

## BAB V

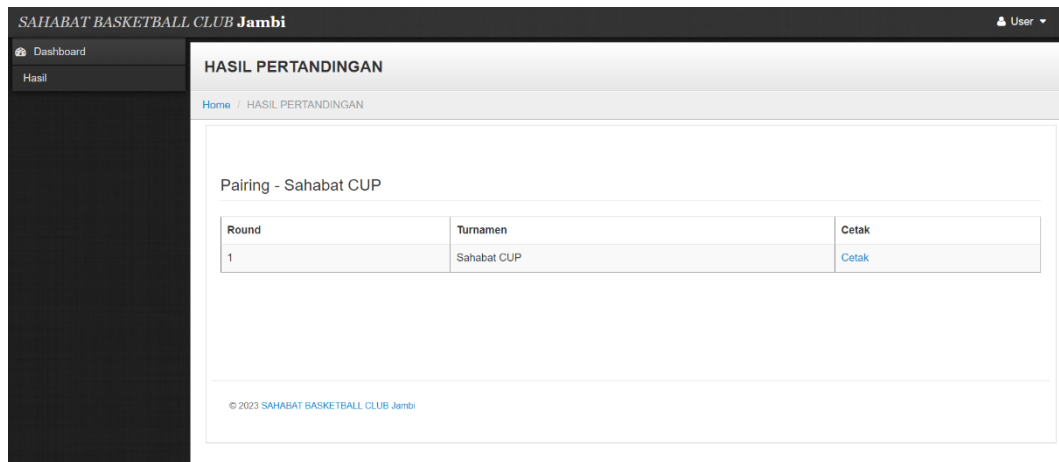
### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### 5.1 IMPLEMENTASI PROGRAM

Implementasi program digunakan untuk menerapkan perancangan program yang dibuat sesuai dengan sistem yang telah dirancang. Implementasi memadukan dengan rancangan basis data menggunakan *database* MySQL, rancangan antar muka baik rancangan input ataupun rancangan output dan algoritma program menggunakan bahasa pemrograman PHP menjadi satu kesatuan yang berfungsi sebagai media pengolahan data serta dijalankan menggunakan *browser* seperti *Firefox*, *chrome* ataupun *browser* lainnya. Adapun implementasi program untuk sistem *pairing* pada Sahabat Basketball Club Jambi dapat dijabarkan sebagai berikut :

##### 1. Halaman Melihat Jadwal Pertandingan

Halaman melihat jadwal pertandingan oleh pemain merupakan tampilan yang berisikan informasi mengenai jadwal pertandingan yang akan berlangsung. Gambar 5.1 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.10.

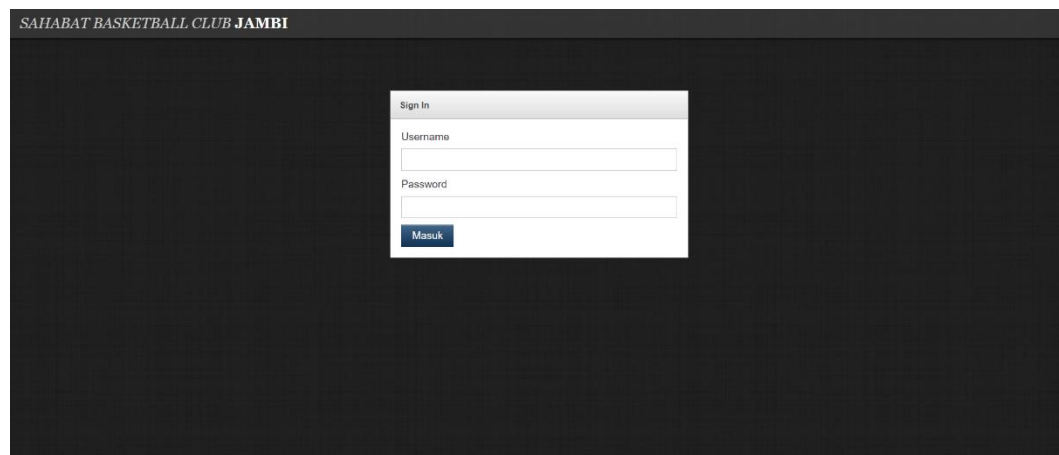


**Gambar 5.1 Melihat Jadwal Pertandingan**

## 2. Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan tampilan yang berisikan form untuk mengisi username dan password yang digunakan untuk masuk kedalam sistem.

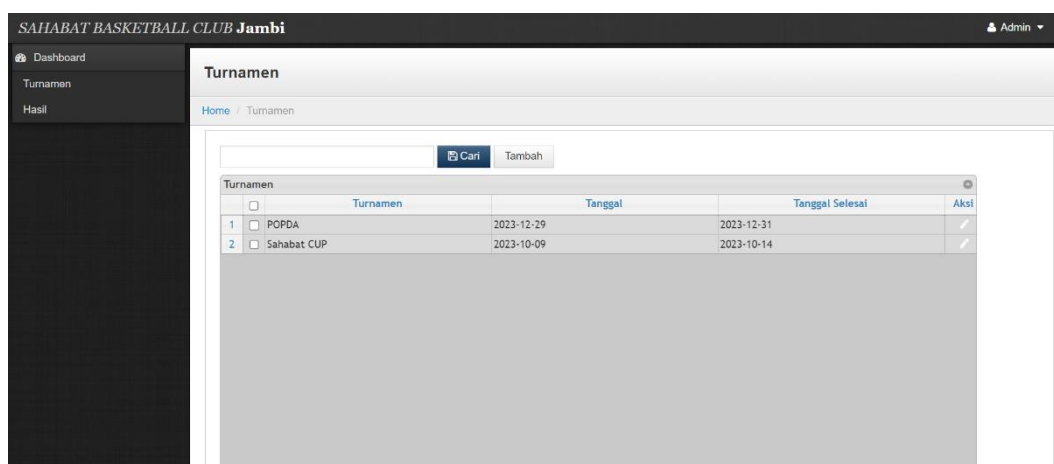
Gambar 5.2 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.11.



**Gambar 5.2 Login Admin**

### 3. Halaman Menu Turnamen

Halaman Menu Turnamen merupakan tampilan yang berisikan informasi mengenai turnamen yang pernah diadakan oleh Sahabat Basketball Club Jambi dimana terdapat nama turnamen, tanggal mulai, tanggal selesai dan aksi. Gambar 5.3 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.12.

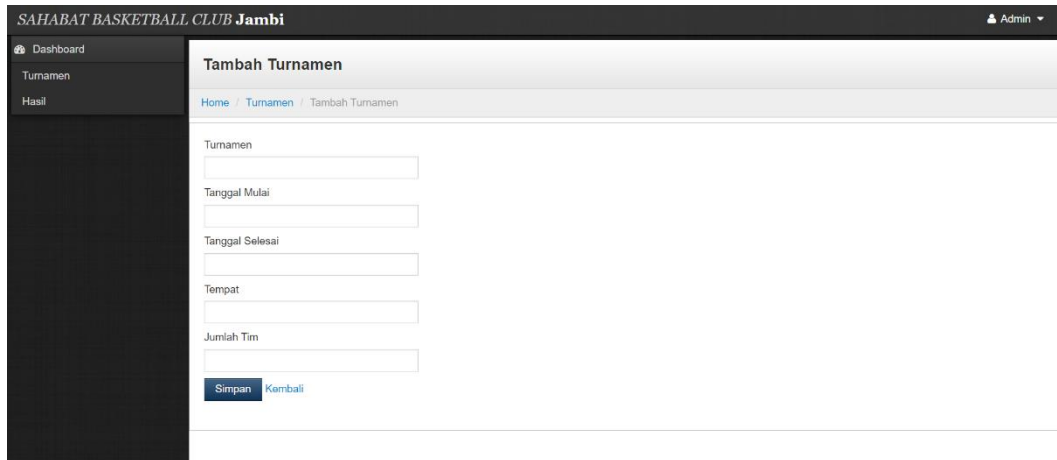


	Turnamen	Tanggal	Tanggal Selesai	Aksi
1	POPDA	2023-12-29	2023-12-31	✓
2	Sahabat CUP	2023-10-09	2023-10-14	✓

**Gambar 5. 3 Menu Turnamen**

### 4. Halaman Tambah Turnamen

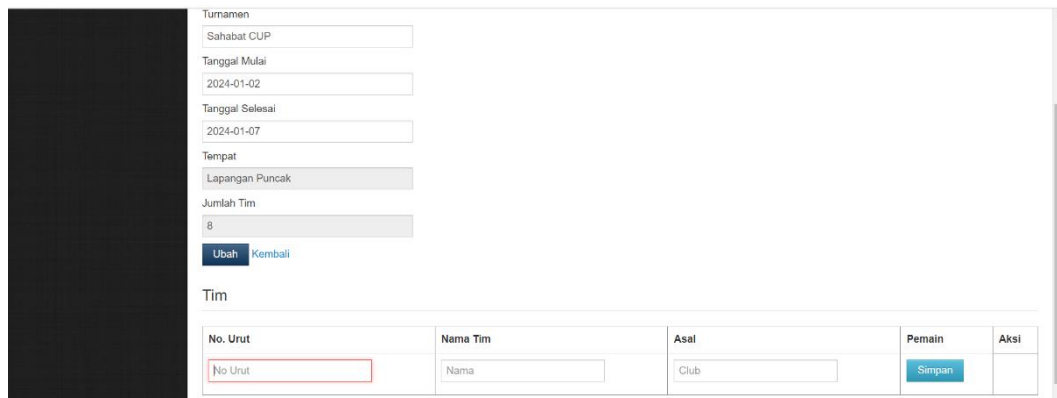
Halaman tambah turnamen merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan pertandingan yang akan dilaksanakan oleh Sahabat Basketball Club Jambi. Gambar 5.4 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.13.



**Gambar 5.4 Tambah Turnamen**

## 5. Halaman Tambah Tim

Halaman tambah tim merupakan tampilan yang berisikan form untuk menambah tim yang ikut pada turnamen tersebut. Gambar 5.5 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.14.



**Gambar 5.5 Tambah Tim**

## 6. Halaman Tambah Pemain

Halaman tambah pemain merupakan tampilan yang berisikan form untuk menambah pemain dalam tim yang ikut pada turnamen tersebut. Gambar 5.6 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.15.

SAHABAT BASKETBALL CLUB Jambi Admin

Dashboard  
Turnamen  
Hasil

### Daftar Pemain

Home / Turnamen / Ubah Turnamen / Daftar Pemain78

No. Pungung	Nama	Tanggal lahir	Aksi
<input type="text" value="No Pungung"/>	<input type="text" value="Nama"/>	<input type="text" value="Tanggal Lahir"/>	<input type="button" value="Simpan"/>

**Gambar 5.6 Tambah Pemain**

## 7. Halaman Sistem Pairing

Halaman sistem pairing merupakan tampilan yang digunakan untuk menginput hasil pertandingan. Gambar 5.7 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.16.

SAHABAT BASKETBALL CLUB Jambi User

Dashboard  
Turnamen  
Hasil

### Hasil Pertandingan

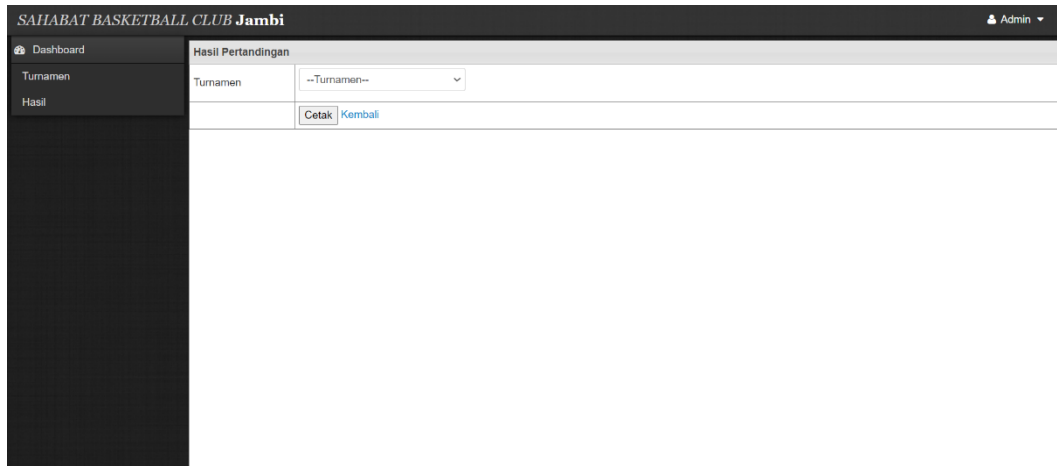
Home / Turnamen / Hasil Pertandingan

No	Terang	Hasil		Terang	Gelap	Aksi
1	b	<input type="text" value="28"/>	Terang	<input type="text" value="20"/>	c	<input type="button" value="Simpan"/>
2	a	<input type="text" value="22"/>	Gelap	<input type="text" value="36"/>	d	<input type="button" value="Simpan"/>

**Gambar 5.7 Sistem Pairing**

## 8. Halaman Hasil Pertandingan

Halaman hasil pertandingan merupakan tampilan yang berisikan pilihan turnamen manakah yang akan dicetak hasilnya. Gambar 5.8 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.17.



**Gambar 5.8 Hasil Pertandingan**

## 9. Halaman Cetak Hasil Pertandingan

Halaman cetak hasil pertandingan berisikan hasil peringkat yang diperoleh semua tim dalam turnamen tersebut. Gambar 5.9 merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.18.

**HASIL PERTANDINGAN**  
Turnamen : Sahabat CUP

Peringkat	Nama Tim	Asal
1	Tim B	Sahabat
2	Suzuki	Suzuki
3	SHS A	SHS
4	Anke	Anke
5	Tim A	Sahabat
6	Tim C	Sahabat
7	SHS B	SHS
8	Phoenix	Phoenix

**Gambar 5.9 Cetak Hasil Pertandingan**

## 5.2 PENGUJIAN

Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan metode pengujian *black box* dimana penulis melakukan pengecekan hasil keluaran dari aplikasi dan apabila hasil keluar tidak sesuai atau terjadi kesalahan maka penulis melakukan perbaikan agar hasil keluar dari aplikasi sesuai dengan hasil yang diharapkan.

### 5.2.1 Lingkungan Uji Coba

Uji coba dilakukan pada laptop milik penulis, yang telah disebutkan spesifikasinya pada bab sebelumnya. Adapun kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak minimal komputer yang dimiliki agar sistem dapat berjalan secara optimal adalah:

#### 1. Perangkat Keras (*Hardware*)

*Hardware* yang digunakan adalah sebuah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor* Core i3 @ 2,27 Ghz
- b. RAM 2 GB DDR2
- c. *Hard disk* SSD 512 GB

#### 2. Perangkat Lunak (*Software*)

*Software* yang digunakan sebagai berikut

- a. XAMPP sebagai *web server*
- b. *Dreamweaver* CS6 untuk melakukan desain dan *coding* halaman *web*
- c. *Browser* untuk menjalankan aplikasi.

## 5.2.2 Hasil Pengujian

Hasil pengujian merupakan hasil dari pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat dimana penulis melakukan pengujian untuk mendapatkan hasil keluaran yang diharapkan sama dengan hasil yang didapat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.1.

**Tabel 5.1 Pengujian**

No.	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
1	Pengujian pada <i>login</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka sistem</li> <li>- Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i></li> <li>- Klik tombol <i>masuk</i></li> </ul>	Isi <i>username</i> = "admin" dan <i>password</i> = "123456"	Menuju ke halaman utama	Menuju ke halaman utama	Baik
2	Pengujian pada <i>login</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka sistem</li> <li>- Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i></li> <li>- Klik tombol <i>masuk</i></li> </ul>	Isi <i>username</i> = "tes" dan <i>password</i> = "tes"	Pesan : " <i>username</i> atau <i>password</i> salah"	Pesan : " <i>Username</i> atau <i>password</i> anda salah"	Baik
3	Pengujian pada <i>tambah turnamen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka sistem</li> <li>- Klik menu <i>turnamen</i></li> <li>- Klik menu <i>tambah turnamen</i></li> <li>- Masukkan nama turnamen, <i>tanggal mulai</i>, tanggal selesai, tempat dan jumlah tim</li> <li>- Klik tombol <i>simpan</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nama turnamen</li> <li>- <i>tanggal mulai</i></li> <li>- tanggal selesai</li> <li>- tempat</li> <li>- jumlah tim</li> </ul>	Pesan : "turnamen berhasil ditambahkan"	Pesan : "turnamen berhasil ditambahkan"	Baik
4	Pengujian pada <i>tambah turnamen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka sistem</li> <li>- Klik menu <i>turnamen</i></li> <li>- Klik menu <i>tambah turnamen</i></li> <li>- Masukkan nama turnamen, <i>tanggal mulai</i>, tanggal selesai, tempat dan jumlah tim</li> <li>- Klik tombol <i>simpan</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nama turnamen</li> <li>- <i>tanggal mulai</i></li> <li>- tanggal selesai</li> <li>- tempat</li> <li>- jumlah tim</li> </ul> jika salah satu tidak diisi	Pesan : "anda belum selesai melengkapi data"	Pesan : "anda belum selesai melengkapi data"	Baik
5	Pengujian pada <i>tambah</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- buka sistem</li> <li>- klik menu turnamen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nomor urut</li> <li>- nama tim</li> </ul>	Pesan : "anda berhasil menambah"	Pesan : "anda berhasil"	Baik



No.	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
	tim	<ul style="list-style-type: none"> <li>- klik menu edit turnamen</li> <li>- masukkan nomor urut, nama tim dan asal tim</li> <li>- klik tombol simpan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- asal tim</li> </ul>	tim”	menambah tim”	
6	Pengujian pada tambah tim	<ul style="list-style-type: none"> <li>- buka sistem</li> <li>- klik menu turnamen</li> <li>- klik menu edit turnamen</li> <li>- masukkan nomor urut, nama tim dan asal tim</li> <li>- klik tombol simpan</li> </ul>	Isi <ul style="list-style-type: none"> <li>- nomor urut</li> <li>- nama tim</li> <li>- asal tim</li> </ul> jika salah satu tidak diisi	Pesan : “anda belum selesai melengkapi data”	Pesan : “anda belum selesai melengkapi data”	Baik
7	Pengujian pada tambah pemain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- buka sistem</li> <li>- klik menu turnamen</li> <li>- klik menu edit turnamen</li> <li>- klik menu pemain</li> <li>- masukkan nomor punggung, nama dan tanggal lahir pemain</li> <li>- klik tombol simpan</li> </ul>	Isi <ul style="list-style-type: none"> <li>- nomor punggung</li> <li>- nama pemain</li> <li>- tanggal lahir pemain</li> </ul>	Pesan : “anda berhasil menambah pemain”	Pesan : “anda berhasil menambah pemain”	Baik
8	Pengujian pada tambah pemain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- buka sistem</li> <li>- klik menu turnamen</li> <li>- klik menu edit turnamen</li> <li>- klik menu pemain</li> <li>- masukkan nomor punggung, nama dan tanggal lahir pemain</li> <li>- klik tombol simpan</li> </ul>	Isi <ul style="list-style-type: none"> <li>- nomor punggung</li> <li>- nama pemain</li> <li>- tanggal lahir pemain</li> </ul> jika salah satu tidak diisi	Pesan : “anda belum selesai melengkapi data”	Pesan : “anda belum selesai melengkapi data”	Baik
9	Pengujian input hasil pairing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- buka sistem</li> <li>- klik menu turnamen</li> <li>- klik menu edit turnamen</li> <li>- pilih pairing</li> <li>- tentukan pemenang</li> </ul>	Isi <ul style="list-style-type: none"> <li>- klik button pemenang</li> </ul>	Pesan : “Data Berhasil Diinput”	Pesan : “Data Berhasil Diinput”	Baik
10	Pengujian input hasil pairing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- buka sistem</li> <li>- klik menu turnamen</li> <li>- klik menu edit turnamen</li> <li>- pilih pairing</li> </ul>	Isi <ul style="list-style-type: none"> <li>- klik button pemenang</li> </ul> pemenang sudah diisi	Pesan : “Data sudah pernah diinput”	Pesan : “Data sudah pernah diinput”	Baik

No.	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
		- tentukan pemenang				
11	Pengujian pada cetak hasil pertandingan	- buka sistem - pilih menu hasil	Isi - <i>turnamen yang akan dicetak</i>	Download file pdf	Download file pdf	Baik
12	Pengujian pada cetak hasil pertandingan	- buka sistem - pilih menu hasil	Isi - <i>tidak mengisi turnamen yang akan dicetak</i>	Pesan : “masukan turnamen lebih dahulu”	Pesan : “masukan turnamen lebih dahulu”	Baik

### 5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH SISTEM

Adapun analisis hasil yang dicapai oleh sistem yang telah dibangun adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang dapat melakukan penginputan, penentuan *pairing* dan pencatatan hasil pertandingan.
2. Sistem ini dibuat agar terhindar dari kecurangan oleh panitia seperti penentuan *pairing* yang tidak adil.

#### 5.3.1 Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem baru memberikan kemudahan dalam menyimpan data dan penentuan *pairing* pertandingan.
2. Sistem yang dirancang juga membantu menghindari kecurigaan adanya kecurangan dalam penentuan *pairing* pertandingan yang memberikan kemudahan bagi tim tertentu.

3. Sistem juga dapat mencatat dan mencetak hasil pertandingan yang diperlukan pada setiap turnamen.

### **5.3.2 Kekurangan Sistem**

Dan kekurangan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya metode pertandingan lain seperti Round Robin.