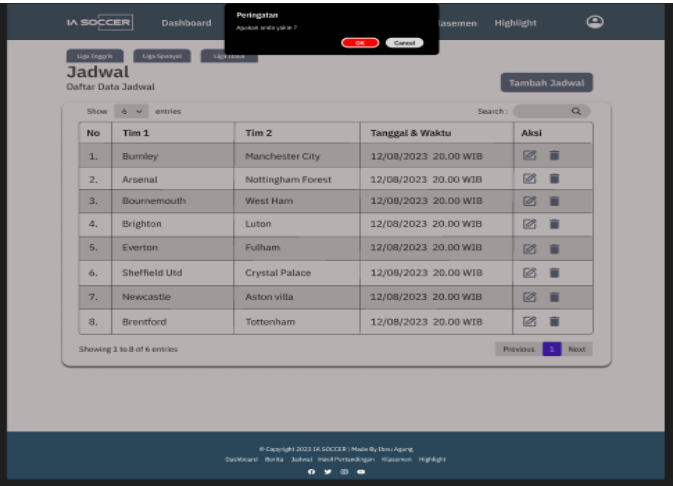
Tambah Jadwal :



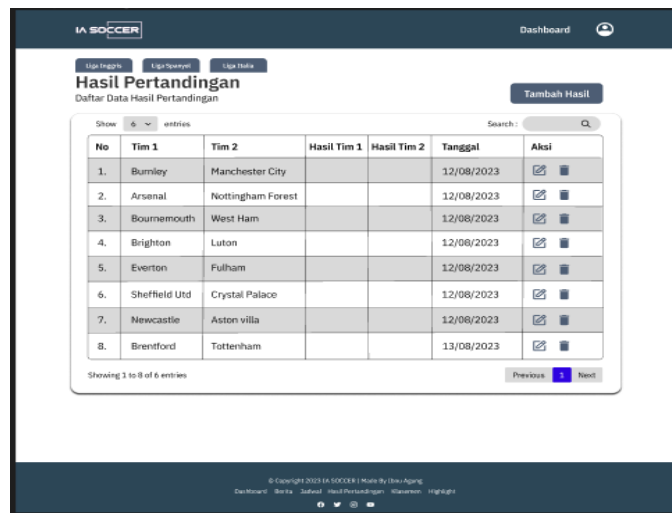
Edit Jadwal :



Hapus Jadwal :



















## Manage Hasil Pertandingan :



**Hasil Pertandingan**  
Daftar Data Hasil Pertandingan

Tambah Hasil

Show 6 entries

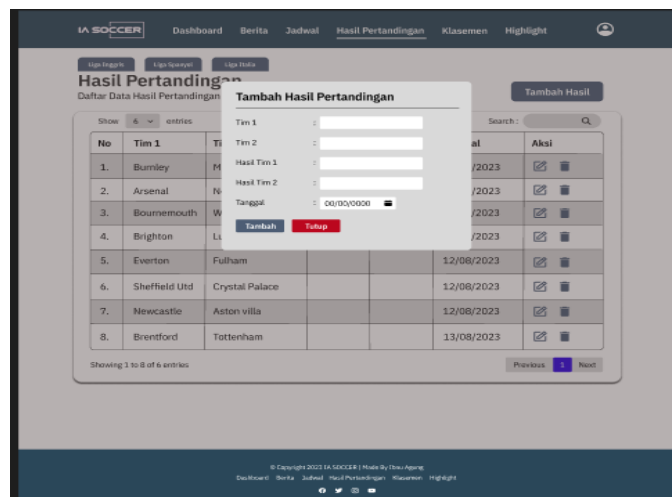
No	Tim 1	Tim 2	Hasil Tim 1	Hasil Tim 2	Tanggal	Aksi
1.	Burnley	Manchester City			12/08/2023	 
2.	Arsenal	Nottingham Forest			12/08/2023	 
3.	Bournemouth	West Ham			12/08/2023	 
4.	Brighton	Luton			12/08/2023	 
5.	Everton	Fulham			12/08/2023	 
6.	Sheffield Utd	Crystal Palace			12/08/2023	 
7.	Newcastle	Aston villa			12/08/2023	 
8.	Brentford	Tottenham			13/08/2023	 

Showing 1 to 8 of 8 entries

Previous 1 Next

© Copyright 2023 IA SOCCER | Made By Ibnu Agung  
Dashboard Berita Jadwal Hasil Pertandingan Klasemen Highlight

## Tambah Hasil Pertandingan :



**Tambah Hasil Pertandingan**

Tim 1 :

Tim 2 :

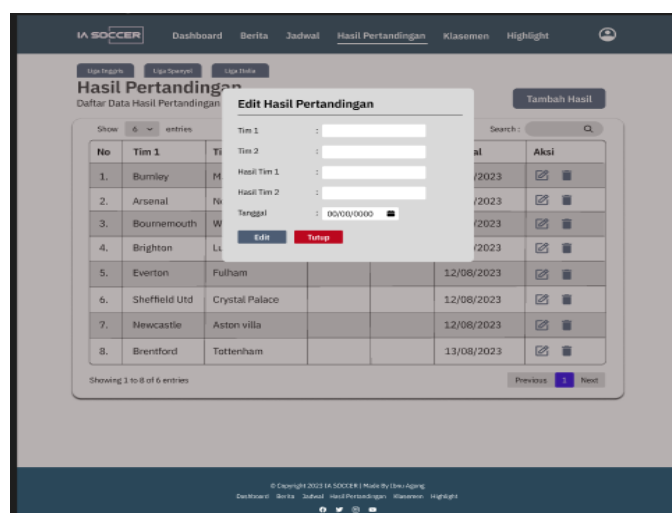
Hasil Tim 1 :

Hasil Tim 2 :

Tanggal :

Tambah Tutup

## Edit Hasil Pertandingan :



**Edit Hasil Pertandingan**

Tim 1 :

Tim 2 :

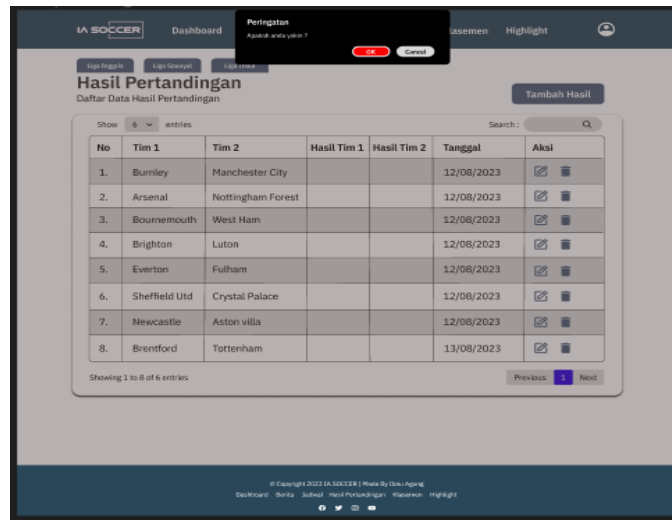
Hasil Tim 1 :

Hasil Tim 2 :

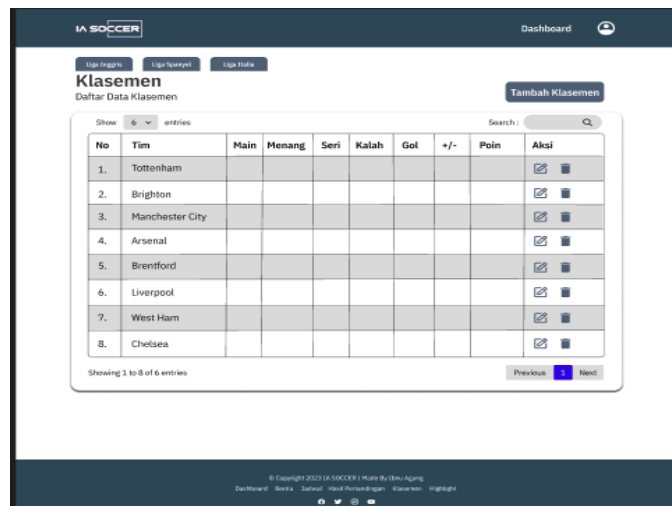
Tanggal :

Edit Tutup

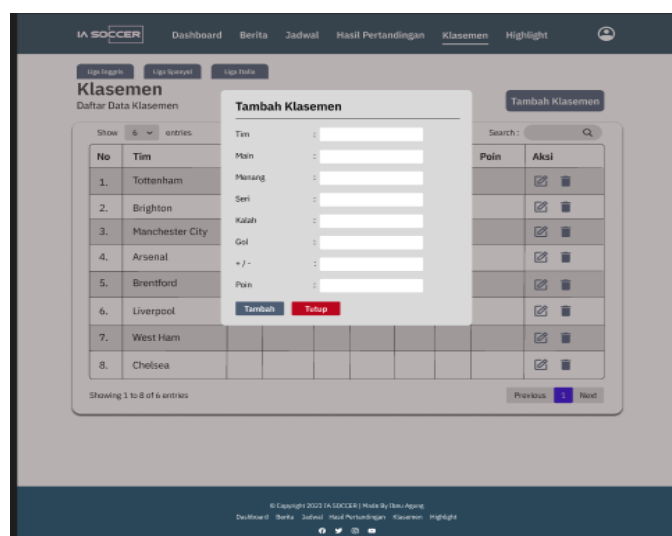
## Hapus Hasil Pertandingan :



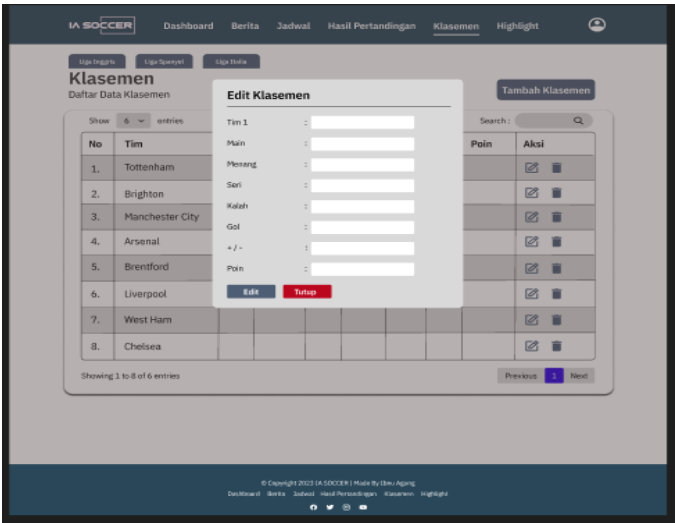
## Manage Klasemen :



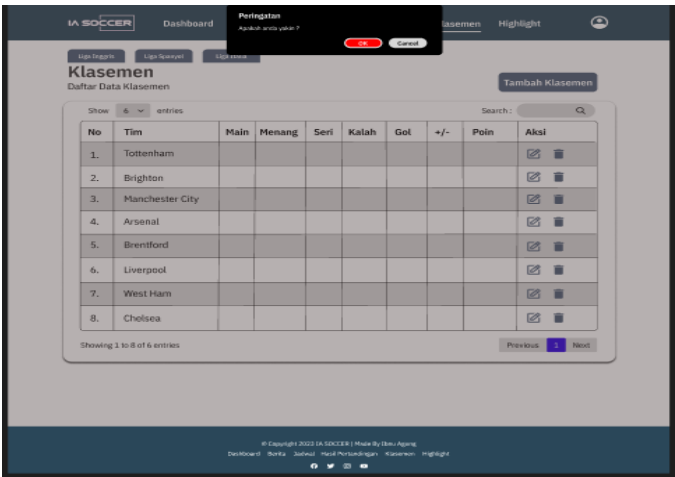
## Tambah Klasemen :



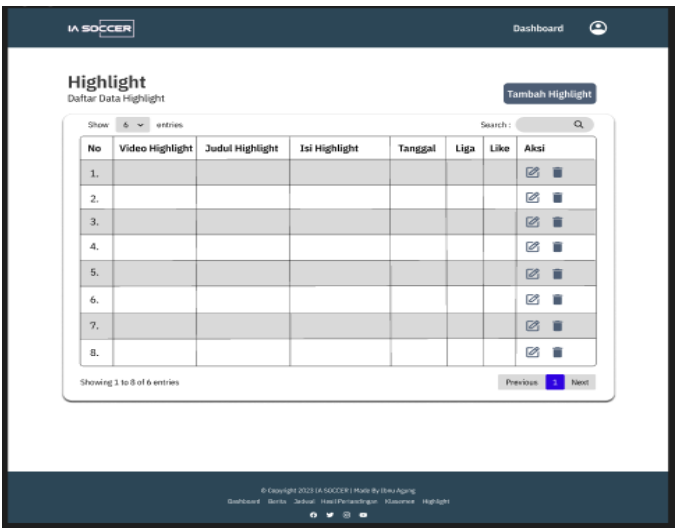
**Edit Klasemen :**



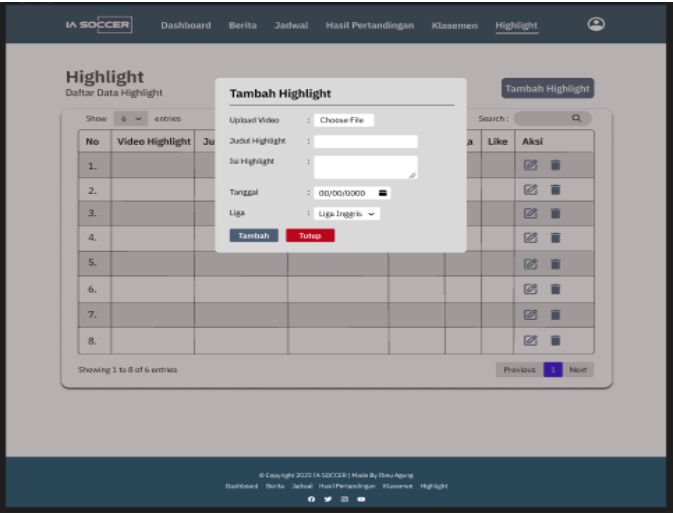
**Hapus Klasemen :**



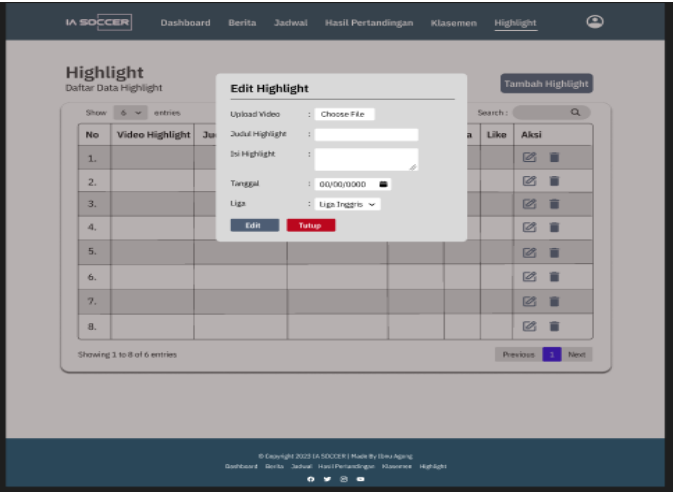
**Manage Highlight :**



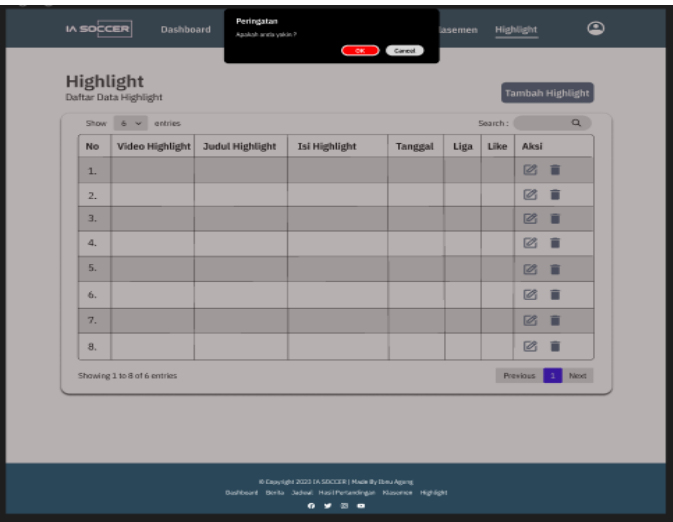
Tambah Highlight :



Edit Highlight :

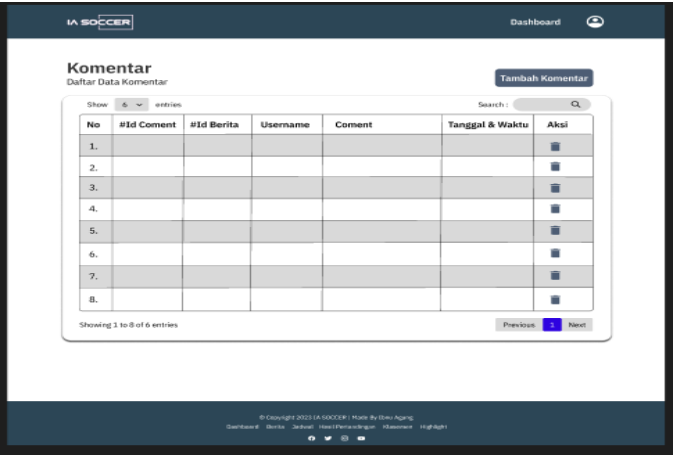


Hapus Highlight :

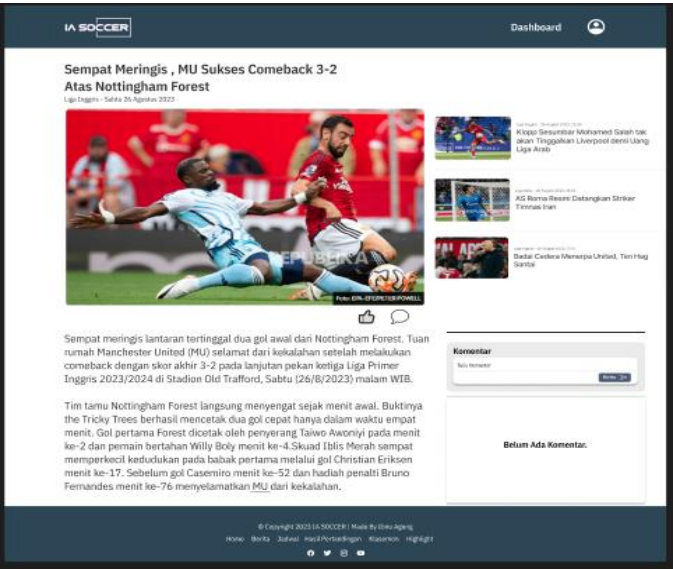




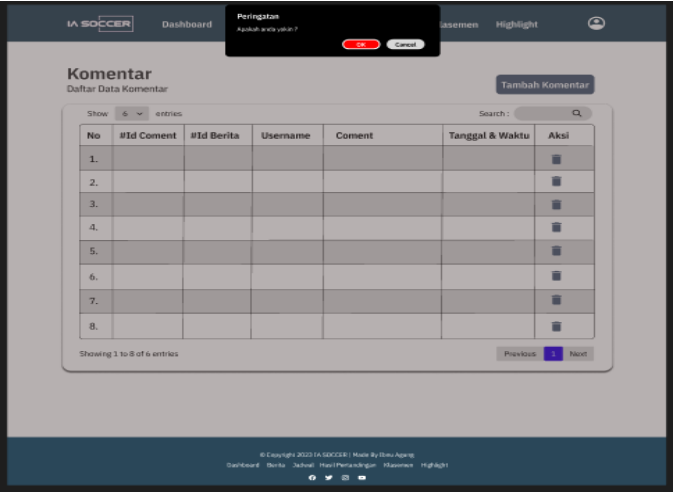
Manage Coment :



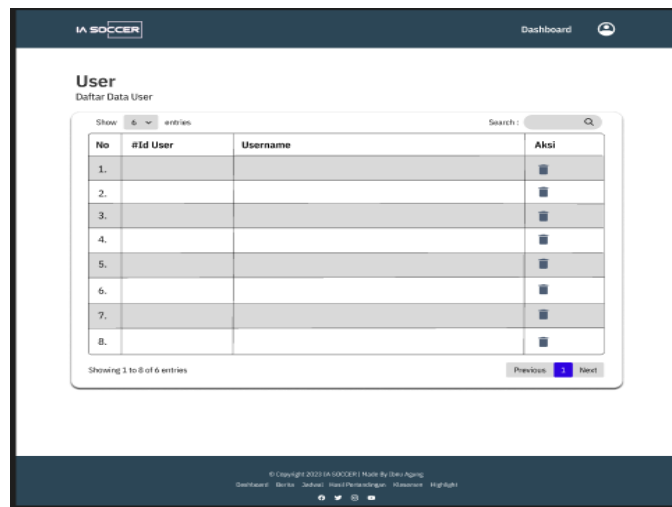
Tambah Coment :



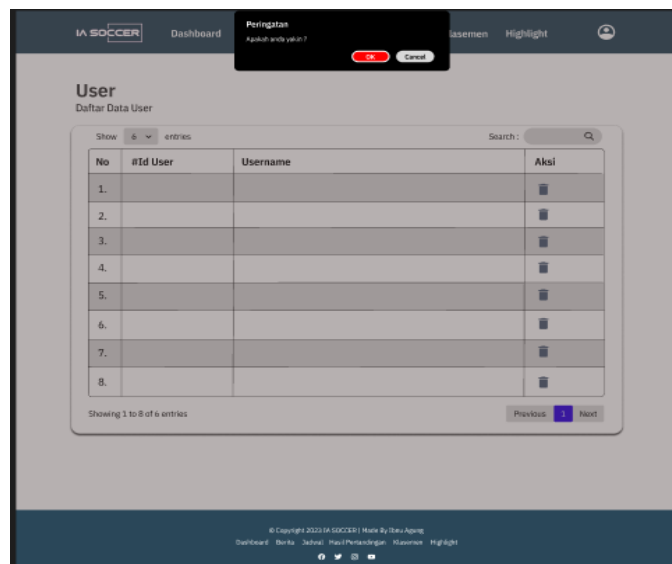
Delete Coment :



## Manage User :

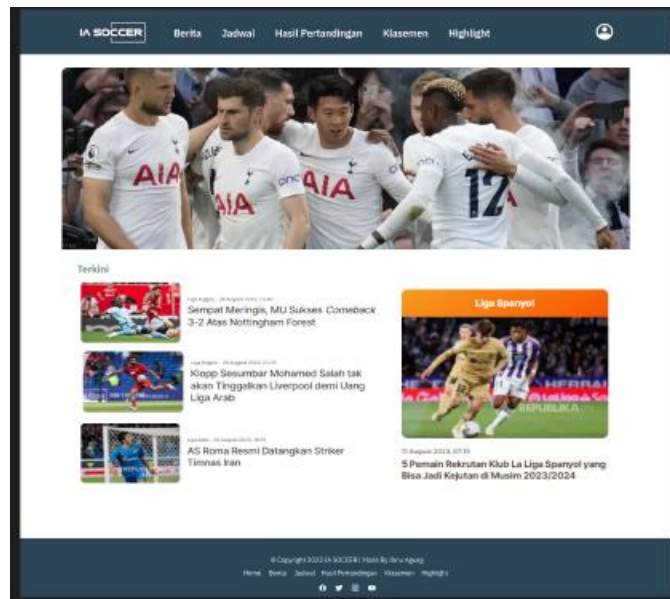


## Delete User :

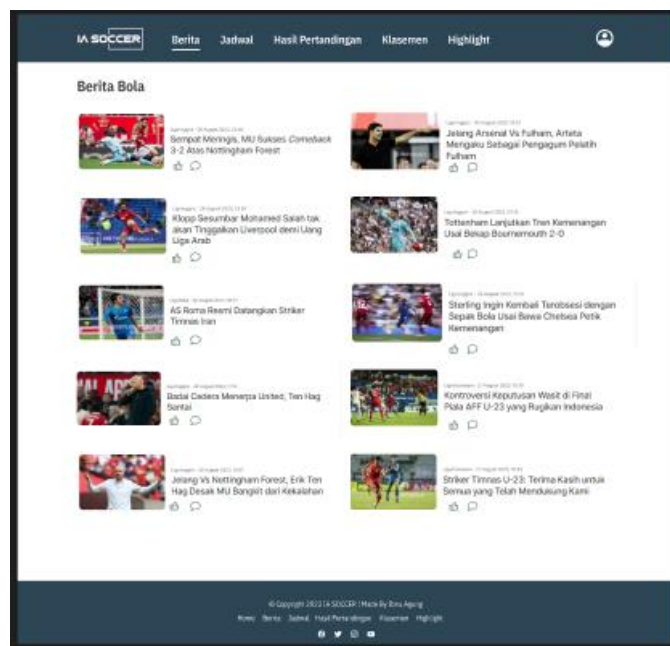


## 7.1.2 User

### Homepage :



### Berita :



[illegible]


























[IA Soccer](#)
[Berita](#)
[Jadwal](#)
[Hasil Pertandingan](#)
[Klasemen](#)
[Highlight](#)

[Liga Inggris](#)
[Liga Spanyol](#)
[Liga Italia](#)

### Jadwal Liga Inggris 2023/2024

Regular Season - 1			
	Burnley	20.00 WIB	12/08/2023
	Manchester City		
	Bournemouth		
	West Ham	20.00 WIB	12/08/2023
	Everton		
	Fulham	20.00 WIB	12/08/2023
	Newcastle		
	Aston Villa	20.00 WIB	12/08/2023
	Chelsea		
	Liverpool	20.00 WIB	13/08/2023
	Arsenal		
	Nottingham Forest	20.00 WIB	12/08/2023
	Brighton		
	Luton	20.00 WIB	12/08/2023
	Sheffield Utd		
	Crystal Palace	20.00 WIB	12/08/2023
	Brentford		
	Tottenham	20.00 WIB	13/08/2023
	Manchester United		
	Wolves	20.00 WIB	15/08/2023
Regular Season - 2			
	Aston Villa		
	Everton	20.00 WIB	20/08/2023
	Crystal Palace		
	Arsenal	20.00 WIB	22/08/2023

©Copyright 2023 IA Soccer | Made By Bro Ang  
Home Berita Jadwal Hasil Pertandingan Klasemen Highlight

LA SOCCER		Berita	Jadwal	Hasil Pertandingan	Klasemen	Highlight						
Liga Inggris		Liga Spanyol	Liga Italia									
Hasil Pertandingan Liga Inggris 2023/2024												
Regular Season -1												
	Burnley	0	12/08/2023		Arsenal	2	12/08/2023					
	Manchester City	3			Nottingham Forest	1						
	Bournemouth	1	12/08/2023		Brighton	4	12/08/2023					
	West Ham	1			Luton	1						
	Everton	0	12/08/2023		Sheffield Utd	0	12/08/2023					
	Fulham	1			Crystal Palace	1						
	Newcastle	5	12/08/2023		Brentford	2	13/08/2023					
	Aston Villa	1			Tottenham	2						
	Chelsea	1	13/08/2023		Manchester United	1	15/08/2023					
	Liverpool	1			Wolves	0						
Regular Season -2												
	Aston Villa	4	20/08/2023		Crystal Palace	0	22/08/2023					
	Everton	0			Arsenal	1						

© Copyright 2023 LA SOCCER | Made By Bawa Agung  
 Home Berita Jadwal Hasil Pertandingan Klasemen Highlight

Klasemen :

IA SOCCER

BeritaJadwalHasil PertandinganKlasemenHighlight

Liga InggrisLiga SpanyolLiga Italia

Klasemen Liga Inggris 2023/2024

Pos	Team	Main	Menang	Seri	Kalah	Gol	-/+	Poin
1	Tottenham	3	2	1	0	6	4	7
2	Brighton	2	2	0	0	8	6	6
3	Manchester City	2	2	0	0	4	4	6
4	Arsenal	2	2	0	0	3	2	6
5	Brentford	2	1	1	0	5	3	4
6	Liverpool	2	1	1	0	4	2	4
7	West Ham	2	1	1	0	4	2	4
8	Chelsea	3	1	1	1	5	1	4
9	Newcastle	2	1	0	1	5	3	3
10	Aston Villa	2	1	0	1	5	0	3
11	Nottingham Forest	2	1	0	1	3	0	3
12	Crystal Palace	2	1	0	1	1	0	3
13	Manchester United	2	1	0	1	1	-1	3

© Copyright 2023 IA SOCCER | Made By Ibnu Agung

HomeBeritaJadwalHasil PertandinganKlasemenHighlight

Highlight :

IA SOCCER

BeritaJadwalHasil PertandinganKlasemenHighlight

Highlight

Sempat Meringis, MU Sukses Comeback 3-2 Atas Nottingham Forest

26 Agustus 2023, 10:00

Tottenham Lanjutkan Tren Kemenangan Usai Bekap Bournemouth 2-0

26 Agustus 2023, 10:00

Final Piala AFF U-23, Timnas Gugalkan Penalti Vietnam Babak 1 Skor 0-0

26 Agustus 2023, 10:00

Stering Ingin Kembali Terobosan dengan Sepak Bola Usai Bawa Chelsea Petak Kemenangan

26 Agustus 2023, 10:00

Dramatis, Tampi Pantang Menyerah, Indonesia Belum Bernilai Juara Piala AFF U-23

26 Agustus 2023, 10:00

Kontroversi Keputusan Wasit di Final Piala AFF U-23 yang Rugikan Indonesia

26 Agustus 2023, 10:00

Jelang Vs Nottingham Forest, Erik Ten Hag Desak MU Bangkit dari Kekalahan

26 Agustus 2023, 10:00

Striker Timnas U-23: Terima Kasih untuk Semua yang Telah Mendukung Kami

26 Agustus 2023, 10:00

© Copyright 2023 IA SOCCER | Made By Ibnu Agung

HomeBeritaJadwalHasil PertandinganKlasemenHighlight

Highlight :

IA SOCCER

BeritaJadwalHasil PertandinganKlasemenHighlight

Sempat Meringis , MU Sukses Comeback 3-2 Atas Nottingham Forest

Liga Inggris - Sabtu 26 Agustus 2023

Sempat meringis lantaran tertinggal dua gol awal dari Nottingham Forest. Tuan rumah Manchester United (MU) selamat dari kekalahan setelah melakukan comeback dengan skor akhir 3-2 pada lanjutan pekan ketiga Liga Primer Inggris 2023/2024 di Stadion Old Trafford, Sabtu (26/8/2023) malam WIB.

Tottenham Lanjutkan Tren Kemenangan Usai Bekap Bournemouth 2-0

26 Agustus 2023, 10:00

Final Piala AFF U-23, Timnas Gugalkan Penalti Vietnam Babak 1 Skor 0-0

26 Agustus 2023, 10:00

Dramatis, Tampi Pantang Menyerah, Indonesia Belum Bernilai Juara Piala AFF U-23

26 Agustus 2023, 10:00

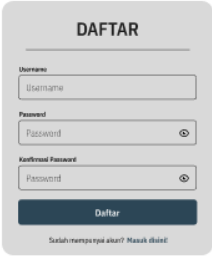
© Copyright 2023 IA SOCCER | Made By Ibnu Agung

HomeBeritaJadwalHasil PertandinganKlasemenHighlight

Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak	SKPL-01	Halaman 45/ dari 56 halaman
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Ibnu Agung Prastiyo dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Ibnu Agung Prastiyo.		

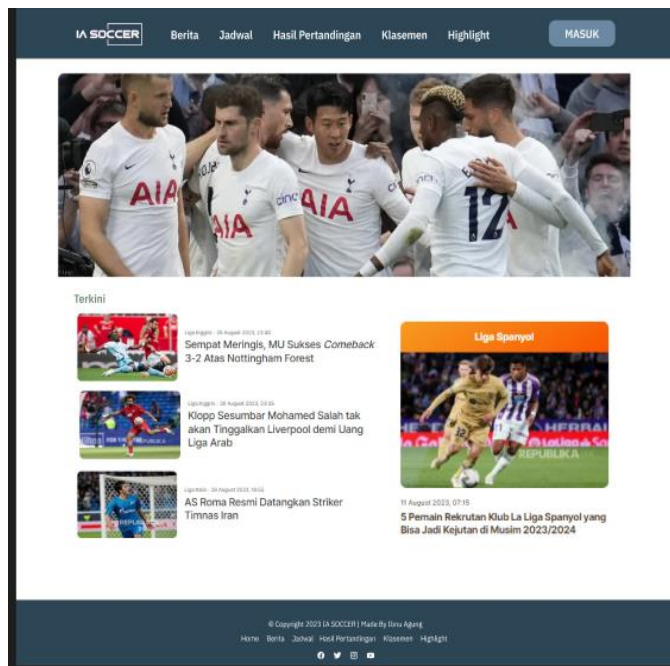
### 7.1.3 Guest

#### Daftar :

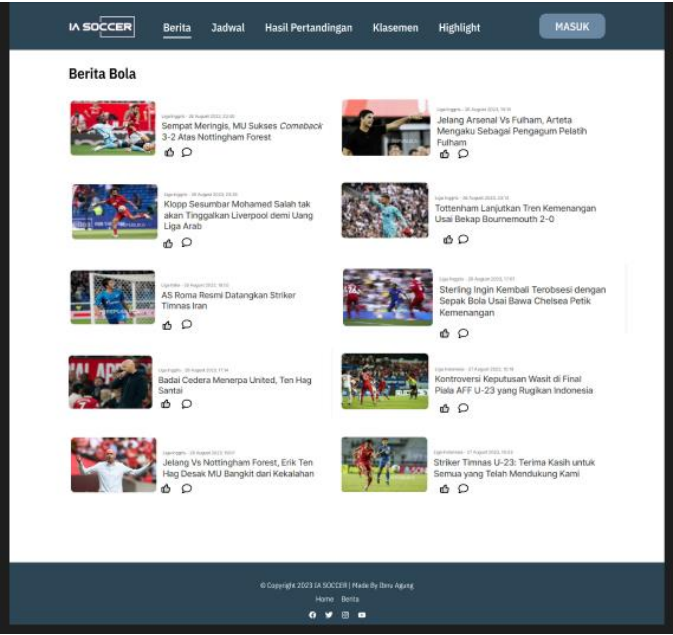


The registration form is titled "DAFTAR". It contains three input fields: "Username" with a placeholder "Username", "Password" with a placeholder "Password" and an eye icon, and "Confirm Password" with a placeholder "Password" and an eye icon. Below the fields is a blue button labeled "Daftar". At the bottom, there is a link: "Sudah mempunyai akun? Masuk disini".

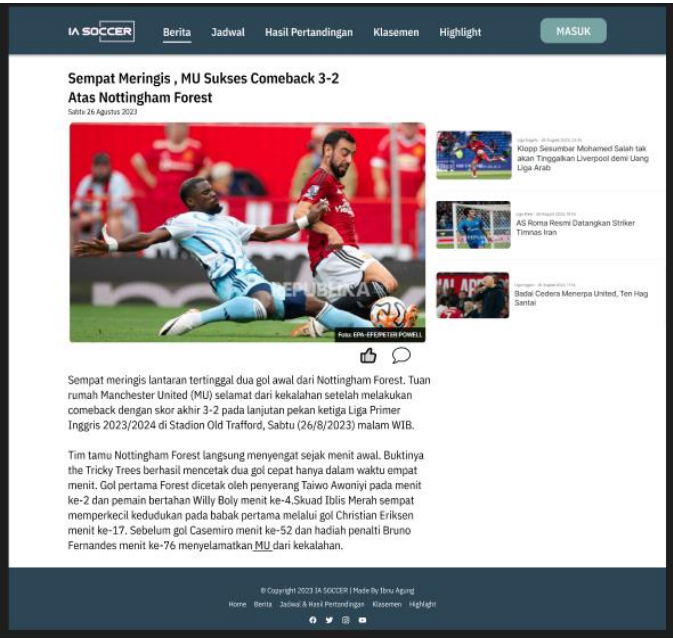
#### Homepage :



Berita :



Berita :





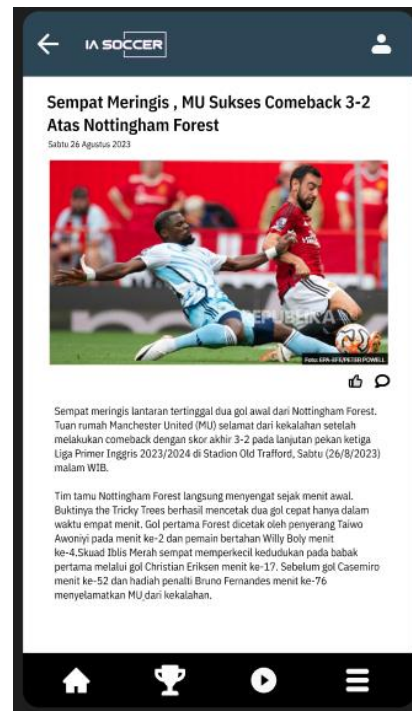
## 7.2 Mockup Mobile

### 7.2.1 User

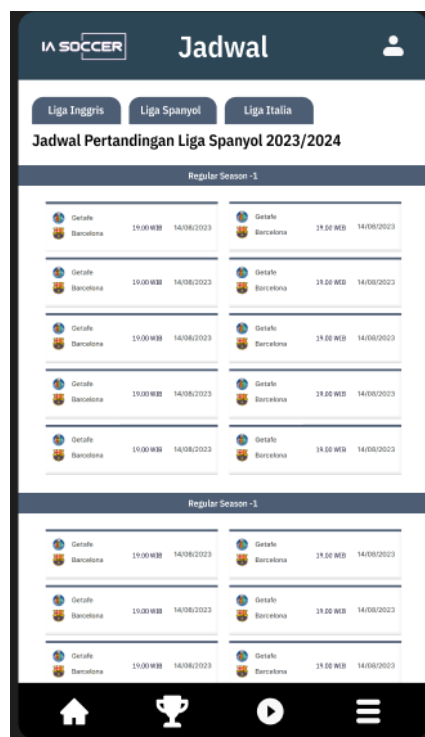
#### Homepage :



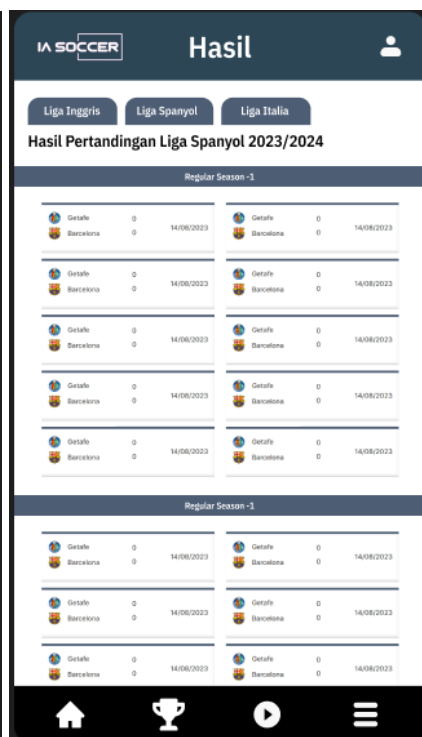
#### Berita :



#### Jadwal :



#### Hasil Pertandingan :

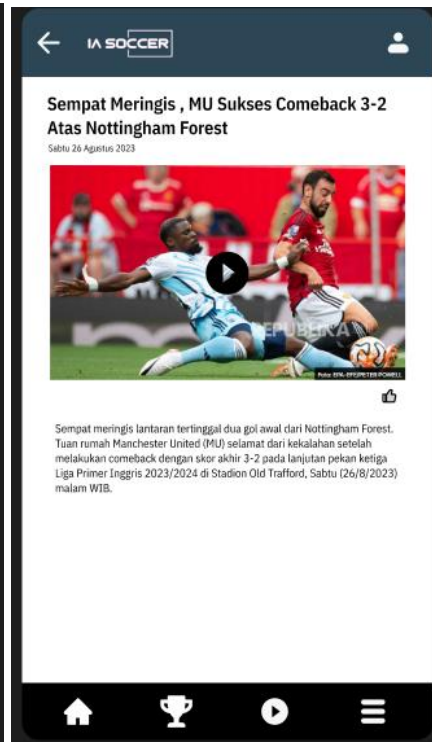




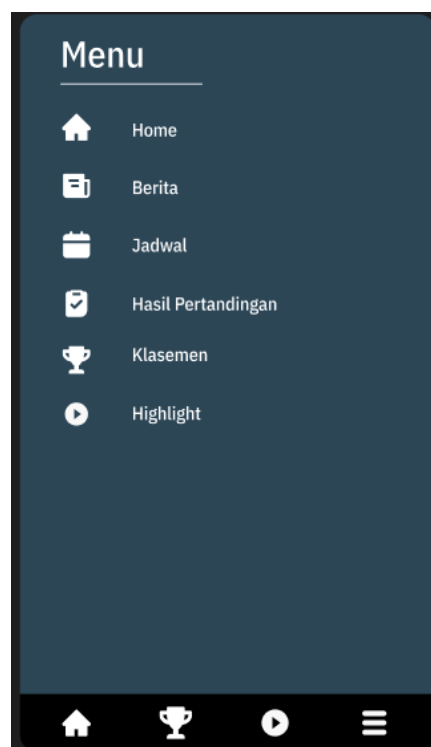
## Klasemen :

Pos	Tim	Main	Menang	Seri	Kalah	Gl	GA	Poin
1	Real Madrid	3	3	0	0	6	5	9
2	Atletico Madrid	3	2	1	0	10	9	7
3	Girona	3	2	1	0	6	4	7
4	Barcelona	3	2	1	0	6	3	7
5	Athletic Club	3	2	0	1	6	2	6
6	Valencia	3	2	0	1	4	1	6
7	Osasuna	3	2	0	1	4	1	6
8	Rayo Vallecano	3	2	0	1	4	-3	6
9	Real Betis	3	1	1	1	4	-1	4
10	Cadiz	3	1	1	1	2	-1	4
11	Getafe	3	1	1	1	1	-2	4
12	Real Sociedad	3	0	3	0	2	0	3
13	Villarreal	3	1	0	2	5	-1	3
14	Alicante	3	1	0	2	4	-1	3
15	Granada CF	3	1	0	2	4	-3	3
16	Las Palmas	3	0	2	1	1	-1	2
17	Mallorca	3	0	1	2	3	-2	1
18	Celta Vigo	3	0	1	2	1	-3	1
19	Almeria	3	0	1	2	2	-4	1
20	Sevilla	3	0	0	3	5	-3	0

## Highlight :



## Menu :



## Login :

**IA SOCCER**

**Masuk**

Username

Password

**Masuk**

Belum mempunyai akun? [Daftar sekarang!](#)

## 7.2.2 Guest

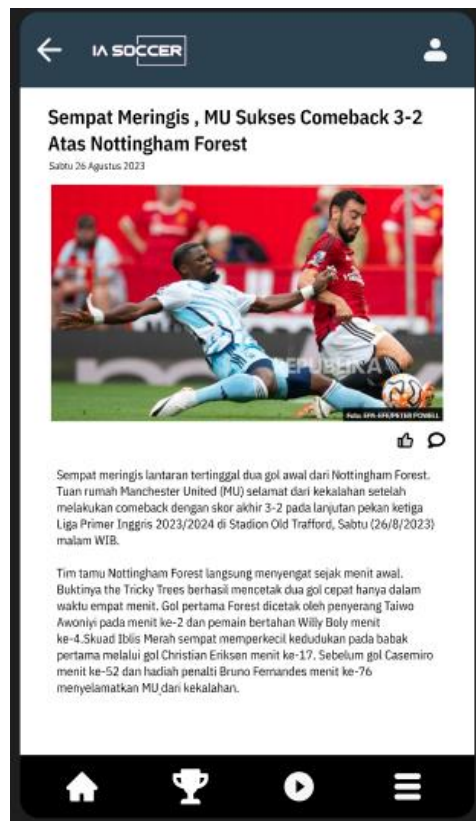
Daftar :



Berita :



Berita :



## 7.3 Wireframe Website

### 7.3.1 Admin

**Dashboard :**



**Tabel CRUD ( Berita, Jadwal, Hasil Pertandingan, Klasemen, Highlight, Coment, User )**



### Delete Popup :



### Tambah dan Edit Popup :



### 7.3.2 User

#### Homepage :



#### Berita :



#### Berita :



**Jadwal :**



**Hasil Pertandingan :**



**Klasemen :**



**Highlight :**



**Highlight :**



**Login :**



### 7.3.3 Guest

Daftar :



Homepage :



Berita :

