

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

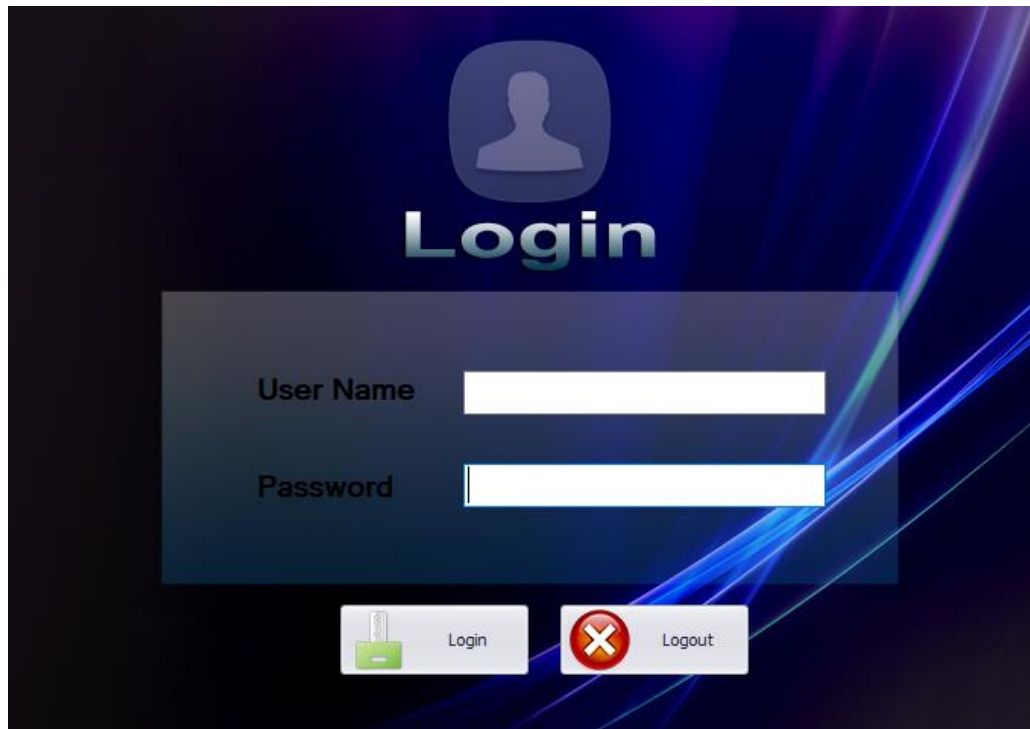
#### **4.1 Implementasi dan Perubahan**

Menggunakan sistem/implementasi merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan. Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah penyusunan akhir selesai, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap personil dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem informasi, posisi dan tugas setiap fungsi. Pelatihan ini untuk bagian administrasidan operator yang akan mengoperasikan sistem ini. Hal ini dimaksudkan agar *user* memahami prosedur kerja sistem, dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang timbul yang dapat menghambat kelancaran perguruan Wing Chun, sehingga penggunaan sistem informasi sukses. Sistem yang peneliti buat ini diharapkan tidak adanya lagi keterlambatan pengentrian data dan tidak adanya *human error*. Sistem baru ini dirasakan lebih baik digunakan dibanding dengan sistem yang lama karena proses pengerjaan *inputan* data dan pembuatan laporan tidak memakan waktu yang lama.

##### **4.1.1 Implementasi Program *Login***

*Login password* merupakan tampilan pertama pada saat program dijalankan. Tampilan *form* ini, berfungsi untuk keamanan data di mana pengguna diminta untuk meng-*inputkan password* yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun tampilan *form login* dapat dilihat pada gambar 4.1. sebagai berikut :



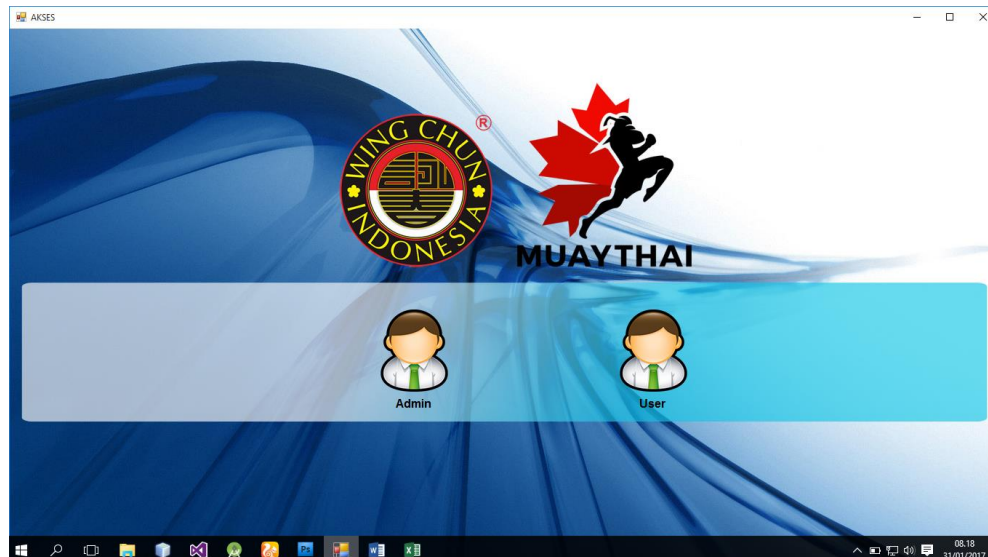
Gambar 4.1 Tampilan Implementasi *Form Login*

*Form login* ini merupakan tampilan awal pada sistem dijalankan, *form login* diambil dari *database* pada *SQL yog* dengan nama tabel *login* yang telah dikoneksikan dengan *Delphi* Pada *form login*. Setelah pengguna meng-inputkan nama *user* dan *password* maka dapat masuk ke menu utama dengan menekan tombol ***Login***.

#### 4.1.2 Implementasi Program Hak Akses

*Form* hak akses merupakan pilihan untuk akses dalam aplikasi karena berfungsi untuk mengakses menu-menu lainnya yang terdapat pada aplikasi.

Tampilan form hak akses program dapat dilihat pada gambar 4.2 sebagai berikut:



Gambar 4.2 Tampilan Implementasi *Form* Menu Utama

#### 4.1.3 Implementasi Program Menu Utama

*Form* Menu Utama merupakan menu utama dalam aplikasi karena berfungsi untuk mengakses menu-menu lainnya yang terdapat pada aplikasi.

Tampilan form menu utama program dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut:



Gambar 4.3 Tampilan Implementasi *Form* Menu Utama

Halaman ini akan muncul setelah *user login* pada *form login*. Tampilan menu utama program memiliki tiga bagian menu program yaitu : *Input Data Master*, *Input Transaksi*, *Cetak Laporan*.

**1. Pada Menu *File Master* terdapat sub menu :**

*Input admin* : Berfungsi untuk untuk menampilkan *Form Data* admin yang berguna untuk *input* data user Name dan Password Login.

*Input Data Calon Pelatih* : Berfungsi untuk untuk menampilkan *Form Data* para calon pelatih yang berguna untuk *input* data diri calon pelatih.

*Input Data Hasil* : Berfungsi untuk untuk menampilkan *Form Data* hasil yang berguna untuk *input* data hasil seleksi para calon pelatih.

## **4.2 Pengujian Dan Penggunaan Sistem**

Pengujian terhadap *Desain* dan *Implementasi* Sistem Informasi seleksi pelatih kung fu wingchun dilakukan dengan pengujian *black box*. Tahap pengujian sistem ini dilakukan sebelum sistem digunakan.

### **4.2.1 Pengujian *Black Box***

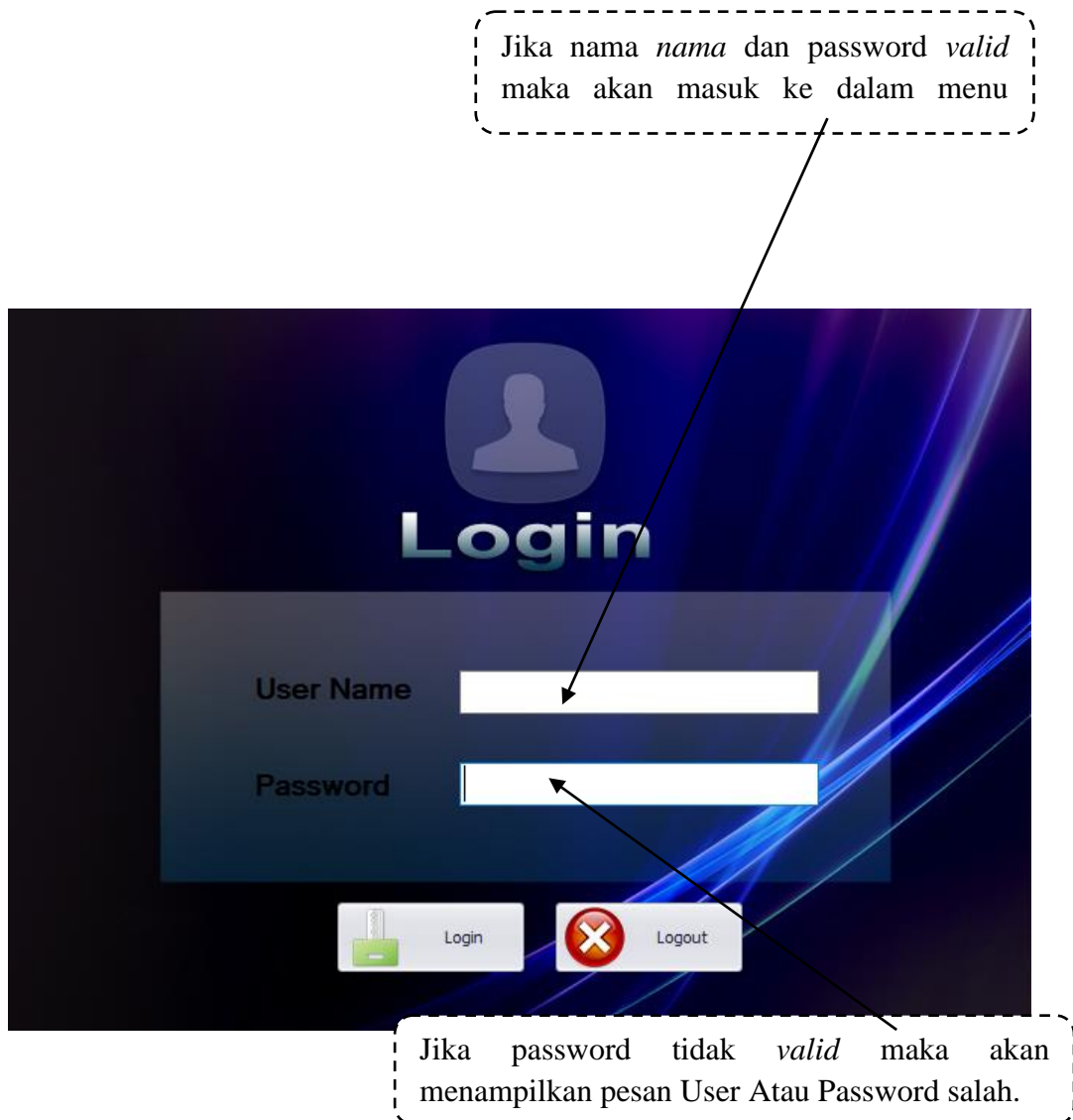
Setelah pengkodean sistem selesai Peneliti dan pihak perusahaan melakukan pengujian sistem yang sudah berupa pengujian perangkat lunak. Pengujian dilakukan dengan menguji perangkat lunak yaitu bila terjadi kesalahan *input*, maka respon apa yang akan terjadi pada sistem. Peneliti dalam melakukan pengujian sistem menggunakan teknik pengujian *black box testing* yaitu pengujian yang mengabaikan mekanisme internal sistem atau komponen dan fokus semata-mata pada *output* yang dihasilkan yang merespon *input* yang dipilih dan kondisi eksekusi.

Berdasarkan teknik *black box* maka kasus dan hasil pengujian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

### 1. *Login Pengguna*

*Testing login* pengguna dilakukan guna meyakinkan bahwa *login* sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

*Testing login* pengguna dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 *Testing Login Pengguna*

## 2. Data hasil

*Testing* Data hasil dilakukan guna meyakinkan bahwa *input* data hasil sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Testing data hasil dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

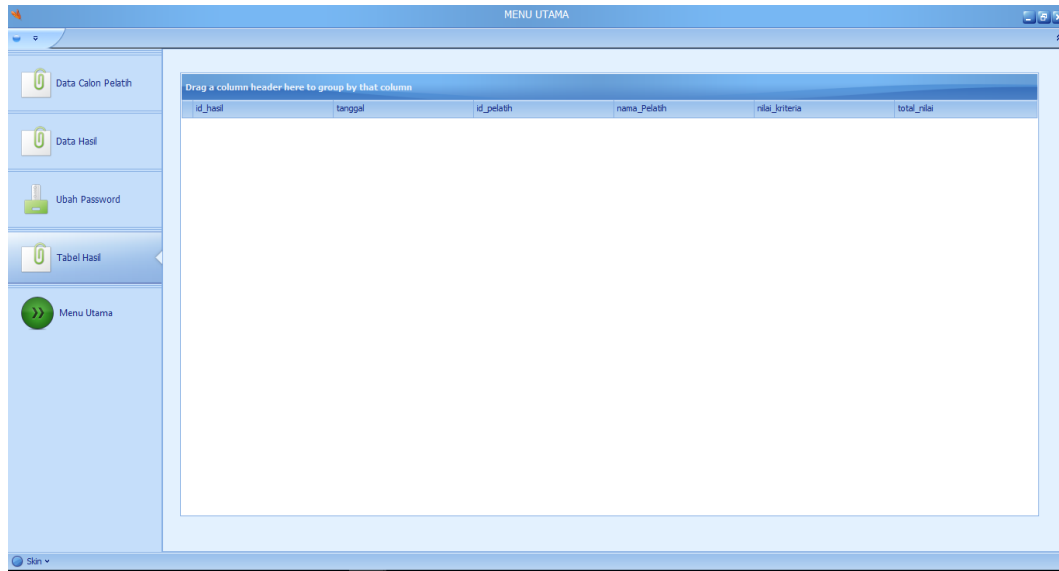
The screenshot shows a web application interface for testing data results. The interface is titled "MENU UTAMA" and features a sidebar with navigation options: "Data Calon Pelath", "Data Hasil", "Ubah Password", "Tabel Hasil", and "Menu Utama". The main content area is divided into three sections. The top section, "Wing Chun", contains a "Baru" button, an "ID Hasil" input field, a "Tanggal" dropdown menu set to "Minggu, 29 Januari 2017", and a "Data Calon Pelath" sub-section with "ID Calon Pelath" and "Nama Calon Pelath" input fields. Below this is a "Nilai Kriteria" input field and a "Keterangan : 0" field. A "Simpan" button is located at the bottom of this section. The right side of the interface features two panels: "Wing Chun" and "Muay Thai". Each panel contains a list of checkboxes for various martial arts techniques, such as "Menguasai Siu Lim Tao ( Semua gerakan tangan Wing Chun)", "Menguasai Jim Kiu ( Keseimbangan Gerakan)", "Menguasai Blu Jee (Mengukur Kecepatan, Keseimbangan, Kekuat)", "Menguasai Mok Yan Jong (Pengontrolan Secara bersama, tentang kecepatan, keseimbangan, kekuatan, Akselesasi)", "Minimal level 3 belajar 1 tahun/lebih (Asisten)", "Minimal Level 4 (belajar 2 tahun/lebih)", "Menguasai Suang HUI Tie Duang Jiang ( Teknik pedang kupu-kupu)", "Menguasai Cang gung ( teknik menggunakan tongkat pendayung)", "Menguasai Chum Kiu ( pencarian Penghubung)", "Telah Lulus ujian", and "Menguasai gerakan Memukul (Hook, Jab, Strike, Upper Cut)", "Menguasai gerakan menendang (Low Kick, Middle Kick, High Kick, push kick)", "Menguasai gerakan menyikut (Horizontal, Vertikal, smashing elbow, upper cut elbow)", "Menguasai gerakan mendengkul (hook knee, circle knee, upper cut knee)", and "Menguasai gerakan melinting". Each panel has a "Proses" button at the bottom.

Gambar 4.8 *Testing* Data hasil

## 3. Data Tabel Hasil

*Testing* Data tabel hasil dilakukan guna meyakinkan bahwa *input* data hasil sudah terisimpan pada tabel data hasil.

Testing data hasil dapat lihat pada gambar dibawah ini :

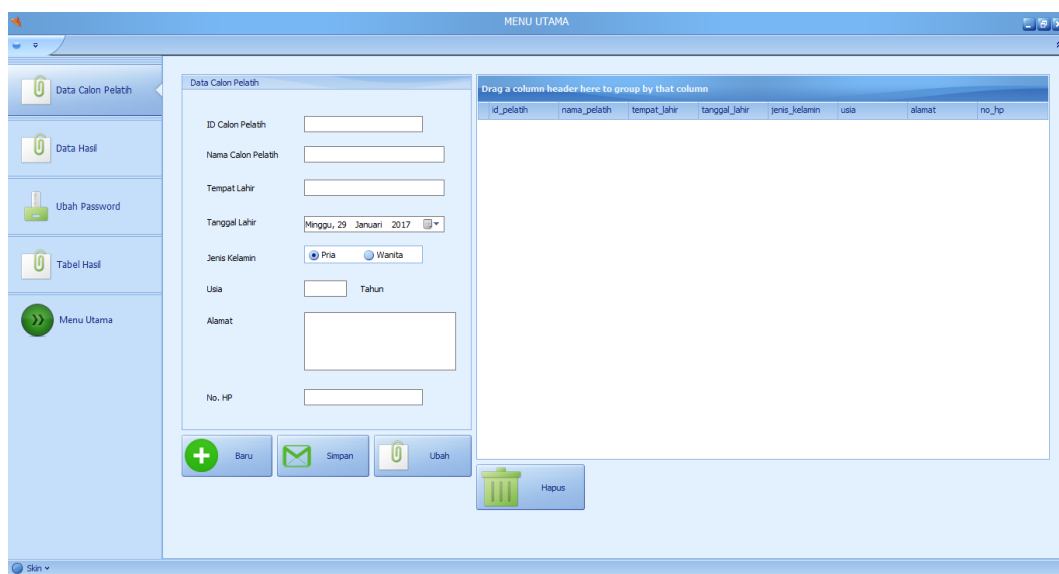


Gambar 4.8 *Testing* Data tabel hasil

#### 4. Data calon pelatih

Testing Data calon pelatih dilakukan guna meyakinkan bahwa *input* data dokter sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Testing Data calon pelatih dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 4.9 *Testing* Data calon pelatih

#### 4.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Penggunaan Sistem

Setelah melakukan pengujian di atas, berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak Perancangan Sistem informasi seleksi calon pelatih Wing Chun dapat berjalan dengan baik dan mengeluarkan *output* atau hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Kelebihan dari sistem penentuan kelayakan pelatih ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menggunakan tool framework terbaru yang lengkap dengan fitur yang dibutuhkan untuk kebutuhan sistem saat ini.
- 2) Menggunakan database sql server yang memiliki keunggulan mampu menyimpan data dalam ukuran besar.

Kelemahan dari sistem penentuan kelayakan pelatih ini adalah :

Belum bisa melihat laporan pada sistem pusat karena sistem yang dibangun masih bersifat lokal.