

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Rekayasa Perangkat Lunak.....	6
2.2.1 Proses Perangkat Lunak.....	7
2.2.2 Model Proses Perangkat Lunak.....	7
2.2.3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	9
2.2.4 Evolusi Perangkat Lunak.....	10
2.3 Matematika.....	11
2.4 <i>Client Server</i>	13
2.5 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	13
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	14
2.5.2 <i>Class Diagram</i>	15
2.5.3 <i>Activity Diagram</i>	16

2.5.4	<i>Sequence Diagram</i>	17
BAB III PERANCANGAN		
3.1	Identifikasi Masalah	18
3.2	Skenario Peraturan Lomba	18
3.3	Identifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	19
3.4	Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	20
3.5	Analisa Abbot.....	20
3.6	<i>Use Case Diagram</i>	21
3.7	<i>Class Diagram</i>	22
3.8	<i>State Diagram</i>	23
3.9	<i>Sequence Diagram</i>	24
3.10	Perancangan <i>Database</i>	24
3.10.1	Tabel Peserta	24
3.10.2	Tabel Soal.....	25
3.10.3	Tabel Jawab.....	25
3.10.4	Tabel Hasil	26
3.11	Perancangan <i>Input Output</i>	26
3.11.1	Halaman Admin	26
3.11.2	Halaman Peserta	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
4.1	Halaman Peserta	32
4.1.1	Halaman <i>Login</i>	32
4.1.2	Halaman Lomba	32
4.1.3	Halaman <i>Monitoring</i>	34
4.2	Halaman Admin	34
4.2.1	<i>Login</i>	34
4.2.2	Peserta	35
4.2.3	Soal.....	36
4.2.4	Waktu	36
4.2.5	Laporan Nilai.....	37
4.2.6	Hasil Lomba	38

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	39
5.2. Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN