

DAFTAR ISI

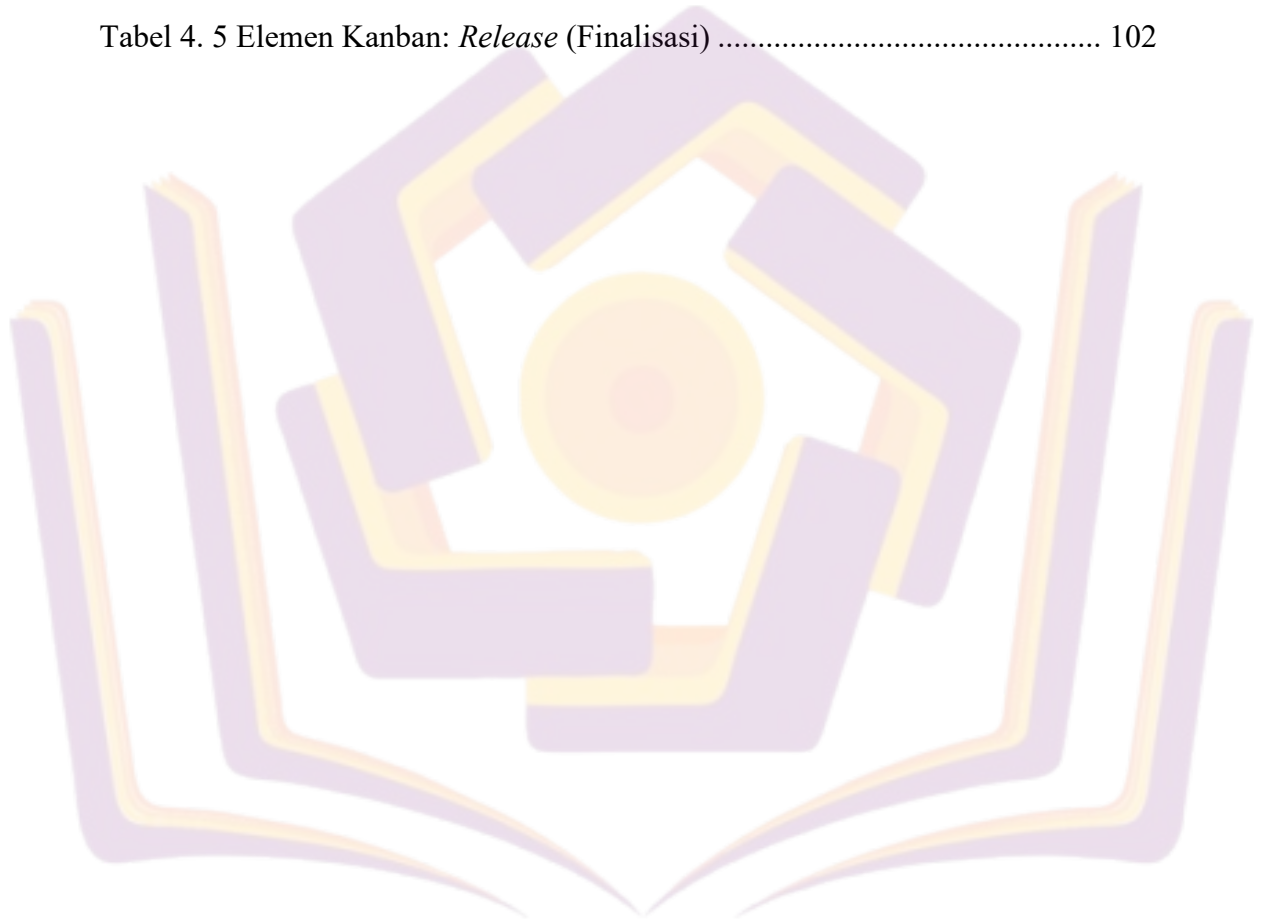
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Sebelumnya.....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
B. Metode Pengumpulan Data.....	51
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	57

D. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	73
A. Gambaran Umum Sistem.....	73
B. Proses Pengembangan Sistem (Metode XP).....	74
BAB V PENUTUP.....	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	48
Tabel 4. 1 Backlog Pengembangan Sistem <i>Draft Pick Animation Overlay</i>	77
Tabel 4. 2 To-Do Pengembangan Sistem <i>Draft Pick Animation Overlay</i>	82
Tabel 4. 3 <i>In Progres</i>	91
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Pengujian	98
Tabel 4. 5 Elemen Kanban: <i>Release</i> (Finalisasi)	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	71
Gambar 3. 2 Diagram Tahapan Extreme Programming (XP).....	72
Gambar 4. 1 Proses pembuatan proyek perencanaan hingga testing	76
Gambar 4. 2 Struktur Layer Bagian Ban Tim Kanan dan Kiri	79
Gambar 4. 3 Struktur Layer Bagian Identitas Tim dan Turnamen	79
Gambar 4. 4 Struktur Layer Pick Tim Merah (Red Team)	80
Gambar 4. 5 Struktur Layer Pick Tim Biru (Blue Team)	80
Gambar 4. 6 Sketsa Desain Overlay Draft Pick.....	83
Gambar 4. 7 Struktur folder proyek dan file pada editor Visual Studio Code.....	84
Gambar 4. 8 Cuplikan fungsi loadNames() yang menampilkan nickname pemain dari localStorage ke input field HTML	85
Gambar 4. 9 Cuplikan fungsi loadImages() untuk menampilkan logo tim daari localStorage	86
Gambar 4. 10 Cuplikan kode fungsi addEventListener pada event storage untuk pembaruan real-time	87
Gambar 4. 11 Struktur array phases yang mendefinisikan urutan tahapan animasi ban dan pick berdasarkan sisi tim	88
Gambar 4. 12 Cuplikan Fungsi startTimer()	89
Gambar 4. 13 Cuplikan Kode Fungsi checkLocalStorageChanges()	90
Gambar 4. 14 Cuplikan Kode Array phases2 dan Fungsi updateDisplay2()	90
Gambar 4. 15 Tampilan Draft Pick Berjalan di OBS Studio	94
Gambar 4. 16 Tampilan Input Nickname dan Logo	94
Gambar 4. 17 Visualisasi Timer Berjalan dalam Tampilan Draft Pick	95
Gambar 4. 18 Tampilan Transisi Draft Pick Saat Fase Banning - Efek Highlight	97
Gambar 4. 19 Tampilan Transisi Draft Pick Saat Fase Picking - Efek Highlight	97
Gambar 4. 20 Tampilan sistem saat simulasi diunggah ke YouTube	100
Gambar 4. 21 Tampilan akhir sistem saat semua fase draft telah dijalankan	100
Gambar 4. 22 Cuplikan tampilan Google Form sebagai sarana evaluasi internal	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Draf wawancara

