



PANDUAN LENGKAP PENGGUNAAN

LADOMENG APP

Aplikasi Pairing Turnamen Domino — Cepat, Transparan, Real Time

Mulai dari Pengelolaan Peserta sampai Penentuan Juara

Disusun untuk Panitia, Admin Pertandingan, dan pengguna baru LADOMENG APP agar seluruh alur penggunaan aplikasi dapat dipahami tanpa perlu bertanya lagi.

Daftar Isi

Daftar Isi.....	2
1. Tentang LADOMENG APP.....	4
Prinsip Utama LADOMENG	4
2. Mengenal Peran Pengguna & Cara Login	4
Cara Login	5
3. Alur Besar Penggunaan LADOMENG	5
4. Tahap Persiapan Sebelum Turnamen Dimulai	6
4.1 Menentukan Jumlah Cluster	6
4.2 Membuat & Menugaskan Admin.....	6
Membuat Admin Baru	6
Menugaskan Pool ke Admin Pertandingan	6
Menugaskan Pertandingan Babak Gugur ke Admin Pertandingan	6
Menonaktifkan Admin Tetap	6
Menghapus Admin	7
4.3 Mengatur Nama Turnamen & Grup Aktif.....	7
4.4 Mengatur Nomor Meja Fase Pool.....	7
5. Mengelola Peserta Turnamen Berikutnya (Opsional).....	7
Menu "Kelola Peserta Turnamen" (untuk Admin).....	7
Halaman Publik "Daftar Peserta" (peserta_berikutnya.php)	8
6. Upload Peserta & Pembagian Pool.....	8
6.1 Menyiapkan File CSV	8
6.2 Mengisi Form Upload	8
6.3 Setelah Upload Berhasil	9
7. Menjalankan Fase Pool	9
7.1 Dua Cara Menentukan Hasil Pool	9
A. Mode Cepat — Langsung Tentukan Juara & Runner-up.....	9
B. Mode Detail — Input Skor Tiap Game.....	9
7.2 Sistem Penilaian & Urutan Penentu (Tie-Break)	10
7.3 Kasus Seri Total (Butuh Partai Tambahan)	10
7.4 Masa Sanggah & Cetak Rekap Juara Pool.....	10
7.5 Koreksi Skor Pool (Khusus Super Admin)	10
8. Membuat Bagan Babak Gugur	11
8.1 Aturan Pairing yang Dijamin Sistem	11
8.2 Mengisi Form Generate Bagan.....	11
8.3 Mencetak Bagan	11
9. Menjalankan Babak Gugur.....	12
Koreksi Hasil Babak Gugur (Khusus Super Admin).....	12
10. Menggabungkan Cluster ke Road to Final.....	12

Tiga Mode Penggabungan	12
11. Penentuan Juara Turnamen	13
Menandai Juara Turnamen	13
12. Fitur Transparansi & Pendukung Lainnya	13
12.1 Halaman Publik (Tanpa Login)	13
12.2 Leaderboard Pemain	14
12.3 Galeri Turnamen (Foto, Poster, Sertifikat)	14
Kode Unlock Sertifikat	14
12.4 Log Input Skor (Pengawasan)	14
13. Backup & Restore Data	15
14. Tanya Jawab (FAQ)	15

1. Tentang LADOMENG APP

LADOMENG adalah aplikasi web untuk mengelola turnamen domino berpasangan (2 orang per pasangan), mulai dari pembagian pool, pencatatan skor, penyusunan bagan babak gugur, sampai penentuan juara.

Aplikasi ini dibuat berdasarkan pengalaman langsung menjadi admin pertandingan domino secara manual (memakai Excel), termasuk berbagai masalah nyata di lapangan seperti kesalahan pengumuman juara, hasil pool yang jadi bahan protes karena tidak transparan, dan kesulitan menyusun bagan untuk ratusan peserta. Semua fitur di LADOMENG dirancang untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

LADOMENG bersifat netral — tidak berafiliasi dengan asosiasi domino manapun. Aplikasi ini bisa dipakai di turnamen manapun, oleh gardu/klub domino manapun, sebagai alat bantu murni, bukan aset satu organisasi.

Prinsip Utama LADOMENG

- **Transparan** — semua hasil pool dan bagan bisa dilihat publik tanpa login, lengkap dengan rincian skor per game, bukan cuma angka akhir.
- **Cepat** — pembagian pool, jadwal pertandingan, dan bagan babak gugur dibuat otomatis oleh sistem, bukan dihitung manual satu per satu.
- **Real time** — begitu admin menyimpan skor, hasil langsung berubah di halaman publik, tanpa perlu diumumkan ulang secara manual.
- **Adil** — sistem otomatis menghindari pertemuan sesama pool di seluruh babak gugur, dan berusaha maksimal menghindari sesama gardu/daerah asal di ronde-ronde awal.

2. Mengenal Peran Pengguna & Cara Login

Ada tiga jenis akun admin di LADOMENG, dengan hak akses yang berbeda-beda. Selain itu, ada halaman-halaman publik yang bisa dibuka siapa saja tanpa login.

Peran	Bisa Melakukan Apa	Catatan
Super Admin	Semua fitur, tanpa kecuali. Upload peserta, generate bagan, kelola admin, kelola pengaturan. Boleh mengoreksi skor pool/babak gugur yang sudah berstatus "selesai".	Minimal harus ada 1 akun Super Admin aktif di sistem — tidak bisa dihapus kalau tinggal satu-satunya.
Admin Tetap	Otomatis punya akses ke SEMUA pool & pertandingan babak gugur tanpa perlu ditugaskan satu-satu. Nama & nomor WA-nya tampil terbuka di halaman depan publik (seperti kontak resmi turnamen).	Status aktif/nonaktif hanya bisa diubah Super Admin SEBELUM peserta diupload — tidak bisa diubah di tengah turnamen berjalan.
Admin Pertandingan	Hanya bisa mengakses pool atau pertandingan babak gugur yang SUDAH ditugaskan Super Admin ke dirinya.	Kalau mencoba membuka pool/pertandingan yang bukan tugasnya, sistem akan menolak aksesnya.

Selain tiga peran admin di atas, ada halaman publik (bagan, hasil pool, leaderboard, galeri, dll) yang bisa dibuka siapa saja tanpa login — dijelaskan lebih lanjut di Bab 12.

Cara Login

1. Buka alamat aplikasi, lalu klik tombol "Login Admin" (atau langsung buka halaman login.php).
2. Masukkan Username dan Password yang sudah diberikan Super Admin, lalu tekan "Masuk".
3. Setelah berhasil, Anda akan diarahkan ke Dashboard — halaman utama berisi daftar menu sesuai peran Anda.

Kalau salah memasukkan username/password sampai 5 kali berturut-turut, akses login akan dikunci selama 15 menit (dihitung dari alamat internet/IP yang sama). Tunggu 15 menit lalu coba lagi.

Dashboard menampilkan menu yang berbeda tergantung peran: Super Admin melihat semua menu, sedangkan Admin Pertandingan hanya melihat menu yang relevan dengan tugasnya (Input Skor Pool, Cetak Rekap, Input Skor Babak Gugur).

3. Alur Besar Penggunaan LADOMENG

Sebelum masuk ke detail tiap fitur, berikut gambaran urutan besar penggunaan LADOMENG dari awal sampai turnamen selesai. Detail tiap langkah dijelaskan di bab-bab berikutnya.

4. Persiapan awal: tentukan jumlah cluster, buat akun admin, atur nama turnamen.
5. (Opsional) Kelola daftar peserta yang akan bertanding & tandai status lunas pembayaran, sebelum hari-H.
6. Upload daftar peserta (file CSV) — sistem otomatis membagi ke pool dan membuat jadwal pertandingan.
7. Jalankan fase pool: input skor tiap pertandingan sampai Juara & Runner-up tiap pool ditentukan.
8. Generate bagan babak gugur berdasarkan hasil pool.
9. Jalankan babak gugur: input skor tiap pertandingan sampai tersisa 1 pemenang (atau sampai titik berhenti tertentu, kalau turnamennya pakai sistem Cluster).
10. Khusus turnamen yang pakai sistem Cluster: gabungkan pemenang tiap cluster menjadi bagan "Road to Final", lalu lanjutkan babak gugur sampai Final.
11. Setelah Final selesai, tandai Juara turnamen — sistem akan mendeteksi otomatis dan mengarsipkannya.

Kalau turnamen Anda kecil (misalnya di bawah 64 pool) dan main dalam satu hari saja, langkah nomor 7 (sistem Cluster) bisa dilewati — cukup upload semua peserta sekaligus ke "Cluster 1" tanpa mencentang opsi cluster, lalu generate bagan langsung sampai Final.

4. Tahap Persiapan Sebelum Turnamen Dimulai

Semua langkah di bab ini dilakukan oleh **Super Admin**, sebelum peserta diupload.

4.1 Menentukan Jumlah Cluster

Buka menu "Atur Jumlah Cluster Sebelum Upload CSV" di Dashboard.

- "Cluster" adalah pembagian turnamen menjadi beberapa fase/gelombang (biasanya karena keterbatasan hari atau meja pertandingan). Misalnya turnamen dengan 384 peserta dibagi 4 Cluster, masing-masing main di sesi berbeda, lalu pemenang tiap Cluster digabung jadi "Road to Final".
- Isi jumlah cluster sesuai kebutuhan turnamen (boleh 1 kalau tidak perlu dibagi fase sama sekali, sampai maksimal 32).
- Lakukan ini di AWAL, sebelum upload CSV peserta. Kalau turnamen sudah berjalan, sebaiknya jangan diubah lagi.

4.2 Membuat & Menugaskan Admin

Buka menu "Kelola Admin & Penugasan".

Membuat Admin Baru

- Isi Nama, Username, Password.
- Isi No. WA kalau perannya Admin Tetap (nomor ini akan tampil terbuka di halaman publik sebagai kontak resmi turnamen).
- Pilih Role: Admin Pertandingan / Admin Tetap / Super Admin.
- Tekan "Buat Admin".

Menugaskan Pool ke Admin Pertandingan

Isi nama admin, lalu rentang nomor pool (misalnya "Dari Pool 1 sampai Pool 32"). Admin tersebut hanya akan bisa membuka dan menginput skor pool-pool dalam rentang itu.

Menugaskan Pertandingan Babak Gugur ke Admin Pertandingan

Isi nama admin, nomor ronde, dan rentang nomor pertandingan (misalnya "Ronde 1, Game 1 sampai 64"). Admin tersebut hanya bisa mengakses pertandingan dalam rentang itu di ronde tersebut.

Admin Tetap TIDAK perlu ditugaskan pool/pertandingan satu-satu — dia otomatis punya akses ke semuanya. Fitur penugasan manual di atas hanya berlaku untuk Admin Pertandingan biasa.

Menonaktifkan Admin Tetap

Kalau ada penyalahgunaan wewenang atau Admin Tetap perlu disembunyikan dari tampilan publik untuk turnamen tertentu, Super Admin bisa menekan tombol "Nonaktifkan" pada baris admin tersebut.

Status Admin Tetap (aktif/nonaktif) HANYA bisa diubah SEBELUM peserta diupload/pool dibuat untuk turnamen itu. Kalau turnamen sudah berjalan (sudah ada data pool), tombol ini akan terkunci.

Menghapus Admin

Tekan "Hapus" pada baris admin yang bersangkutan. Super Admin terakhir yang tersisa tidak bisa dihapus — sistem akan menolaknya demi keamanan, supaya turnamen tidak pernah kehilangan akses Super Admin sama sekali.

4.3 Mengatur Nama Turnamen & Grup Aktif

Buka menu "Pengaturan Nama Turnamen".

- Isi Nama Turnamen — nama ini akan tampil di halaman publik (banner depan). Kosongkan lalu simpan kalau tidak ingin ada banner nama sama sekali.
- Setiap kali Anda mengganti Nama Turnamen menjadi nama BARU (beda dari sebelumnya), sistem otomatis mendaftarkan turnamen itu ke Galeri Turnamen — jadi tidak perlu didaftarkan manual lagi belakangan.
- "Grup Aktif Sekarang" menentukan data mana (Cluster 1 / Cluster 2 / Road to Final) yang sedang ditampilkan di halaman publik. Ganti pengaturan ini setiap kali turnamen pindah tahap, misalnya dari Cluster 1 (Hari 1) ke Cluster 2 (Hari 2).

4.4 Mengatur Nomor Meja Fase Pool

Buka menu "Atur Nomor Meja dalam Cluster" (`atur_offset_pool.php`).

Isi "Offset Meja Pool" untuk tiap cluster sesuai meja fisik yang benar-benar disiapkan panitia di lapangan. Pool pertama di cluster itu akan otomatis diberi label mulai dari Meja (offset + 1), pool kedua Meja berikutnya, dan seterusnya.

Offset meja untuk fase pool ini TERPISAH dari offset meja babak gugur (diatur belakangan saat Generate Bagan). Boleh diisi angka yang sama antar-cluster kalau panitia memang berencana memakai ulang meja fisik yang sama di sesi/hari yang berbeda.

5. Mengelola Peserta Turnamen Berikutnya

Fitur ini bisa dipakai oleh Panitia SEBELUM hari-H sebuah Turnamen, untuk menampilkan daftar peserta yang sudah mendaftar beserta status pembayaran — sifatnya transparansi publik, BUKAN form pendaftaran online. Peserta tidak bisa mendaftar sendiri lewat halaman ini; semua input dilakukan manual oleh panitia.

Menu "Kelola Peserta Turnamen" (untuk Admin)

- Tambah Satu Peserta — isi Nama Peserta dan Asal Peserta satu per satu.
- Tambah Banyak Sekaligus — tempel banyak baris sekaligus, satu peserta per baris, format "Nama Peserta - Asal Peserta".
- Tandai Lunas / Belum Lunas — tekan tombol status di baris peserta yang bersangkutan. Sistem otomatis mencatat siapa admin yang mengubah status dan kapan (untuk transparansi).
- Edit nama/asal — ubah langsung di kolom tabel, lalu tekan "Simpan".
- Hapus — menghapus peserta dari daftar.

Halaman Publik "Daftar Peserta" (peserta_berikutnya.php)

Halaman ini menampilkan tabel Nomor, Nama Peserta, Asal Peserta, dan Status (Lunas/Belum Lunas), plus penghitung jumlah yang sudah lunas dan ringkasan "Gardu Terbanyak" (7 asal/gardu dengan jumlah pendaftar terbanyak). Siapa saja bisa membuka halaman ini tanpa login, tapi tidak bisa mengubah apapun — murni untuk transparansi ke calon peserta dan panitia daerah lain.

Peran Admin Tetap sangat cocok memegang menu ini, karena biasanya dialah yang memegang komunikasi langsung dengan calon peserta soal pembayaran pendaftaran.

6. Upload Peserta & Pembagian Pool

Ini adalah langkah pertama yang benar-benar "memulai" sebuah turnamen di dalam sistem. Buka menu "Upload Peserta (CSV) & Bagi Pool".

6.1 Menyiapkan File Excel/CSV Oleh Panitia

Format file Excel/CSV ini wajib dengan 3 kolom :

Kolom	Isi	Contoh / Catatan
A	No. Urut	1, 2, 3, dst.
B	Nama Peserta	Format "Nama1 - Nama2" atau "Nama1 / Nama2" (dua-duanya dikenali sistem). Contoh: "Andi - Budi".
C	Asal Peserta	Bebas — bisa nama GARDU/perkumpulan domino atau nama desa/kecamatan. Nilai yang SAMA PERSIS di kolom ini tidak akan dipertemukan dalam 1 pool yang sama.

Kolom C (Asal) sangat menentukan hasil pembagian pool dan pairing bagan — pastikan penulisannya konsisten (misalnya jangan campur "GARDU GARUDA" dan "Garuda Palopo" untuk gardu yang sama), karena sistem menganggap tulisan yang berbeda sebagai asal yang berbeda pula.

6.2 Mengisi Form Upload (Super Admin)

- Centang "Turnamen ini pakai sistem Cluster" kalau turnamen dibagi ke beberapa fase/hari (biasanya mulai skala 64 pool ke atas). Kalau tidak dicentang, turnamen dianggap 1 fase saja dan label "Cluster" tidak akan tampil ke publik.
- Pilih Grup/Cluster tujuan upload — Cluster 1, Cluster 2, dst, sesuai jumlah yang sudah diatur di langkah 4.1, atau "Road to Final" (jarang dipakai langsung di sini, biasanya Road to Final diisi lewat proses gabung cluster di Bab 9).
- Pilih file CSV yang sudah disiapkan.
- Isi "Isi peserta per pool" — biasanya 3 atau 4 pasang per pool, tapi angka ini fleksibel sesuai kebutuhan turnamen.
- Centang "Ini turnamen BARU" HANYA kalau Anda benar-benar ingin menghapus SEMUA data turnamen sebelumnya (semua Cluster + Road to Final). Kalau tidak dicentang, upload hanya akan mengganti data pada Grup/Cluster yang dipilih saja — data grup/cluster lain tetap aman.

Perbedaan dua opsi reset di atas sangat penting dipahami: upload TANPA centang "turnamen BARU" dipakai untuk melanjutkan Cluster berikutnya di turnamen YANG SAMA (misal lanjut ke Cluster 2 setelah Cluster 1 selesai). Upload DENGAN centang "turnamen BARU" dipakai untuk memulai turnamen yang benar-benar berbeda dari sebelumnya — semua data lama (semua cluster) akan terhapus permanen. Jangan sampai tertukar, karena data yang terhapus tidak bisa dikembalikan kecuali sudah di-backup (lihat Bab 14).

6.3 Setelah Upload Berhasil

Sistem otomatis melakukan tiga hal sekaligus:

- Membagi peserta ke pool, sambil menghindari peserta dengan Asal yang sama berada dalam 1 pool yang sama.
- Membuat jadwal pertandingan round-robin (semua lawan semua) di dalam tiap pool.
- Mengarsipkan seluruh data peserta ke "Galeri Peserta" — arsip permanen yang tidak akan terhapus meskipun nanti Anda upload CSV baru untuk cluster/turnamen lain. Arsip inilah yang dipakai untuk fitur Leaderboard Pemain dan Rekor Pertemuan Antar Gardu (Bab 12).

7. Menjalankan Fase Pool

Buka menu "Input Skor Pool" untuk melihat daftar semua pool beserta statusnya (Belum Selesai / Selesai), lengkap dengan siapa Juara dan Runner-up-nya kalau sudah ditentukan.

7.1 Dua Cara Menentukan Hasil Pool (Admin)

A. Mode Cepat — Langsung Tentukan Juara & Runner-up

Cocok dipakai kalau hasil pertandingan sudah ditentukan secara manual di meja pertandingan memakai kertas skor, dan admin hanya perlu memasukkan hasil akhirnya saja tanpa mengetik ulang skor tiap game satu per satu.

12. Buka pool yang ingin diinput, lalu cari kotak "Mode Cepat: Langsung Tentukan Juara & Runner-up".
13. Pilih nama pasangan yang menjadi Juara, dan pasangan yang menjadi Runner-up.
14. Tekan "Simpan Juara & Runner-up Langsung".

B. Mode Detail — Input Skor Tiap Game

Cocok dipakai kalau ingin skor tiap pertandingan tercatat lengkap di sistem (lebih transparan untuk publik, karena publik bisa melihat rincian skor tiap game, bukan cuma hasil akhir).

15. Isi skor kedua pasangan pada satu baris pertandingan, lalu tekan "Simpan" pada baris ITU SAJA — jangan menunggu semua pertandingan selesai baru disimpan sekaligus.
16. Ulangi untuk tiap pertandingan yang sudah selesai dimainkan, satu per satu, segera setelah hasilnya keluar.
17. Setelah SEMUA pertandingan dalam satu pool sudah diinput, sistem otomatis menghitung Juara & Runner-up dan mengubah status pool menjadi "selesai".

Kedua mode bisa dipakai bergantian sesuai kebutuhan lapangan, tapi jangan mencampur pengisian skor sebagian dengan Mode Cepat di tengah jalan untuk pool yang sama — pilih satu pendekatan sampai pool itu selesai.

7.2 Sistem Penilaian & Urutan Penentu (Tie-Break)

Untuk Mode Detail, sistem menghitung peringkat tiap pasangan dalam pool berdasarkan urutan kriteria berikut, dari yang paling menentukan:

Urutan	Kriteria	Penjelasan
1	Poin	Menang = 1 poin, kalah = 0 poin (mengikuti aturan PORDI terbaru). Total poin terbanyak menang.
2	Agregat Selisih Poin Domino	Jika poin sama, dilihat dari total selisih skor menang dikurangi skor kalah di seluruh pertandingannya. Semakin besar agregat, semakin unggul.
3	Head-to-Head	Jika agregat masih sama DAN kedua pasangan itu pernah bertanding langsung satu sama lain, yang menang saat bertemu langsung itulah yang diunggulkan.

7.3 Kasus Seri Total (Butuh Partai Tambahan)

Kadang tiga pasangan atau lebih bisa "muter" hasilnya — A menang atas B, B menang atas C, C menang atas A — sehingga ketiga kriteria di atas tetap sama persis dan sistem tidak bisa menentukan siapa Juara/Runner-up secara otomatis. Kasus ini jarang terjadi dan biasanya hanya mungkin muncul di pool berisi 4 pasangan.

Kalau ini terjadi, sistem akan menampilkan peringatan "Seri total terdeteksi!" beserta daftar nama pasangan yang terlibat, dan menyediakan tombol "Tambah Partai Tambahan (Playoff)". Tekan tombol itu, sistem akan otomatis membuatkan jadwal pertandingan tambahan di antara pasangan-pasangan yang seri tersebut. Setelah hasil partai tambahan diinput, sistem akan menghitung ulang peringkat sampai Juara/Runner-up benar-benar bisa ditentukan.

7.4 Masa Sanggah & Cetak Rekap Juara Pool

Setelah semua atau sebagian besar pool selesai, buka menu "Cetak Juara dan Runner Up Pool" (rekap_juara.php) untuk mencetak/export PDF daftar Juara & Runner-up seluruh pool dalam satu halaman.

Dokumen ini dipakai untuk masa sanggah. Praktik yang disarankan adalah mengumumkan atau menempelkan hasil ini dulu dan memberi waktu kepada peserta untuk mengajukan protes/keberatan SEBELUM hasil pool dipakai untuk men-generate bagan babak gugur. Ini untuk menghindari kasus kesalahan penentuan juara pool akibat kesalahan penginputan skor yang baru diketahui setelah bagan babak gugur terlanjur jalan.

7.5 Koreksi Skor Pool (Khusus Super Admin)

Kalau ada kesalahan input skor pada pool yang sudah berstatus "selesai", hanya Super Admin yang bisa membukanya kembali lewat tombol "Koreksi" di daftar pool (Admin Pertandingan biasa hanya melihat tulisan "selesai" tanpa link).

Kalau bagan babak gugur SUDAH diproses lebih lanjut memakai hasil pool tersebut (misalnya pertandingan Ronde 1 sudah dimainkan), mengoreksi skor pool di sini TIDAK akan otomatis membetulkan hasil ronde selanjutnya yang sudah terlanjur dimainkan. Periksa manual bagan babak gugur setelahnya kalau koreksi ini mengubah Juara/Runner-up pool tersebut.

8. Membuat Bagan Babak Gugur

Buka menu "Generate Bagan Babak Gugur", khusus Super Admin. Bagan sebaiknya sudah dibuat/di-generate SEBELUM fase pool dimulai, supaya peserta bisa melihat jalur menuju Final sejak awal (kerangka pertandingan Ronde 2 dan seterusnya akan tetap kosong sampai hasil ronde sebelumnya keluar).

8.1 Aturan Pairing yang Dijamin Sistem

- Sesama Pool DIJAMIN 100% tidak akan bertemu sepanjang babak gugur — dua peserta dari pool yang sama baru mungkin bertemu lagi kalau sama-sama menang terus sampai ke Final.
- Sesama Asal/Gardu diusahakan maksimal (best-effort, TIDAK 100% dijamin) untuk dihindari di Ronde 1 sampai Ronde 3. Kalau satu gardu porsinya sangat besar dibanding jumlah pool yang ada, sebagian pertemuan sesama gardu memang bisa tetap tersisa karena keterbatasan ruang di bagan — sistem akan melaporkan jujur berapa pertemuan yang tidak terhindarkan, bukan menyembunyikannya.

8.2 Mengisi Form Generate Bagan (Super Admin)

- Pilih Grup/Cluster yang mau dibuatkan bagannya.
- "Berhenti setelah tersisa berapa pasangan?" — isi 1 untuk generate langsung sampai Final beneran (turnamen 1 fase). Isi angka lain (misalnya 8) kalau ini bagan salah satu Cluster yang cuma perlu sampai 8 Besar, supaya tidak ada ronde semifinal/final kosong yang ter-generate sebelum waktunya — nanti disambung lewat proses gabung Road to Final (Bab 9).
- "Offset Nomor Meja" — isi sesuai meja fisik yang disiapkan untuk babak gugur cluster ini. Berlaku hanya kalau opsi "Sertakan" di bawahnya dicentang.
- Checkbox mode meja Ronde 1: kalau DICENTANG ("Disertakan"), nomor meja Ronde 1 mengikuti urutan hasil pairing sistem seperti biasa. Kalau TIDAK dicentang ("Dikecualikan"), Juara Pool akan tetap bertanding di meja asal pool-nya sendiri, dan Runner-up lawannya yang datang ke meja itu — cocok dipakai kalau panitia ingin peserta tidak perlu berpindah meja fisik dari fase pool ke Ronde 1.

Kedua mode di atas SAMA SEKALI tidak mengubah siapa lawan siapa — aturan sesama-pool dan sesama-gardu tetap berlaku persis sama di kedua mode. Checkbox ini murni cuma menentukan rumus penomoran meja fisik yang dipakai SETELAH lawan-lawannya ditentukan.

8.3 Mencetak Bagan

Setelah bagan berhasil dibuat, bagan bisa dilihat/dicetak lewat dua halaman publik: "Bagan Baris Publik" (bagan.php, tampilan layar/HP) dan "Bagan PDF Publik" (bagan_poster.php, format poster siap cetak). Isi bagan sebelum pool selesai akan menampilkan referensi slot pool (contoh: "Juara Pool 14 vs Runner-up Pool 3") — nama pasangan asli baru otomatis terisi begitu hasil pool yang bersangkutan keluar.

9. Menjalankan Babak Gugur (Admin)

Buka menu "Input Skor Babak Gugur" (bracket.php) untuk melihat daftar pertandingan tiap ronde, dikelompokkan per ronde yang bisa dibuka-tutup (klik judul rondonya).

18. Cari pertandingan yang berstatus "siap" (artinya kedua lawannya sudah lengkap), lalu tekan "Input Skor".
19. Masukkan skor kedua pasangan. Skor TIDAK BOLEH seri/sama — sistem akan menolak kalau skornya seri.
20. Tekan "Simpan & Lanjutkan". Pemenang otomatis "naik" mengisi slot pertandingan ronde berikutnya.

Pertandingan yang statusnya masih "menunggu" berarti salah satu atau kedua lawannya belum ditentukan (menunggu hasil ronde sebelumnya) — belum bisa diinput skornya.

Koreksi Hasil Babak Gugur (Super Admin)

Sama seperti pool, pertandingan babak gugur yang sudah "selesai" hanya bisa dikoreksi oleh Super Admin lewat tombol "Koreksi".

Kalau pemenang berubah akibat koreksi, dan pemenang LAMA sudah terlanjur bertanding di ronde berikutnya, koreksi ini TIDAK otomatis membatalkan hasil ronde setelahnya. Super Admin wajib memeriksa manual bagan ronde-ronde setelah titik koreksi tersebut.

10. Menggabungkan Cluster ke Road to Final (Super Admin)

Bab ini HANYA berlaku untuk turnamen yang memakai sistem Cluster. Kalau turnamen Anda cuma 1 fase, langsung lompat ke Bab 11.

Setelah semua Cluster sudah sampai ke titik berhenti masing-masing (misalnya semua sudah sampai 8 Besar), buka menu "Gabungkan Cluster 1 + Cluster 2 → Road to Final" (gabung_final.php), khusus Super Admin.

Tiga Mode Penggabungan

Mode	Penjelasan
Wajib semua cluster siap	Semua cluster (sesuai jumlah yang diatur di Bab 4.1) harus sudah sampai titik berhenti dan seluruh pertandingannya selesai. Pemenang tiap cluster diacak sistem, dengan usaha menghindari sesama cluster & sesama gardu bertemu di Ronde 1 Road to Final.
Pakai yang sudah siap saja	Cluster yang belum siap akan dilewati begitu saja (tidak dianggap error) — cocok kalau panitia ingin memulai Road to Final walau ada 1-2 cluster yang belum tuntas.
Atur manual	Super Admin menentukan sendiri cluster mana lawan cluster mana (contoh: Cluster 1 vs Cluster 3, Cluster 2 vs Cluster 4). Di dalam satu pasangan cluster, sistem otomatis menyilangkan lurus berdasarkan nomor pertandingan (pemenang match No.1 vs match No.1, dst).

Setelah memilih mode, sistem akan menampilkan pratinjau (preview) pasangan Ronde 1 Road to Final beserta tanda kalau ada pertemuan sesama cluster atau sesama gardu yang tidak terhindarkan. Periksa dulu preview ini, baru tekan "Gabungkan Sekarang" untuk mengunci hasilnya.

Menggabungkan ulang (generate kedua kali) akan MENIMPA bagan Road to Final yang sudah ada sebelumnya. Setelah tombol "Gabungkan Sekarang" ditekan, sistem otomatis memindahkan "Grup Aktif" ke Road to Final — jangan lupa cek kembali Pengaturan (Bab 4.3) kalau ternyata publik masih perlu melihat data Cluster untuk sementara.

11. Penentuan Juara Turnamen

Pertandingan Final adalah pertandingan terakhir di bagan Road to Final (atau bagan biasa, kalau turnamen 1 fase). Input skornya sama persis seperti pertandingan babak gugur lainnya (Bab 9) — buka lewat "Input Skor Babak Gugur", cari pertandingan Ronde terakhir, lalu masukkan skor.

Menandai Juara Turnamen (Super Admin)

Segera setelah Final selesai, buka menu "Tandai Juara" (tandai_juara.php). Lakukan ini SESEGERA MUNGKIN, sebelum meng-upload CSV peserta untuk turnamen berikutnya.

21. Sistem otomatis mendeteksi pemenang dari pertandingan Final yang sudah berstatus "selesai" dan menampilkannya sebagai saran (nama & asal juara sudah terisi otomatis).
22. Isi/pastikan "Nama Turnamen" persis sama dengan nama yang tersimpan di Galeri Turnamen.
23. Tekan "Tandai Sebagai Juara". Sistem akan menyimpan status Juara pada data peserta tersebut di Galeri Peserta, sehingga tercatat permanen sebagai riwayat.

Deteksi otomatis juara ini membaca data yang MASIH ADA di tabel peserta saat ini. Kalau Anda sudah terlanjur meng-upload CSV peserta turnamen BERIKUTNYA (yang mereset data peserta), fitur deteksi otomatis tidak akan menemukan apa-apa — Anda tetap bisa mengisi nama & asal juara secara manual, asalkan datanya sudah pernah diarsipkan sebelumnya di Galeri Peserta dengan nama & asal yang PERSIS SAMA (huruf besar/kecil dan spasi ikut diperhitungkan).

Dengan langkah ini, turnamen dianggap resmi selesai di dalam sistem. Untuk turnamen berikutnya, ulangi alur dari Bab 6 (Upload Peserta), atau dari Bab 4.1 kalau jumlah cluster-nya berbeda dari turnamen sebelumnya.

12. Fitur Transparansi & Pendukung Lainnya

Selain alur inti di atas, LADOMENG punya beberapa halaman publik dan fitur tambahan yang bisa dimanfaatkan panitia.

12.1 Halaman Publik (Tanpa Login)

Halaman	Isi
Bagan Baris Publik	Tampilan bagan babak gugur & Road to Final untuk layar HP/laptop.
Bagan PDF Publik	Versi cetak bagan babak gugur, format poster (dasar ivory + bingkai emas, hemat tinta).
Pool Publik	Pencarian nama peserta dan hasil tiap pool, lengkap dengan rincian skor tiap game.
Pool PDF Publik	Cetak semua hasil pool sekaligus dalam satu file PDF, satu pool per halaman.
Daftar Peserta Publik	Lihat Bab 5 — status lunas/belum lunas peserta turnamen berikutnya.

Halaman	Isi
Leaderboard Pemain	Peringkat pemain individu berdasarkan akumulasi poin menang lintas semua turnamen yang pernah ditangani LADOMENG.
Database Gardu	Rekap tiap gardu/asal: rekor pertemuan melawan gardu lain (menang/kalah/total) dan persentase kemenangan (muncul kalau sudah ada minimal 5 pertandingan tercatat).
Galeri Turnamen	Arsip turnamen yang sudah selesai: poster PDF, foto-foto kegiatan, dan sertifikat peserta yang bisa diunduh.
Artikel	Berita/tulisan resmi seputar turnamen domino

12.2 Leaderboard Pemain

Peringkat dihitung berdasarkan sistem poin (bukan persentase): menang = 1 poin, kalah = 0 poin, diakumulasi dari SEMUA turnamen yang tersimpan di arsip Galeri Peserta. Nama pemain yang sama tapi dari gardu berbeda dihitung sebagai baris terpisah (karena bisa jadi orang yang berbeda, atau pemain yang pindah gardu antar turnamen).

12.3 Galeri Turnamen (Foto, Poster, Sertifikat)

Buka menu "Kelola Galeri Turnamen", khusus Super Admin.

- Tambah Turnamen ke Galeri — biasanya sudah otomatis terdaftar begitu Anda mengganti Nama Turnamen di Pengaturan (Bab 4.3), tapi bisa juga ditambahkan manual di sini.
- Upload Poster PDF — poster hasil akhir bagan babak gugur turnamen tersebut.
- Upload Foto — satu per satu, wajib diberi caption yang unik per turnamen (contoh: "Juara 1: Arman/Abd. Muis (CIMPU)"). Foto otomatis dikompres sistem.
- Upload Sertifikat Peserta — sertifikat dibuat di luar sistem (Canva/Photoshop/dll), lalu gambar hasil jadinya diupload di sini. Sistem otomatis membuat 2 versi: versi preview kecil+watermark yang tampil di halaman publik, dan versi asli resolusi tinggi yang tersimpan aman.

Kode Unlock Sertifikat

- Kosongkan Kode Unlock untuk peserta BIASA (bukan pemenang) — sertifikatnya bebas diunduh siapa saja tanpa kode.
- Isi Kode Unlock untuk PEMENANG yang namanya tercantum di poster hadiah — sertifikat asli resolusi tinggi hanya bisa diunduh kalau memasukkan kode yang benar.

Kode unlock ini bukan password akun, dan sengaja tidak dienkripsi di database — semata-mata supaya panitia bisa mengecek/mengirim ulang kodenya kalau si pemenang lupa.

12.4 Log Input Skor/Pengawasan (Super Admin)

Halaman ini mencatat SETIAP inputan skor pool maupun babak gugur — siapa admin yang menginput, kapan, dan hasil apa yang diinput. Koreksi skor otomatis ditandai dengan awalan "KOREKSI —" supaya bisa dibedakan dari input pertama kali. Fitur ini berguna untuk akuntabilitas, terutama kalau nanti ada perselisihan soal siapa yang menginput skor yang keliru.

13. Backup & Restore Data

Seluruh data LADOMENG tersimpan dalam satu file database (domino.sqlite) di server. Karena itu, cara backup dan restore-nya sangat sederhana:

- Backup — unduh (download) file domino.sqlite dari server SEBELUM melakukan reset data (misalnya sebelum upload CSV turnamen baru dengan opsi "turnamen BARU" dicentang).
- Restore — unggah (upload) kembali file backup tersebut ke server, menimpa file domino.sqlite yang sedang aktif.

Sangat disarankan melakukan backup file database ini setiap kali sebuah turnamen selesai ditangani (setelah Bab 11 - Tandai Juara), sebelum memulai turnamen berikutnya. Data yang sudah dihapus lewat opsi "turnamen BARU" tidak bisa dikembalikan lagi kalau tidak ada file backup-nya.

14. Tanya Jawab (FAQ)

T: Kenapa saya tidak bisa membuka/menginput skor pool tertentu?

J: Kemungkinan besar pool itu bukan tugas Anda. Setiap Admin Pertandingan hanya bisa mengakses pool/pertandingan yang sudah ditugaskan Super Admin ke dirinya. Hubungi Super Admin untuk ditugaskan, atau minta Super Admin yang menginput langsung.

T: Skor sudah saya simpan tapi salah, bagaimana cara membetulkannya?

J: Hanya Super Admin yang bisa mengoreksi skor yang sudah berstatus "selesai", lewat tombol "Koreksi" (bukan "Input Skor"). Kalau Anda Admin Pertandingan biasa, minta bantuan Super Admin.

T: Kenapa dua pasangan dari pool yang sama bisa bertemu di Final?

J: Itu memang sesuai aturan — sesama pool hanya dijamin TIDAK bertemu SEPANJANG babak gugur, dan mereka baru boleh bertemu lagi kalau kebetulan sama-sama menang terus sampai ke Final. Tidak ada aturan tambahan yang melarang rematch di Final.

T: Kenapa masih ada dua peserta dari gardu yang sama bertemu di Ronde 1?

J: Aturan menghindari sesama gardu bersifat best-effort (diusahakan maksimal), bukan jaminan 100% seperti aturan sesama pool. Kalau satu gardu mengirim peserta dalam jumlah sangat besar dibanding total pool yang tersedia, sebagian pertemuan sesama gardu memang tidak bisa dihindari. Sistem akan melaporkan secara jujur berapa pertemuan yang tidak terhindarkan setelah bagan dibuat.

T: Skor semua game di satu pool tiba-tiba jadi 0-0 semua dan pemenangnya salah. Kenapa?

J: Ini biasanya terjadi kalau form skor pertandingan disimpan sebagian (belum semua game dimainkan, tapi tombol simpan ditekan untuk keseluruhan pool). Selalu simpan skor SATU PERTANDINGAN SATU TOMBOL, langsung setelah pertandingan itu selesai dimainkan — jangan menunggu semua pertandingan pool selesai baru disimpan bersamaan.

T: Bisakah Runner-up dari pool yang berisi 4 pasangan berbeda perlakuannya dengan pool berisi 3 pasangan?

J: Tidak — sistem penilaian, tie-break, dan aturan pairing bagan berlaku sama untuk isi pool berapapun. Yang membedakan hanyalah jumlah pertandingan round-robin yang harus dimainkan (pool isi 4 punya lebih banyak pertandingan dibanding pool isi 3).

T: Apakah peserta bisa mendaftar sendiri secara online lewat LADOMENG?

J: Belum. Fitur "Daftar Peserta Turnamen Berikutnya" (Bab 5) hanya untuk MENAMPILKAN status pendaftaran/pembayaran yang datanya diinput manual oleh panitia — bukan form pendaftaran mandiri untuk calon peserta.

T: Bagaimana kalau jumlah peserta ganjil atau tidak rapi (tidak kelipatan 2)?

J: Panitia bertanggung jawab memastikan jumlah peserta selalu rapi dari awal sampai Final (jumlah pool harus kelipatan 2 yang rapi: 8, 16, 32, 64, dst). Sistem tidak dirancang untuk menangani kasus jumlah peserta ganjil/tidak rapi/kelebihan slot secara otomatis.