

ABSTRAK

Force of Will merupakan Trading Card Game dari Jepang yang berkembang pada tahun 2015 di antara para pecinta Trading Card Game di Indonesia. Penggemar Force of Will Trading Card Game grup di *facebook* sudah mencapai 1000 anggota. Aplikasi “Force of Will Trading Card Game pada iOS menggunakan Objective C” bertujuan untuk menampilkan informasi Trading Card Game Force of Will pada perangkat Apple iPhone. Informasi yang ditampilkan aplikasi ini antara lain informasi pengenalan, informasi kartu yang sudah dipublikasi, dan informasi toko yang menjual produk Force of Will. Pengguna dapat melakukan proses pencarian informasi kartu dan toko sesuai dengan keadaan yang diinginkan pada perangkat Apple iPhone. Perangkat Apple iPhone menggunakan *web service* untuk mengambil data produk Force of Will. Pada laporan ini akan dibahas mengenai pengembangan dari aplikasi tersebut dan diharapkan dapat menampilkan informasi yang diperlukan oleh pengguna. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah Xcode. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan pada komunitas Force of Will di TopDeck, diambil simpulan aplikasi “Force of Will Trading Card Game pada iOS menggunakan Objective-C” dapat membantu pemain Trading Card Games untuk memperkenalkan Force of Will, menampilkan dan mencari kartu yang sudah dipublikasikan, menampilkan dan mencari toko yang menjual Force of Will, dan menulis komentar mengenai produk Force of Will.

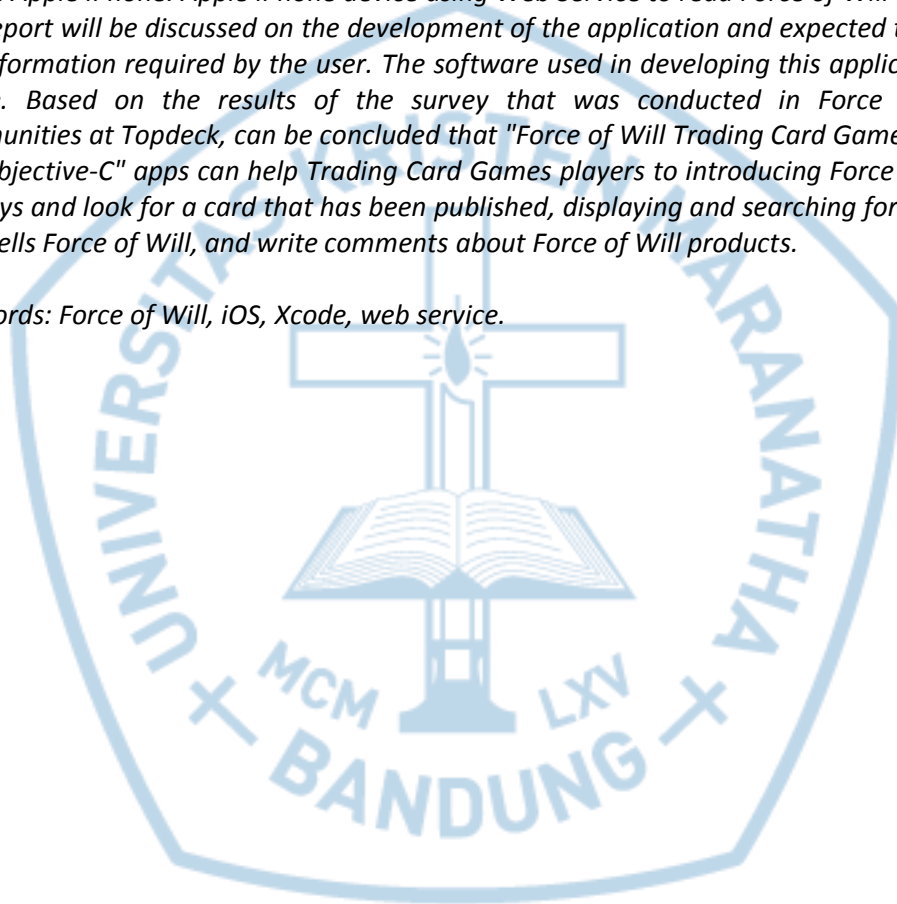
Kata kunci: Force of Will, iOS, Xcode, *Web Service*.



ABSTRACT

Force of Will is a Trading Card Game from Japan and it's growing amongst Trading Card Game lovers Indonesia in 2015. Force of Will Trading Card Game fans on facebook group has reached 1000 members. Applications "Force of Will Trading Card Game on iOS with Objective C" has a purpose to show Force of Will Trading Card Game information on the Apple iPhone. The information shown in this application is the introduction about Force of Will, Force of Will cards information that have been published, and store information that sells Force of Will products. Users can do search function to search card information that have been published and store information that sells Force of Will products on the device Apple iPhone. Apple iPhone device using Web Service to read Force of Will data. In this report will be discussed on the development of the application and expected to show the information required by the user. The software used in developing this application is Xcode. Based on the results of the survey that was conducted in Force of Will communities at Topdeck, can be concluded that "Force of Will Trading Card Game on iOS use Objective-C" apps can help Trading Card Games players to introducing Force of Will, displays and look for a card that has been published, displaying and searching for a store that sells Force of Will, and write comments about Force of Will products.

Keywords: Force of Will, iOS, Xcode, web service.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Pembahasan	2
BAB 2 DASAR TEORI	3
2.1. Force Of Will	3
2.2. Sistem Informasi	4
2.3. Basis Data	5
2.4. Mobile Device Iphone & IOS	5
2.5. Web Service	6
2.6. JSON	7
2.7. Objective-C.....	7
2.8. UML.....	8
2.8.1. Use Case Diagram	8
2.8.2. Activity Diagram	8
2.8.3. Class Diagram	9
2.9. ERD.....	10
BAB 3 ANALISA DAN PEMODELAN.....	13

3.1.	Cara Kerja Sistem Informasi	13
3.2.	<i>Use Case Diagram</i> Pada <i>Web Service</i>	13
3.3.	<i>Use Case Diagram</i> Pada <i>Mobile Device</i>	14
3.4.	Halaman <i>Loading Screen</i> Pada <i>Mobile Device</i>	15
3.5.	Halaman <i>Login</i> Pada <i>Mobile Device</i>	16
3.6.	Halaman Registrasi Pada <i>Mobile Device</i>	18
3.7.	Halaman Menu Utama Pada <i>Mobile Device</i>	20
3.8.	Halaman Pengenalan Dasar Pada <i>Mobile Device</i>	21
3.9.	Halaman Kartu Pada <i>Mobile Device</i>	22
3.10.	Halaman Toko Pada <i>Mobile Device</i>	23
3.11.	Halaman Komentar Pada <i>Mobile Device</i>	25
3.12.	ERD (<i>Entity Relational Diagram</i>)	26
3.13.	<i>Class Diagram</i>	27
BAB 4 HASIL IMPLEMENTASI		29
4.1.	Tampilan Awal Loading.....	29
4.2.	Halaman <i>Login</i>	29
4.3.	Halaman Registrasi	31
4.4.	Halaman Menu Utama.....	34
4.5.	Halaman Pengenalan	35
4.6.	Halaman Kartu	36
4.7.	Halaman Toko	38
4.8.	Halaman Komentar	40
BAB 5 PENGUJIAN		42
5.1.	Pengujian Proses Pengambilan Data Member	42
5.2.	Pengujian Proses <i>Login</i>	42
5.3.	Pengujian Proses Registrasi	43
5.4.	Pengujian Proses Pencarian Data Kartu	44
5.5.	Pengujian Proses Pencarian Data Toko	45
5.6.	Pengujian Proses Penulisan Komentar	46

5.7. Kuisisioner	46
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN	50
6.1. SIMPULAN	50
6.2. SARAN	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN A	52
LAMPIRAN B	54



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 TRIAL DECK FORCE OF WILL	3
GAMBAR 2.2 BOOSTER PACK FORCE OF WILL	3
GAMBAR 2.3 KARAKTERISTIK KARTU FORCE OF WILL.....	4
GAMBAR 2.4 IPHONE DENGAN SISTEM OPERASI IOS	6
GAMBAR 2.5 USE CASE DIAGRAM.....	8
GAMBAR 2.6 ACTIVITY DIAGRAM.....	9
GAMBAR 2.7 CLASS DIAGRAM	10
GAMBAR 2.8 ENTITAS	11
GAMBAR 2.9 ATRIBUT.....	11
GAMBAR 2.10 RELASI.....	11
GAMBAR 2.11 ONE TO ONE	11
GAMBAR 2.12 ONE TO MANY	12
GAMBAR 2.13 MANY TO ONE	12
GAMBAR 2.14 MANY TO MANY	12
GAMBAR 3.1 MODEL ARSITEKTUR KOMUNIKASI SISTEM INFORMASI	13
GAMBAR 3.2 USE CASE DIAGRAM PADA WEB SERVICE	14
GAMBAR 3.3 USE CASE DIAGRAM PADA MOBILE DEVICE.....	15
GAMBAR 3.4 HALAMAN LOADING	16
GAMBAR 3.5 HALAMAN LOGIN.....	17
GAMBAR 3.6 ACTIVITY DIAGRAM GET DATA MEMBER.....	17
GAMBAR 3.7 ACTIVITY DIAGRAM HALAMAN LOGIN	18
GAMBAR 3.8 HALAMAN REGISTRASI.....	19
GAMBAR 3.9 ACTIVITY DIAGRAM HALAMAN REGISTRASI	20
GAMBAR 3.10 HALAMAN MENU UTAMA.....	20
GAMBAR 3.11 ACTIVITY DIAGRAM HALAMAN UTAMA	21
GAMBAR 3.12 HALAMAN PENGENALAN	21
GAMBAR 3.13 ACTIVITY DIAGRAM HALAMAN PENGENALAN	22
GAMBAR 3.14 HALAMAN KARTU	22
GAMBAR 3.15 ACTIVITY DIAGRAM HALAMAN KARTU	23
GAMBAR 3.16 HALAMAN TOKO	24
GAMBAR 3.17 ACTIVITY DIAGRAM HALAMAN TOKO.....	24
GAMBAR 3.18 HALAMAN KOMENTAR	25
GAMBAR 3.19 ACTIVITY DIAGRAM HALAMAN KOMENTAR	26
GAMBAR 3.20 ER DIAGRAM.....	27
GAMBAR 3.21 CLASS DIAGRAM	28

GAMBAR 4.1 TAMPILAN AWAL LOADING.....	29
GAMBAR 4.2 HALAMAN LOGIN.....	30
GAMBAR 4.3 HALAMAN REGISTRASI.....	33
GAMBAR 4.4 HALAMAN MENU UTAMA.....	35
GAMBAR 4.5 HALAMAN PENGENALAN	36
GAMBAR 4.6 HALAMAN CARD LIST & SEARCH	38
GAMBAR 4.7 HALAMAN STORE LIST & SEARCH.....	39
GAMBAR 4.8 HALAMAN KOMENTAR	41

