

## BAB V

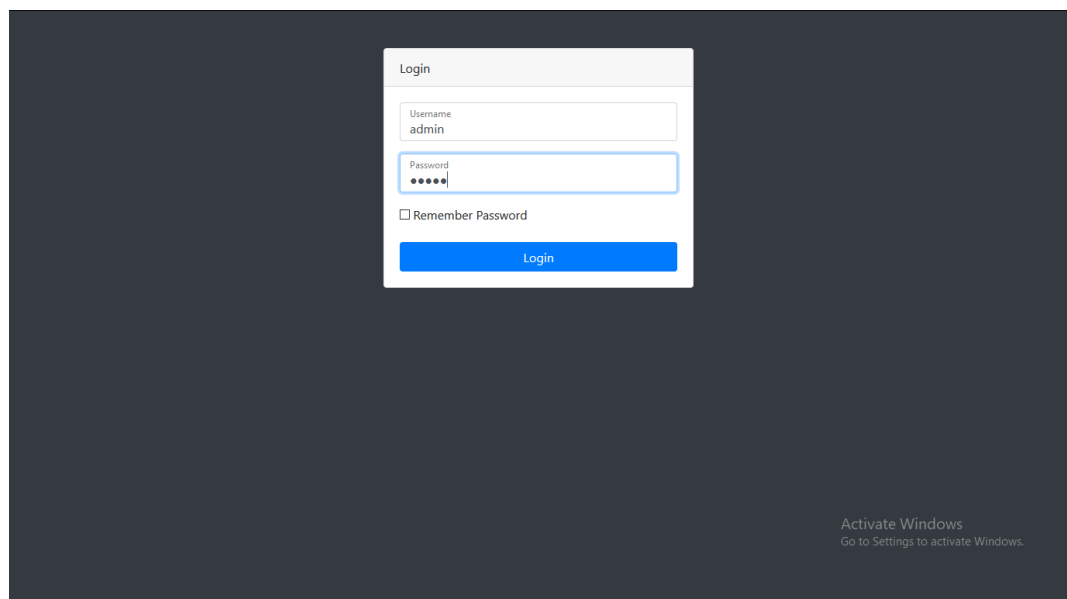
### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### 5.1. HASIL IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan hasil dari tampilan rancangan program yang telah dirancang berdasarkan rancangan output, rancangan input, yang telah dirancang pada pembahasan sebelumnya. Tujuan dari implementasi ini adalah menerapkan program yang telah dirancang pada kondisi yang sebenarnya. Adapun implementasi rancangan program antara lain adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Login Admin

Merupakan halaman yang digunakan untuk admin masuk ke dalam sistem. Dimana harus menginputkan *username* dan *password* terlebih dahulu. Dapat dilihat pada gambar 5.1.



**Gambar 5.1 Tampilan Halaman Login Admin**

## 2. Tampilan Halaman Utama Admin

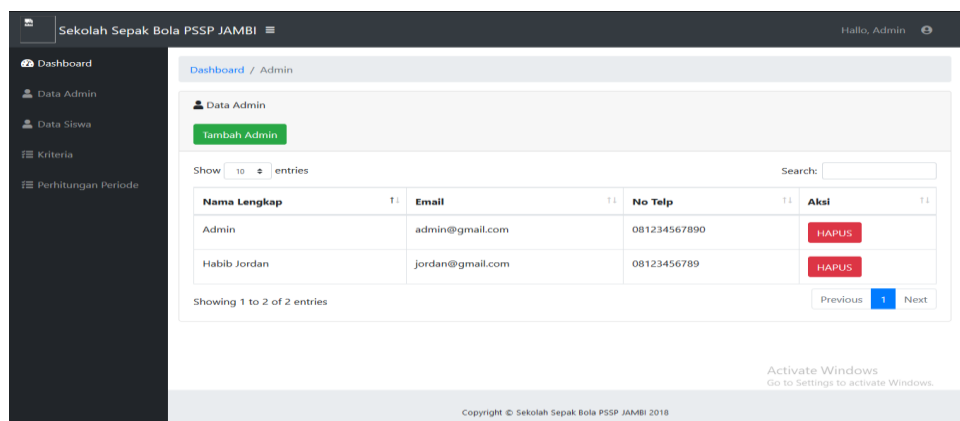
Tampilan rancangan halaman utama admin merupakan halaman yang digunakan admin saat sudah melakukan login. Dapat dilihat pada gambar 5.2.



**Gambar 5.2 Tampilan Halaman Utama Admin**

## 3. Tampilan Halaman Data Admin

Halaman ini merupakan halaman untuk melihat data user yang dapat masuk dan login. Dapat dilihat pada gambar 5.3.



**Gambar 5.3 Tampilan Halaman Data Admin**

#### 4. Tampilan Halaman Input Data Admin

Halaman ini merupakan halaman untuk membuat id user agar dapat login dan menggunakan aplikasi ini. Dapat dilihat pada gambar 5.4.

**Gambar 5.4 Tampilan Halaman Data Admin**

#### 5. Tampilan Halaman Data Kriteria

Halaman ini merupakan halaman untuk menampilkan hasil input data kriteria pemain yang sudah di input. Dapat dilihat pada gambar 5.5.

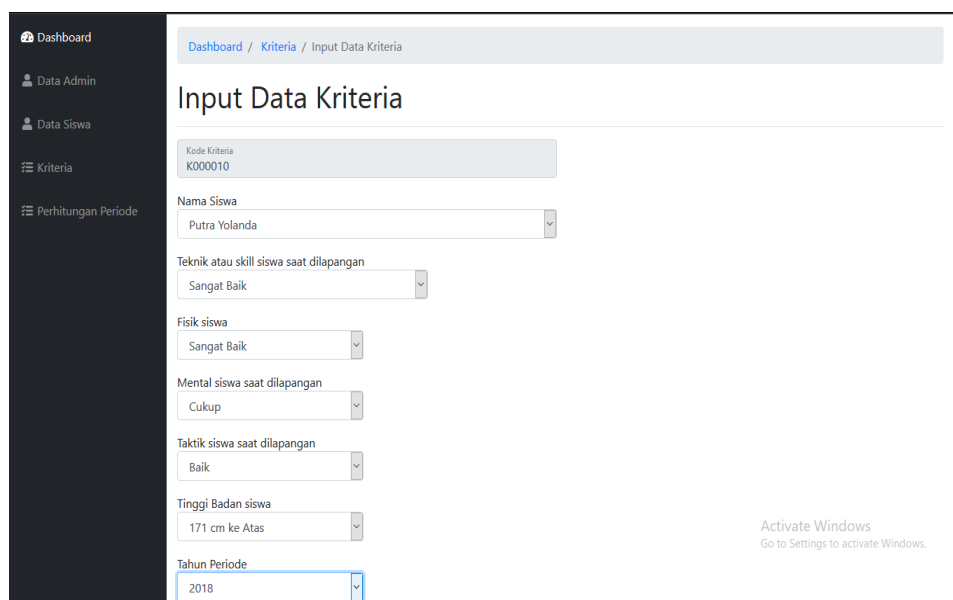
Nama Siswa	Teknik	Fisik	Mental	Taktik	Tinggi Badan	Periode	Posisi	Aksi
Andri Fuandi	Sangat Baik	Baik	Cukup	Sangat Baik	161 - 170 cm	2018	Striker	EDIT HAPUS
Arif Rahman Hakim	Kurang Baik	Cukup	Kurang Baik	Cukup	161 - 170 cm	2018	Striker	EDIT HAPUS
Muhammad Fahmi A	Cukup	Cukup	Baik	Kurang Baik	171 cm ke Atas	2018	Striker	EDIT HAPUS
Putra Yolanda	Baik	Sangat Baik	Cukup	Sangat Baik	161 - 170 cm	2018	Striker	EDIT

**Gambar 5.5 Tampilan Halaman Data Kriteria**

## 6. Tampilan Halaman Input Data Kriteria

Tampilan rancangan halaman input data kriteria merupakan halaman yang digunakan admin untuk menambahkan data kriteria pemain kedalam sistem.

Dapat dilihat pada gambar 5.6.



The screenshot shows a web application interface for entering student criteria data. On the left is a dark sidebar with navigation items: Dashboard, Data Admin, Data Siswa, Kriteria, and Perhitungan Periode. The main content area has a breadcrumb trail 'Dashboard / Kriteria / Input Data Kriteria' and a title 'Input Data Kriteria'. The form contains several fields: 'Kode Kriteria' (text input with value 'K000010'), 'Nama Siswa' (dropdown menu with value 'Putra Yolanda'), 'Teknik atau skill siswa saat dilapangan' (dropdown menu with value 'Sangat Baik'), 'Fisik siswa' (dropdown menu with value 'Sangat Baik'), 'Mental siswa saat dilapangan' (dropdown menu with value 'Cukup'), 'Taktik siswa saat dilapangan' (dropdown menu with value 'Baik'), 'Tinggi Badan siswa' (dropdown menu with value '171 cm ke Atas'), and 'Tahun Periode' (dropdown menu with value '2018'). A watermark 'Activate Windows' is visible in the bottom right corner.

**Gambar 5.6 Tampilan Halaman Input Data Kriteria**

## 7. Tampilan Halaman Data Siswa

Tampilan rancangan halaman siswa merupakan halaman yang digunakan admin untuk melihat jumlah siswa yang mengikuti seleksi dalam pemilihan pemain terbaik. Dapat dilihat pada gambar 5.7.

Dashboard / Siswa

Data Siswa

Tambah Siswa

Show 10 entries Search:

Nama Siswa	Tempat, Tanggal Lahir	Asal Sekolah	No Telp	Aksi
Andri Fuandi	Kota Jambi, Jambi, 2003-01-02	SMKN 2 Kota Jambi	082246578889	EDIT HAPUS
Arif Rahman Hakim	Kota Jambi, Jambi, 2001-01-10	SMAN 9 Kota Jambi	082246578889	EDIT HAPUS
Muhammad Fahmi A	Kota Jambi, Jambi, 2001-01-11	SMAN 2 Kota Jambi	082281456765	EDIT HAPUS
Putra Yolanda	Kota Jambi, Jambi, 2002-01-14	SMKN 2 Kota Jambi	081376768890	EDIT HAPUS
Rahmat Rezki	Kota Jambi, Jambi, 2002-01-17	SMAN 2 Kota Jambi	082281456765	EDIT HAPUS

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

**Gambar 5.7 Tampilan Halaman Data Siswa**

## 8. Tampilan Halaman Input Data Siswa

Halaman ini merupakan halaman untuk admin menambahkan data siswa yang kemudian akan disimpan kedalam database. Dapat dilihat pada gambar 5.8

Sekolah Sepak Bola PSSP JAMBI

Hallo, Admin

Dashboard / Siswa / Input Data Siswa

### Input Data Siswa

Kode Siswa  
S000006

Nama Lengkap  
Putra Yolanda

Alamat  
perumahan tanjung permata Blok UU no.51

Tempat Lahir  
Kota Jambi, Jambi

Tanggal Lahir  
28 / 01 / 2002

Asal Sekolah  
SMKN 2 Kota Jambi

No Telp  
082281456765

Simpan

**Gambar 5.8 Tampilan Halaman Input Data Siswa**

## 9. Tampilan Halaman Input Periode

Halaman ini merupakan halaman untuk admin mengolah data pemain sesuai dengan periode. Dapat dilihat pada gambar 5.9.

**Gambar 5.9 Tampilan Halaman Input Periode**

## 10. Tampilan Halaman Perhitungan Periode

Halaman ini merupakan halaman untuk admin melihat data pemain sesuai dengan periode yang sudah di proses. Dapat dilihat pada gambar 5.10.

Rangking	Nama Siswa	Hasil Perhitungan
1	Andri Fuandi	90
2	Rahmat Rezki	89
3	Putra Yolanda	89
4	Muhammad Fahmi A	60
5	Arif Rahman Hakim	51.6667

**Gambar 5.10 Tampilan Halaman Perhitungan Periode**

## 5.2 IMPLEMENTASI RANCANGAN DATABASE

### 1. Database Admin

Rancangan Database menu Admin menampilkan data login pada MySql Server, rancangannya sebagai berikut:

#	Name	Type	Collation	Attributes
<input type="checkbox"/> 1	<b>username</b>	varchar(20)	latin1_swedish_ci	
<input type="checkbox"/> 2	<b>password</b>	varchar(12)	latin1_swedish_ci	
<input type="checkbox"/> 3	<b>nama_lengkap</b>	varchar(30)	latin1_swedish_ci	
<input type="checkbox"/> 4	<b>email</b>	varchar(30)	latin1_swedish_ci	
<input type="checkbox"/> 5	<b>no_telp</b>	varchar(12)	latin1_swedish_ci	
<input type="checkbox"/> 6	<b>level</b>	varchar(20)	latin1_swedish_ci	

**Gambar 5.11 Tampilan Database Admin**

### 2. Database Pemain

Rancangan Database menu siswa menampilkan data Siswa pada MySql Server, rancangannya sebagai berikut:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/> 1	kodesiswa	char(10)		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/> 2	namasiswa	varchar(50)		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/> 3	tempatlahir	varchar(30)		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/> 4	tanggallahir	date		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/> 5	alamat	varchar(100)		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/> 6	asalsekolah	varchar(50)		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/> 7	no_telp	varchar(20)		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya

**Gambar 5.12 Tampilan Database Pemain**

### 3. Database Bobot Kriteria

Rancangan Database bobot menampilkan data bobot pada MySql Server, rancangannya sebagai berikut:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 no	int(5)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 nama_kriteria	varchar(30)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 bobot	float			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 max	float			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya

**Gambar 5.13 Tampilan Database Bobot Kriteria**

#### 4. Database Kriteria

Rancangan Database menu Kriteria menampilkan data Kriteria pada MySql Server, rancangannya sebagai berikut:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 kodekriteria	varchar(10)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 kodesiswa	varchar(10)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 teknik	float			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 fisik	float			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 mental	float			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 taktik	float			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 tinggibadan	float			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	8 periode	int(4)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
<input type="checkbox"/>	9 posisi	varchar(20)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya

**Gambar 5.14 Tampilan Database Kriteria**

### 5.3 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian terhadap sistem pengolah data yang telah dibuat dilakukan untuk melihat apakah software tersebut telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Penulis menggunakan metode *Black Box* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Dan untuk lebih jelasnya dapat kita lihat dari pengujian-pengujian sistem berikut :



## 1. Pengujian Login Admin

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada modul *login* admin untuk mengetahui apakah proses *login* admin atau fungsional *login* admin dapat berjalan dengan baik. Hasil pengujian pada modul ini penulis sajikan sebagai berikut :

**Tabel 5.1 Pengujian Sistem Login Admin**

<b>Modul yang diuji</b>	<b>Prosedur Pengujian</b>	<b>Masukan</b>	<b>Keluaran yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Login (berhasil)	-Buka Halaman awal. -Masukkan username dan password yang benar. -Klik tombol login.	Username, password, dan klik tombol login.	User dapat masuk kedalam sistem dan dapat mengelola data	User memasuki sistem dan mengolah data	Berhasil
Login (gagal)	- Buka halaman awal - Masukkan username dan password yang salah	Username, Password, Dan klik tombol login.	Tampilkan pesan error bahwa username dan password yang dimasukkan salah	Tampil pesan error bahwa username dan password yang dimasukkan salah	Tidak Berhasil

## 2. Pengujian Tambah Data Kriteria

Pada tahapan ini akan dilakukan pengujian terhadap tambah kriteria, untuk mengetahui apakah proses penambahan kriteria berjalan dengan baik atau tidak. Hasil pengujian kriteria dapat dilihat pada tabel 5.2.

**Tabel 5.2 Pengujian Tambah Data Kriteria**

<b>Modul yang diuji</b>	<b>Prosedur Pengujian</b>	<b>Masukan</b>	<b>Keluaran yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tambah kriteria (berhasil)	-Buka Halaman kriteria -Masukkan nama siswa, teknik atau skill siswa fisik siswa, mental siswa, taktik siswa, dan tinggi badan siswa. -Klik tombol simpan	-Buka Halaman tambah kriteria -Masukkan nama siswa, teknik atau skill siswa fisik siswa, mental siswa, taktik siswa, dan tinggi badan siswa. -Klik tombol simpan	Admin berhasil menginput nilai dari masing-masing kriteria ke dalam sistem	Admin berhasil menginput nilai dari masing-masing kriteria ke dalam sistem	Berhasil
Tambah kriteria (gagal)	-Buka Halaman kriteria -Masukkan nama siswa, teknik atau skill siswa fisik siswa, mental siswa, taktik siswa, dan tinggi badan siswa. -Klik tombol simpan	-Buka Halaman input bobot kriteria -Masukkan nama siswa, teknik atau skill siswa fisik siswa, mental siswa, taktik siswa, dan tinggi badan siswa. -Klik tombol simpan.	Tampilkan pesan error bahwa data tidak boleh kosong	Tampilkan pesan error bahwa data tidak boleh kosong	Tidak Berhasil

### 3. Pengujian Tambah Data Siswa

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap menambah data siswa untuk mengetahui apakah proses penambahan data siswa berjalan dengan baik atau tidak. Hasil pengujian menambah data siswa dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel 5.3 Pengujian Tambah Data Siswa

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan
Tambah siswa (berhasil)	-Buka Halaman siswa -Pilih tambah siswa -Masukkan nama, posisi, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, asal sekolah, dan no telp. -Klik tombol simpan	-Pilih tambah siswa -Masukkan nama, posisi, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, asal sekolah, dan no telp. -Klik tombol simpan	Admin berhasil menambah data siswa.	Admin berhasil menambah siswa.	Berhasil
Tambah siswa (gagal)	-Buka Halaman siswa -Pilih tambah siswa -Masukkan nama, posisi, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, asal sekolah, dan no telp. -Klik tombol simpan	-Pilih tambah siswa -Masukkan nama, posisi, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, asal sekolah, dan no telp. -Klik tombol simpan	Tampilkan pesan error bahwa data tidak boleh kosong	Tampilkan pesan error bahwa data tidak boleh kosong	Tidak Berhasil

#### **5.4 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH SISTEM**

Setelah selesai melakukan implementasi dan pengujian, adapun Analisis hasil yang dicapai sistem ini adalah sebagai berikut :

Adapun kelebihan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat lunak ini dapat membantu proses perhitungan dan penyeleksian dalam pemilihan pemain terbaik pada SSB PSSP Kota Jambi.
2. Dengan adanya perangkat lunak ini dapat membantu pengetahuan siswa tentang proses apa saja yang tersedia pada SSB PSSP Kota Jambi baik itu persyaratan dalam pemilihan pemain terbaik.