

BAB IV

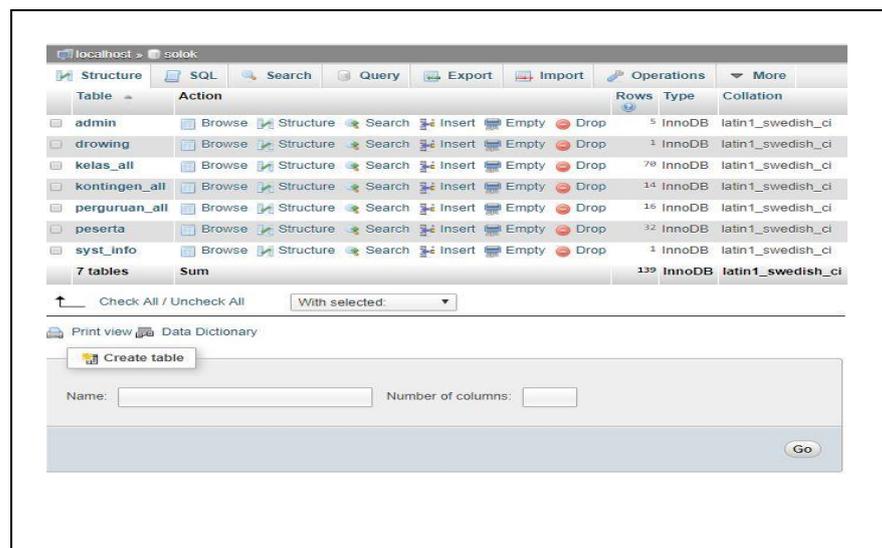
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi

Setelah dilakukan perancangan sistem informasi pertandingan karate berbasis web dan *mobile* dengan menggunakan algoritma *fisher yates* pada pengundian atlet, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan *source code* program dan pengujian sistem. Proses implementasi dilakukan dengan mengkodekan hasil sistem yang dilakukan sebelumnya untuk melakukan pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP *native* dan sebagai basis data menggunakan MySQL.

4.1.1 Implementasi Database

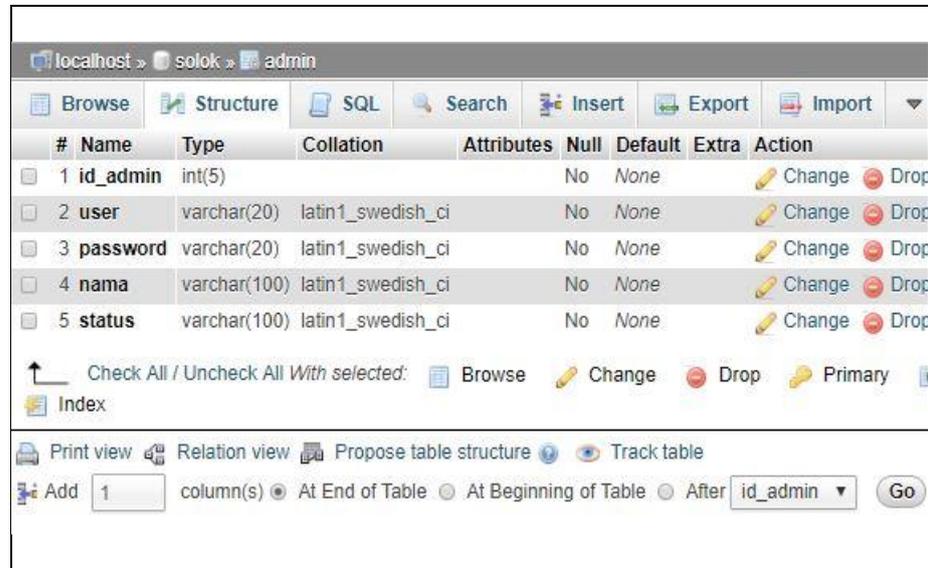
Database sistem informasi pertandingan karate berbasis web dan *mobile* dengan menggunakan algoritma *fisher yates* pada pengundian atlet (Lembaga Karatedo Indonesia Provinsi Sumatera Selatan), maka terdapat 7 tabel yang berisi : tabel admin, tabel drowing, tabel kelas_all, tabel kontingen_all, tabel perguruan_all, tabel peserta, dan tabel system_info. Dapat dilihat pada gambar 4.1 :



Gambar 4.1 Layout database Sistem Informasi Pertandingan Karate

1. Tabel Admin

Tabel admin berisi field-field yang dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:



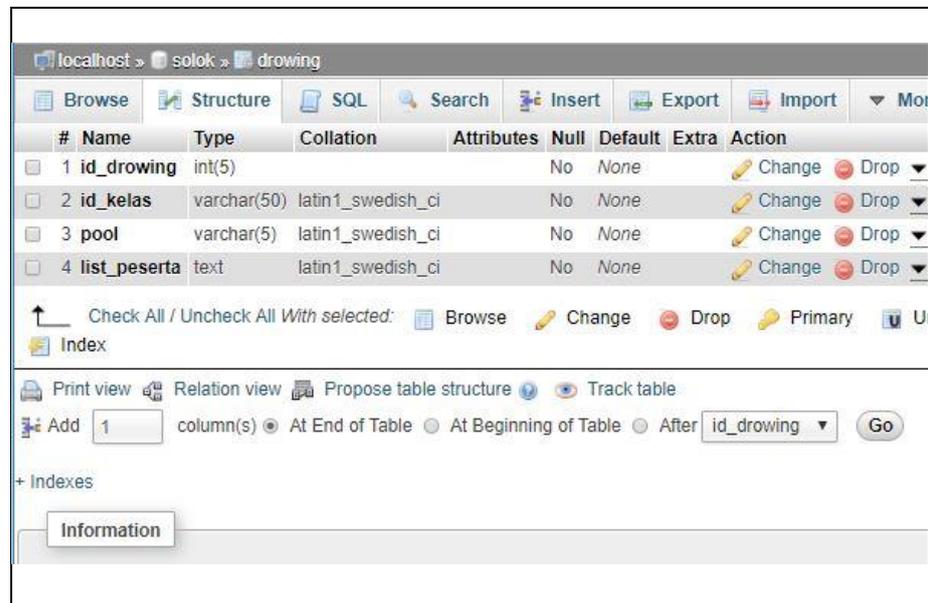
The screenshot shows the MySQL table structure for the 'admin' table. The table has five columns: id_admin (int(5)), user (varchar(20)), password (varchar(20)), nama (varchar(100)), and status (varchar(100)). All columns are nullable and have a default value of 'None'. The collation for the varchar columns is latin1_swedish_ci. The interface includes a toolbar with options like Browse, Structure, SQL, Search, Insert, Export, and Import. Below the table structure, there are options to check/uncheck all fields, and a section for adding new columns with a dropdown menu set to 'id_admin'.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_admin	int(5)			No	None		Change Drop
2	user	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
3	password	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
4	nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
5	status	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop

Gambar 4.2 Layout tabel admin

2. Tabel Drowing

Tabel drowing berisi field-field yang dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini :



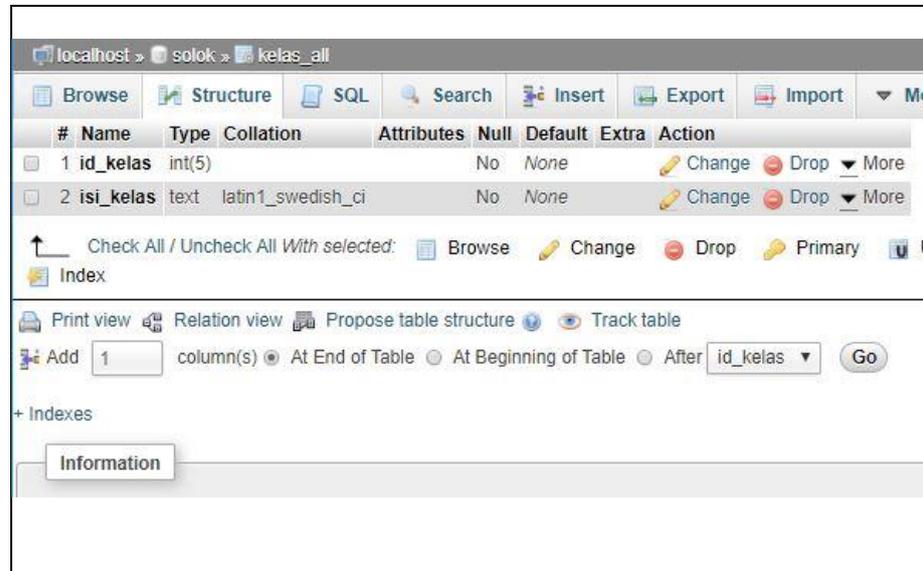
The screenshot shows the MySQL table structure for the 'drowing' table. The table has four columns: id_drowing (int(5)), id_kelas (varchar(50)), pool (varchar(5)), and list_peserta (text). All columns are nullable and have a default value of 'None'. The collation for the varchar columns is latin1_swedish_ci. The interface includes a toolbar with options like Browse, Structure, SQL, Search, Insert, Export, and Import. Below the table structure, there are options to check/uncheck all fields, and a section for adding new columns with a dropdown menu set to 'id_drowing'.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_drowing	int(5)			No	None		Change Drop
2	id_kelas	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
3	pool	varchar(5)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
4	list_peserta	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop

Gambar 4.3 Layout tabel drowing

3. Tabel Kelas

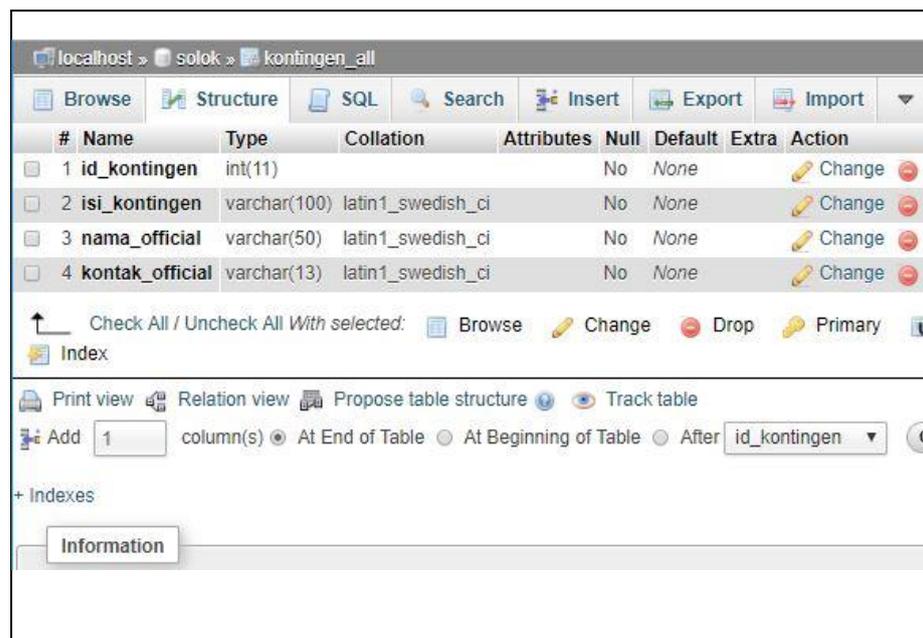
Tabel kelas_all berisi field-field yang dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini :



Gambar 4.4 Layout tabel kelas_all

4. Tabel Kontingen

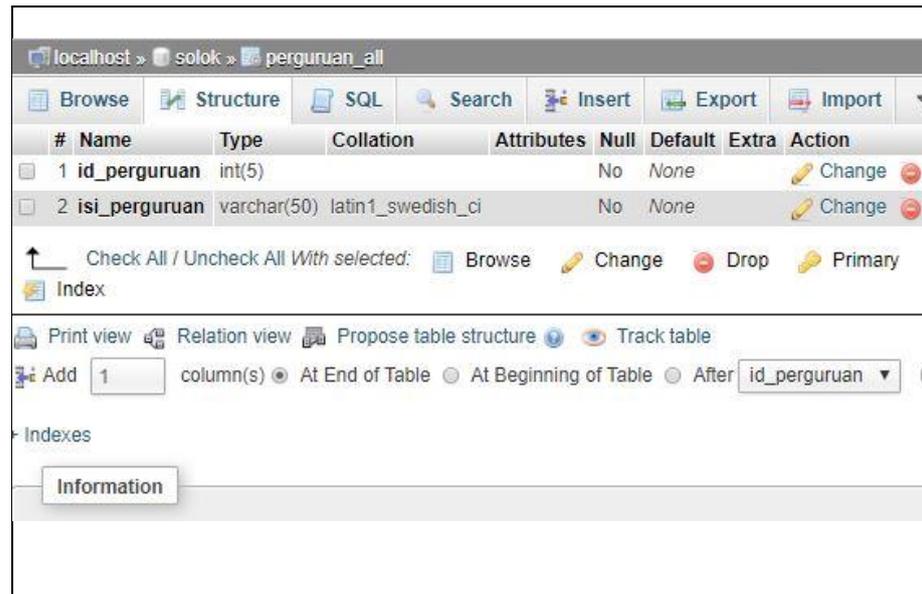
Tabel kontingen_all berisi field-field yang dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini :



Gambar 4.5 Layout tabel kontingen_all

5. Tabel Perguruan

Tabel perguruan_all berisi field-field yang dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini :



The screenshot shows the MySQL table structure for 'perguruan_all'. The table has two columns: 'id_perguruan' (int(5)) and 'isi_perguruan' (varchar(50) latin1_swedish_ci). The interface includes a toolbar with options like Browse, Structure, SQL, Search, Insert, Export, and Import. Below the table structure, there are options to check/uncheck all fields, and a section for adding new columns with a dropdown menu set to 'id_perguruan'.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_perguruan	int(5)			No	None		Change
2	isi_perguruan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change

Gambar 4.6 Layout tabel perguruan_all

6. Tabel Peserta

Tabel peserta berisi field-field yang dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini :

The screenshot shows a database management interface for a table named 'peserta'. The table structure is as follows:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_peserta	int(5)			No	None		Change Drop
2	nama	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
3	id_kontingen	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
4	berat_badan	int(20)			No	None		Change Drop
5	tgl_lahir	date			No	None		Change Drop
6	waktu_input	datetime			No	None		Change Drop
7	perguruan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
8	jk	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
9	id_kelas	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
10	info_beregu	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
11	input_by	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop

Below the table structure, there are options for 'Check All / Uncheck All With selected', 'Browse', 'Change', 'Drop', 'Primary', and 'Ur'. At the bottom, there are options for 'Print view', 'Relation view', 'Propose table structure', and 'Track table'. A form at the bottom allows adding a new column, with '1' in the 'Add' field, 'column(s)' selected, and 'id_peserta' selected in the 'After' dropdown.

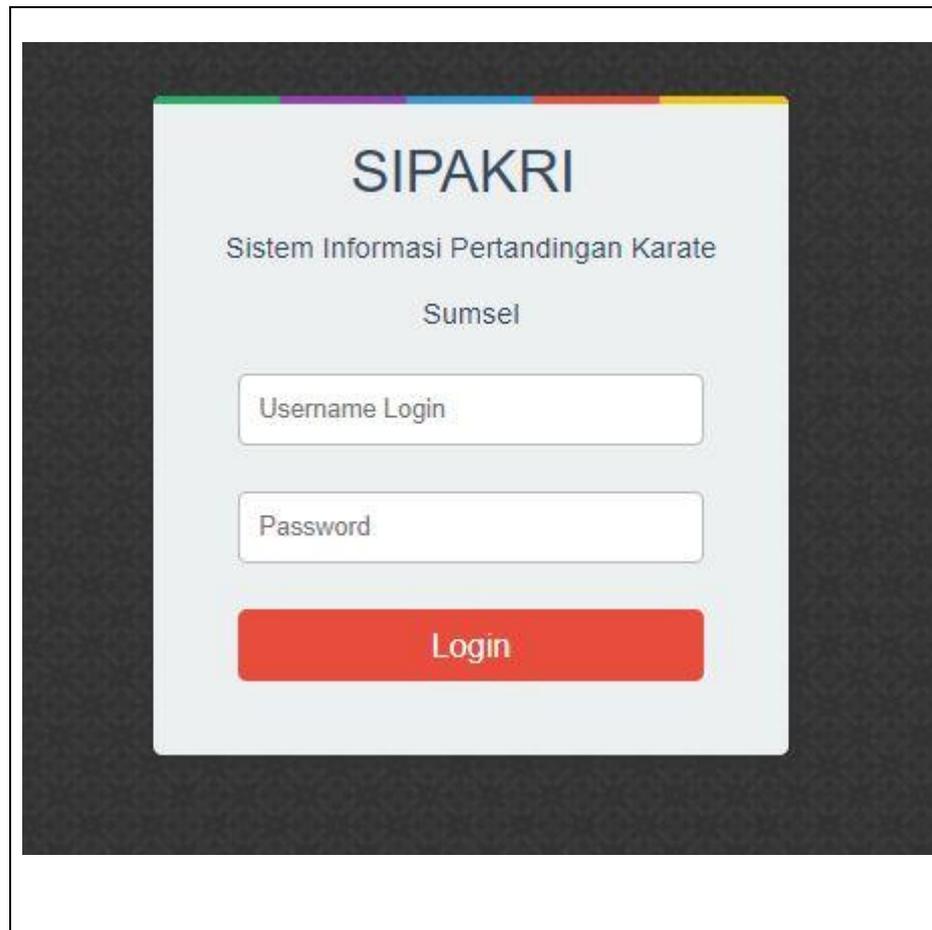
Gambar 4.7 Layout tabel peserta

4.1.2 Implementasi Interface

1. Implementasi Interface Admin

1.1 Interface Login

Interface login memiliki form yang dapat digunakan admin untuk input username, password. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.8 sebagai berikut :



Gambar 4.8 *Interface Login*

1.2 Interface Home

Interface beranda menampilkan halaman utama dengan hak akses *admin full control* yang memiliki menu-menu sebagai berikut : Mendaftar, Karate Kategories (meliputi :Laporan, Jumlah Per Kelas, dan Jumlah Per kontingen), Drowing (meliputi : Kelola Drowing dan Lihat Hasil Drowing), Pengelola (meliputi : Kelola Event, Kelola User, Kelola Kontingen, Kelola Kelas, Kelola Perguruan), Admin (meliputi : *Admin account* , Petunjuk/ Bantuan Sistem, dan *logout*). Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.8 sebagai berikut :

Informasi Pertandingan	
Kumite	4
Kata Perorangan	28
Kata Beregu	
Jumlah Pertandingan	32

Kelas yang tidak dipertandingkan (Kosong) :

- Kata Beregu Gabungan Junior - Senior Putra
- Kata Beregu Gabungan Junior - Senior Putri
- Kata Beregu Gabungan Pemula - Kadet Putra
- Kata Beregu Gabungan Pemula - Kadet Putri
- Kata Beregu Gabungan Usia Dini - Pra Pemula Putra
- Kata Beregu Gabungan Usia Dini - Pra Pemula Putri
- Kata Perorangan Junior Putra
- Kata Perorangan Junior Putri
- Kata Perorangan Kadet Putra
- Kata Perorangan Kadet Putri
- Kata Perorangan Pemula Putra
- Kata Perorangan Pemula Putri
- Kata Perorangan Pra Pemula Putra
- Kata Perorangan Pra Pemula Putri
- Kata Perorangan Pra Usia Dini Putra
- Kata Perorangan Pra Usia Dini Putri
- Kata Perorangan Usia Dini Putra
- Kata Perorangan Usia Dini Putri
- Kata Perorangan Veteran 35 - 40 Th
- Kata Perorangan Veteran 40 - 45 Th
- Kata Perorangan Veteran 45 Th Keatas
- Kumite Perorangan +25 Kg Usia Dini Putra
- Kumite Perorangan +30 Kg Pra Pemula Putra
- Kumite Perorangan +30 Kg Usia Dini Putra
- Kumite Perorangan +35 Kg Pemula Putri
- Kumite Perorangan +35 Kg Pra Pemula Putra
- Kumite Perorangan +40 Kg Pemula Putra
- Kumite Perorangan +54 Kadet Putri
- Kumite Perorangan +59 Junior Putri

Gambar 4.9 *Interface Beranda*

1.3 *Interface Mendaftar*

Interface mendaftar menampilkan tabel yang digunakan admin full control untuk kelola daftar peserta atau data atlet yang tersedia dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input key search, entries list, button (+)* yang berfungsi menambah data dan menampilkan form untuk di isi data peserta. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.10 sebagai berikut :

ID	Kontingen	Nama	Lahir	Berat	Perguruan	Kelas	Opsi
1	Palembang	Yogi Ogra Fratama	1995-12-22	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	
2	Palembang	Abdi Tarami	1987-02-08	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	
3	Muara enim	Adrian Saputra	1991-02-06	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	
4	Muara enim	Rehan Ogna Bupalita	1987-02-08	60 Kg	INAKANAS	Kata Perorangan Senior Putra	
5	Lahat	Budi Surya	1995-12-22	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	
6	Lahat	Rudiansyah	1995-12-22	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	
7	Benyuasin	Adi Wijaya	1994-06-13	70 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	
8	Prabumulih	Ikhbal Santoso	1994-06-13	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	
9	Prabumulih	M.Soflan	1994-06-13	70 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	
10	Benyuasin	Dedi Baruna	1994-06-13	80 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	

Gambar 4.10 *Interface Mendaftar*

1.4 Interface Tambah Peserta *button* (+) pada Menu Mendaftar

Interface tambah Peserta *button* (+) pada menu mendaftar menampilkan sebuah form yang digunakan admin full control untuk menambah dan mengelola peserta atau data atlet yang tersedia dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : input kontingen, input nama peserta, input tanggal lahir, input berat badan, input asal perguruan, input kelas yang diikuti, *option button* jenis kelamin, jenis kelas, *button* simpan data dan *button reset*.. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.11 sebagai berikut :

The image shows a web application interface for adding a participant. The form is titled "Tambah Peserta" and is overlaid on a table. The form fields are as follows:

- Kontingen:** A dropdown menu with "Kontingen Asal" selected.
- Nomor Daftar Peserta:** A text input field with "Nomor" as a placeholder.
- Nama Peserta:** A text input field with "Nama Lengkap" as a placeholder. Below it, a note says: "* Untuk Kata Boregu, isi dengan nama panggilan anggota dipisah koma (contoh: Yogi,Rika,Vani)".
- Tanggal Lahir:** A date input field with "1995-09-24 (Contoh Untuk Format 24 September 1995)" as a placeholder. Below it, a note says: "* Untuk Kata Boregu, isi sembarang Tanggal Lahir".
- Berat Badan:** A number input field with "0" and a unit dropdown menu with "Kg" selected.
- Asal Perguruan:** A text input field with "Perguruan Asal" as a placeholder.
- Kelas yang diikuti:** A text input field with "Kelas yang diikuti (Ketik kata kuncinya)" as a placeholder.
- Jenis Kelamin:** Two radio buttons: "Putra (Pa)" and "Putri (Pi)".
- Jenis Kelas:** Three radio buttons: "Kumite / Kata Perorangan" (highlighted in red), "Kata Boregu", and "Kata Boregu".

At the bottom of the form are two buttons: "Simpan Data" (blue) and "Reset" (white). The background table has columns "ID", "Kontingen", and "Kelas".

Gambar 4.11 *Interface form* Peserta

1.5 *Interface pada Jumlah Peserta Perkelas Submenu Karate Categories*

Interface jumlah peserta perkelas menampilkan tabel informasi yang menampilkan daftar peserta dari setiap kelas yang tersedia dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *entries list*, kelas dan jumlah. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.12 sebagai berikut :

SIPAKRI Mendaftar Karate Categories Drowing Pengelola

Jumlah Peserta Tiap Kelas

Jumlah Pertandingan : 32
Detail : Jumlah Perorangan : 32 // Jumlah Regu (Kata Beregu) : 0

Kelas yang kosong : Kata Beregu Gabungan Junior - Senior Putra, Kata Beregu Gabungan Junior - Senior Putri, Kata Beregu Gabungan Pemula - Kadet Putra, Kata Beregu Gabungan Pemula - Kadet Putri, Kata Beregu Gabungan Usia Dini - Pra Pemula Putra, Kata Beregu Gabungan Usia Dini - Pra Pemula Putri, Kata Perorangan Junior Putra, Kata Perorangan Kadet Putra, Kata Perorangan Kadet Putri, Kata Perorangan Pemula Putra, Kata Perorangan Pemula Putri, Kata Perorangan Pra Pemula Putra, Kata Perorangan Pra Pemula Putri, Kata Perorangan Pra Usia Dini Putra, Kata Perorangan Pra Usia Dini Putri, Kata Perorangan Usia Dini Putra, Kata Perorangan Usia Dini Putri, Kata Perorangan Veteran 35 - 40 Th, Kata Perorangan Veteran 40 - 45 Th, Kata Perorangan Veteran 45 Th Keatas, Kumite Perorangan +25 Kg Junior Putra, Kumite Perorangan +30 Kg Pra Pemula Putra, Kumite Perorangan +30 Kg Usia Dini Putra, Kumite Perorangan +35 Kg Pemula Putri, Kumite Perorangan +35 Kg Junior Putra, Kumite Perorangan +40 Kg Pemula Putra, Kumite Perorangan +54 Kadet Putri, Kumite Perorangan +59 Junior Putri, Kumite Perorangan +68 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan +70 Kg Kadet Putra, Kumite Perorangan +76 Kg Junior Putra, Kumite Perorangan +84 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan -25 Kg Pra Pemula Putri, Kumite Perorangan -25 Kg Usia Dini Putri, Kumite Perorangan -30 Kg Pemula Putri, Kumite Perorangan -30 Kg Pra Pemula Putra, Kumite Perorangan -30 Kg Pra Pemula Putri, Kumite Perorangan -30 Kg Usia Dini Putra, Kumite Perorangan -35 Kg Pemula Putra, Kumite Perorangan -35 Kg Pemula Putri, Kumite Perorangan -35 Kg Pra Pemula Putra, Kumite Perorangan -40 Kg Pemula Putra, Kumite Perorangan -47 Kg Kadet Putri, Kumite Perorangan -48 Kg Junior Putri, Kumite Perorangan -50 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan -53 Kg Junior Putri, Kumite Perorangan -54 Kg Kadet Putri, Kumite Perorangan -55 Kg Junior Putra, Kumite Perorangan -55 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan -57 Kg Junior Putri, Kumite Perorangan -57 Kg Kadet Putra, Kumite Perorangan -59 Kg Junior Putri, Kumite Perorangan -60 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan -61 Kg Junior Putri, Kumite Perorangan -61 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan -63 Kg Kadet Putra, Kumite Perorangan -67 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan -68 Kg Junior Putra, Kumite Perorangan -68 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan -70 Kg Kadet Putra, Kumite Perorangan -75 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan -76 Kg Junior Putra, Kumite Perorangan -76 Kg Senior Putra, Kumite Perorangan Veteran 35 - 40th, Kumite Perorangan Veteran 40 - 45 Th, Kumite Perorangan Veteran 45 Th Keatas.

Show 10 entries

Kelas	Jumlah
Kata Perorangan Senior Putra	12
Kata Perorangan Senior Putri	16
Kumite Perorangan -52 Kg Kadet Putra	4

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous

Gambar 4.12 *Interface* Jumlah Peserta Perkelas

1.6 *Interface* pada Jumlah Peserta Perkontingen *Submenu* Karate *Categories*

Perancangan *interface* jumlah peserta perkontingen menampilkan tabel informasi yang menampilkan daftar peserta dari setiap kontingen yang mendaftar dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input key search*, *entries list*, kontingen, jumlah tanding, dan keterangan. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.13 sebagai berikut :

Jumlah Peserta Tiap Kontingen

Masukkan Nama Kontingen

Show 10 entries

Kontingen	Jumlah Tanding	Keterangan
Banyuasin	2	2 Peserta (Putra: 2, Putri: 0)
Empat Lawang	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
Lahat	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
Muara enim	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
OKU SELATAN	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
OKU TIMUR	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
Pagar Alam	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
Palembang	6	6 Peserta (Putra: 4, Putri: 2)
PALI	1	1 Peserta (Putra: 1, Putri: 0)
Prabumulih	5	5 Peserta (Putra: 3, Putri: 2)

Showing 1 to 10 of 10 entries Previous

Gambar 4.13 Interface Jumlah Peserta Perkontingen

1.7 Interface Kelola Event pada Submenu Pengelola

Menampilkan sebuah form yang digunakan admin full control untuk mengelola nama dan jadwal event berlangsung dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input* nama *event*, *input* waktu *event*, *button* simpan, dan *button* batal. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.14 sebagai berikut :

Manage Event

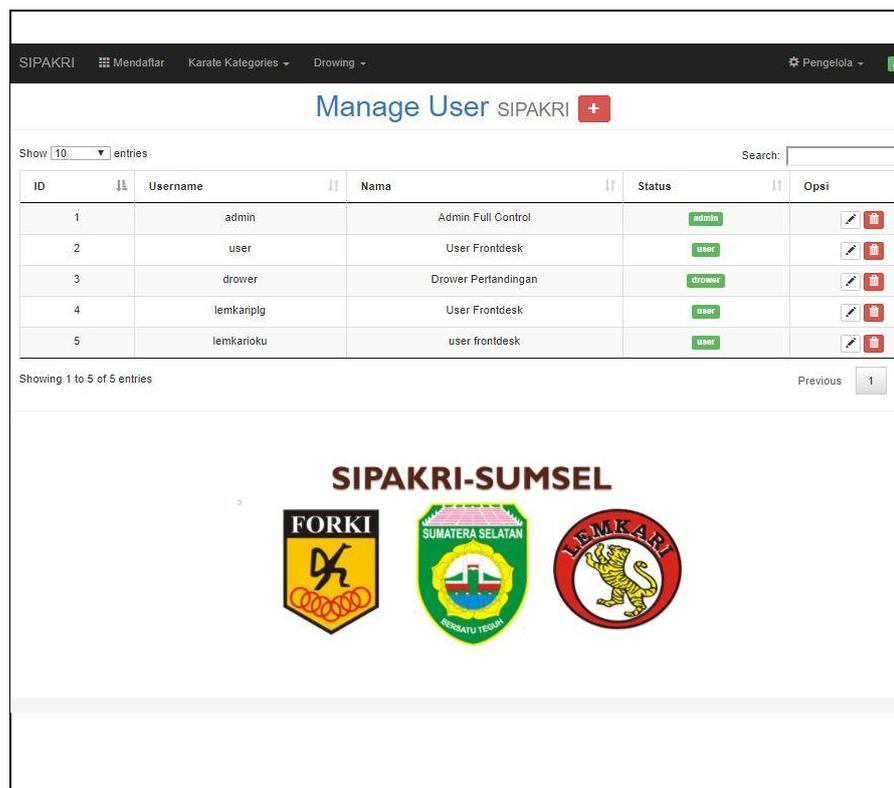
Sistem Informasi Pertandingan Karate Sumsel

Nama Event	SIPAKRI
Diselenggarakan pada	28 Januari s/d 15 Mei 2017
Layanan & Bantuan Sistem	Musi Code Development 1 / Yogi Ogra Fratama S / Message From email

Gambar 4.14 Interface Kelola Event

1.8 Interface Kelola User pada Submenu Pengelola

Menampilkan data *user sistem* dan sebuah form yang digunakan admin full control untuk mengelola pengguna atau *user* pada sistem tersebut dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input user name, input password, input nama admin, status, button simpan, button batal, dan button (+)* untuk menampilkan form tersebut. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.15 sebagai berikut :



Gambar 4.15 Interface Kelola User

1.9 Interface Kelola Kontingen pada Submenu Pengelola

Menampilkan data kontingen dan sebuah form yang digunakan admin full control untuk mengelola kontingen pada sistem tersebut dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input kontingen pertandingan, input nama official, input kontak official, button*

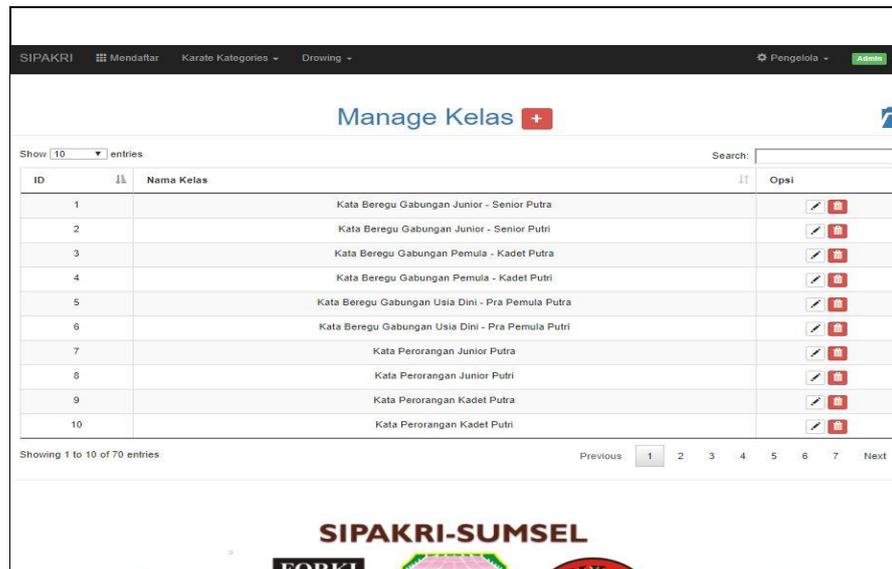
simpan, *button* batal, *button* edit, dan *button* hapus, serta *button* (+) untuk menampilkan form tersebut. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.16 sebagai berikut:

ID	Nama Kontingen	Nama Official	Kontak Official	Opsi
1	Palembang	Asmaul Husna	082188338822	[Edit] [Hapus]
2	Prabumulih	Angga Merdeka Putra	08968822883	[Edit] [Hapus]
3	Lahat	Wiwilet Putri	08967338822	[Edit] [Hapus]
4	Ogan Komering Ulu	Kiki Amien	082177886677	[Edit] [Hapus]
5	Muara enim	Abdi Taramin	089677338822	[Edit] [Hapus]
6	PALI	Anton Pertamina	089233993331	[Edit] [Hapus]
7	OKU TIMUR	Syraf Alfi	082334343224	[Edit] [Hapus]
8	Pagar Alam	Rahman	08217738822	[Edit] [Hapus]
9	Empat Lawang	Bimbud Iorado	083288339911	[Edit] [Hapus]
10	Banyuasin	MayaSapta Rina	082188773399	[Edit] [Hapus]

Gambar 4.16 Interface Kelola Kontingen

1.10 Interface Kelola Kelas pada Submenu Pengelola

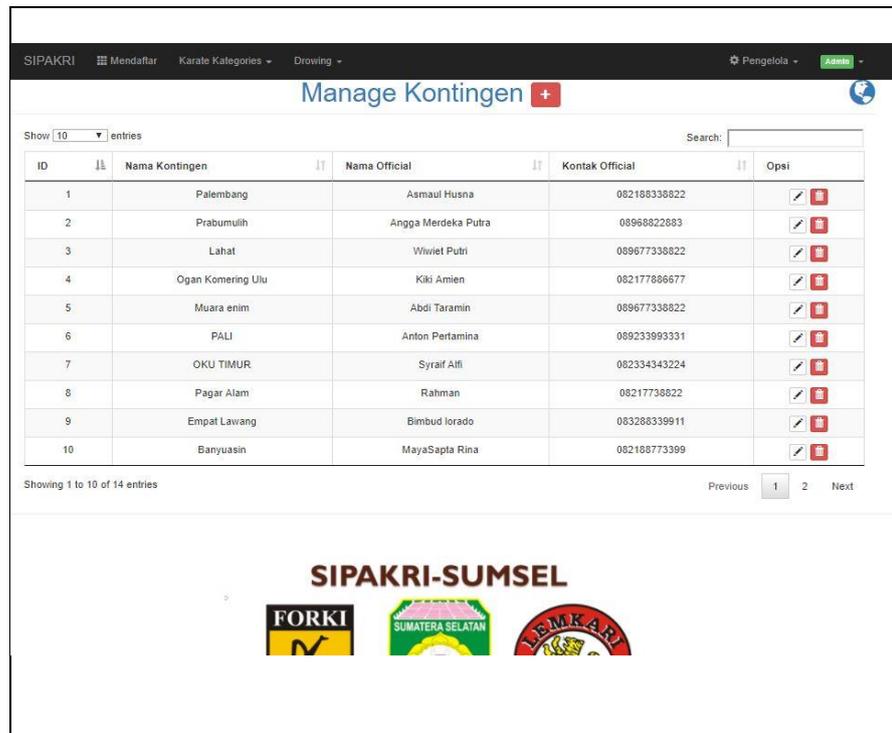
Menampilkan data setiap kelas yang dipertandingkan dan sebuah form yang digunakan admin full control untuk mengelola kelas-kelas atau kategori kelas yang dipertandingkan pada sistem tersebut dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input* kelas pertandingan, *button* simpan, *button* batal, *button* edit, dan *button* hapus, serta *button* (+) untuk menampilkan *form* tersebut. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.17 sebagai berikut :



Gambar 4.17 Interface Kelola Kelas

1.11 Interface Kelola Perguruan pada Submenu Pengelola

Menampilkan data setiap perguruan *dan* sebuah form yang digunakan admin full control untuk mengelola setiap perguruan yang terdaftar pada sistem tersebut dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input* nama perguruan, *button* simpan, *button* batal, *button edit*, dan *button* hapus, serta *button* (+) untuk menampilkan form tersebut. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.18 sebagai berikut :

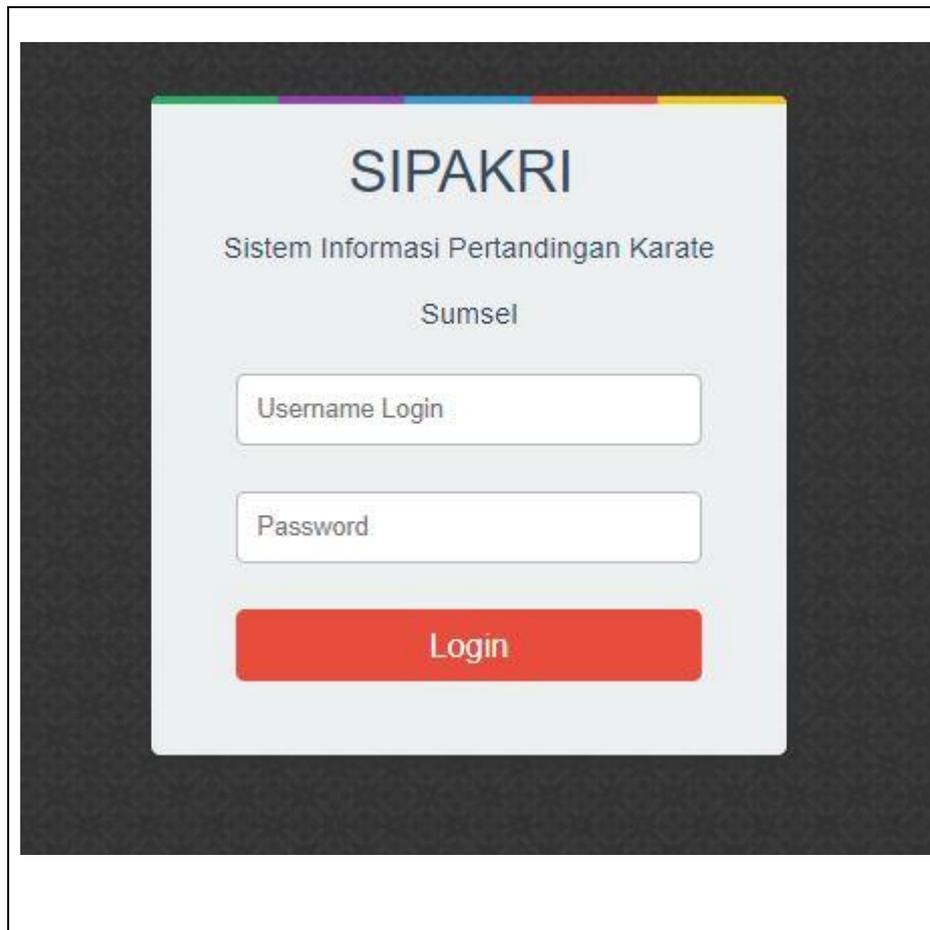


Gambar 4.18 *Interface* Kelola Perguruan

2. Implementasi Interface Drower

2.1 *Interface Login*

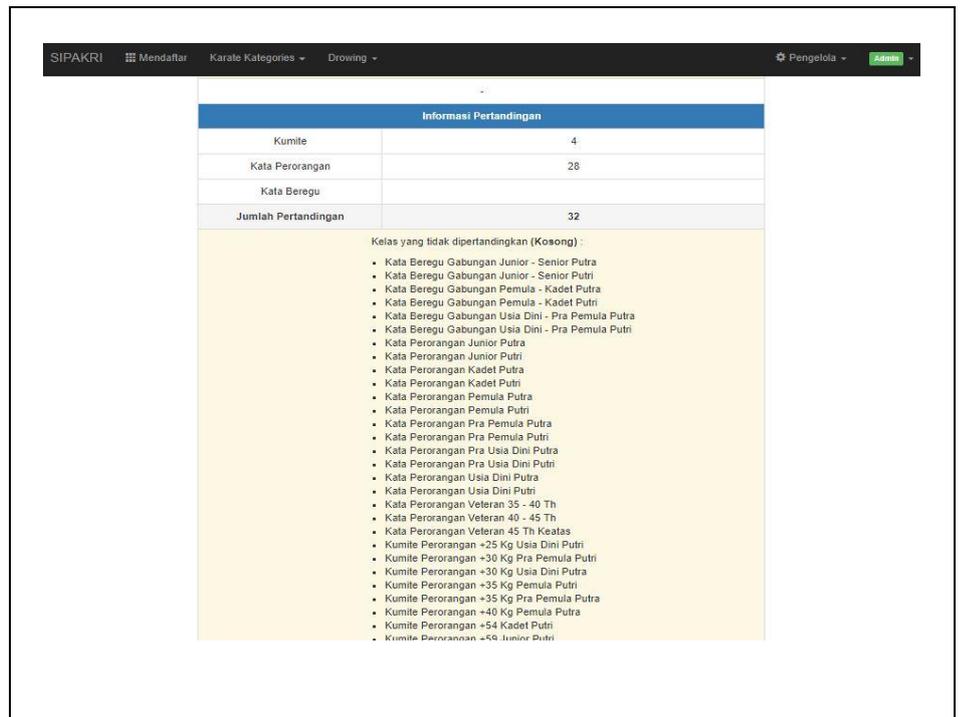
Interface login memiliki *form* yang dapat digunakan *drower* untuk *input username,password*. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.19 sebagai berikut :



Gambar 4.19 *Interface Login*

2.2 Interface Beranda

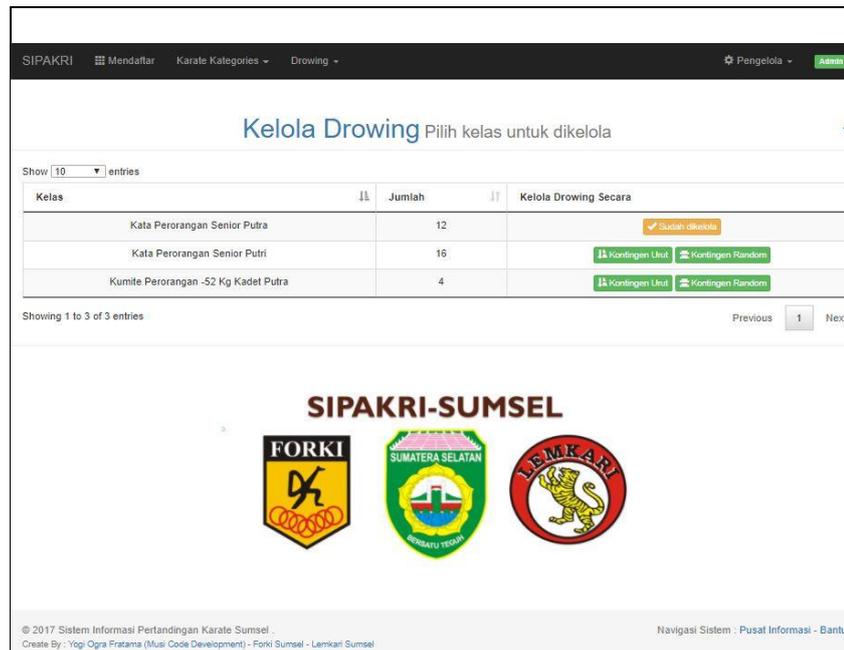
Interface beranda menampilkan halaman utama dengan hak akses *drower* yang memiliki menu-menu sebagai berikut : Mendaftar, Karate Kategories (meliputi :Laporan, Jumlah Per Kelas, dan Jumlah Per kontingen), Drowing (meliputi : Kelola Drowing dan Lihat Hasil Drowing), Pengelola (meliputi : Kelola Event, Kelola User, Kelola Kontingen, Kelola Kelas, Kelola Perguruan), Admin (meliputi : *Admin account* , Petunjuk/ Bantuan Sistem, dan *logout*. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.20 sebagai berikut :



Gambar 4.20 *Interface Beranda*

2.3 *Interface Kelola Drowing*

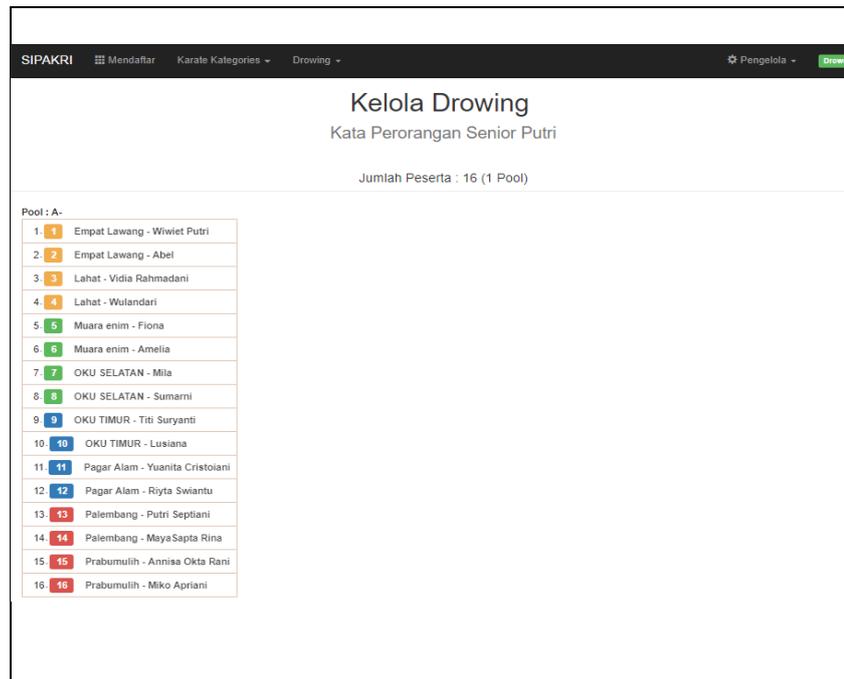
Menampilkan tabel yang digunakan drower untuk kelola daftar kelas yang akan diurutkan atau di susun acak dari setiap kelas dan atlet yang terdaftar dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : Jumlah Per kelas, Jumlah Peserta dalam kelas tersebut, dan opsi pengelolaan drowing Kontingen Urut atau Kontingen Acak. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.21 sebagai berikut :



Gambar 4.21 *Interface* Kelola Drowing

2.4 *Interface* Kontingen Urut pada Kelola Drowing

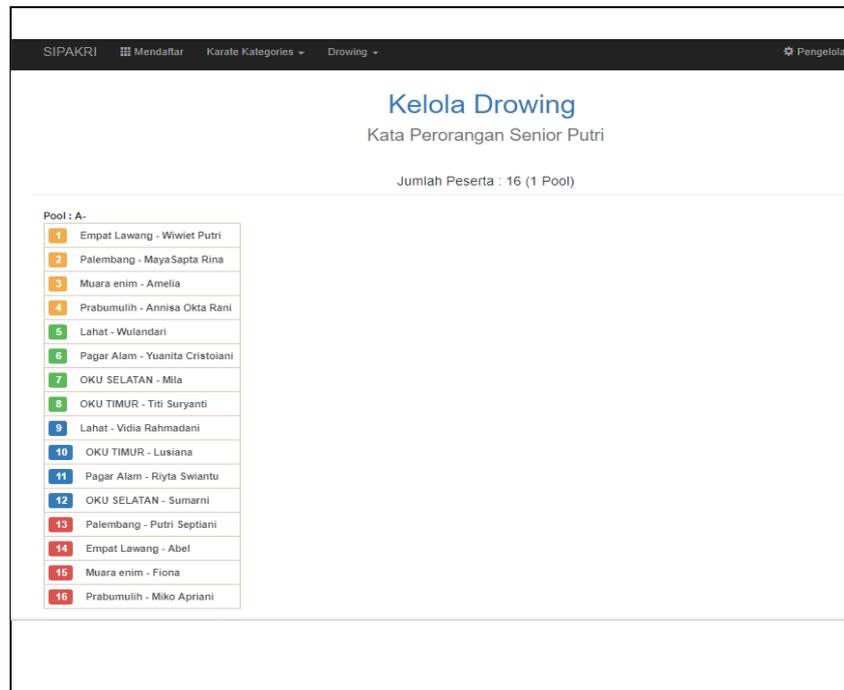
interface kontingen secara urut menampilkan tabel data informasi yang menampilkan daftar peserta dari suatu kelas yang telah dirurutkan berdasarkan kontingennya masing-masing dengan memiliki menu dan fitur sebagai berikut : *refresh page* dan *button* simpan . Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.22 sebagai berikut :



Gambar 4.22 *Interface* Drowing Secara Urut

2.5 *Interface* Kontingen Acak pada Kelola *Drowing*

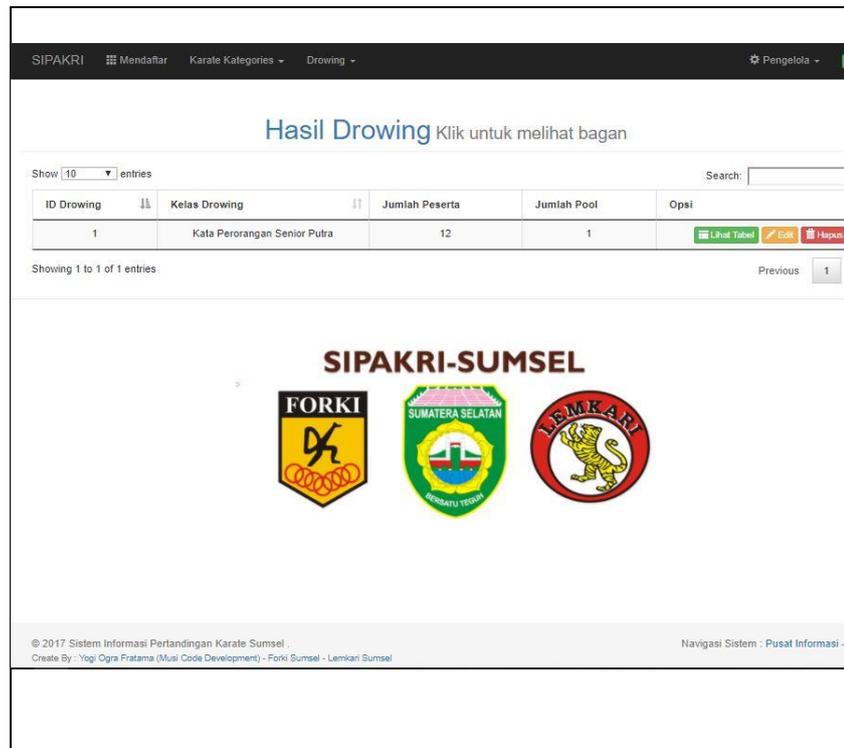
Perancangan *interface* kontingen secara acak menampilkan tabel data informasi yang menampilkan daftar peserta dari suatu kelas yang telah disusun acak oleh sistem berdasarkan asal kontingennya masing-masing dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *refresh page* dan *button* simpan . Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.23 sebagai berikut :



Gambar 4.23 *Interface* Drowing Secara Acak

2.6 *Interface* Hasil Drowing

menampilkan tabel yang digunakan drawer untuk kelola daftar kelas yang telah di drowing yang menghasilkan informasi dari setiap kelas yang telah di drowing, dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : input key search, button entry list, ID, Kelas Drowing, Jumlah Peserta, jumlah Pool, Opsi meliputi (Lihat Tabel, Edit, dan Hapus). Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.24 sebagai berikut :



Gambar 4.24 *Interface Hasil Drowing*

2.7 Interface Lihat Tabel pada hasil Drowing

Interface lihat tabel drowing menampilkan tabel data informasi yang menampilkan daftar peserta dari suatu kelas yang telah disusun acak ataupun susun urut oleh sistem berdasarkan asal kontingennya masing-masing dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *Edit Drowing ini (kembali susun drowing)*, dan *button Print* untuk mencetak bagan pertandingan yang telah di drowing. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.25 sebagai berikut :

POOL : A-	POOL : A- / Nama	Kontingen
9	Rudiansyah	Lahat
1	Ian Prayoga	OKU TIMUR
2	Ikhbal Santoso	Prabumulih
10	Dedi Baruna	Banyuasin
3	Abdi Tarami	Palembang
4	Adrian Saputra	Muara enim
11	Budi Surya	Lahat
5	Alamsyah	OKU TIMUR
6	Adi Wijaya	Banyuasin
12	Rehan Ogra Bupalta	Muara enim
7	M Soflan	Prabumulih
8	Yogi Ogra Fratama	Palembang

Gambar 4.25 Interface Tabel Drowing

2.8 Interface Bagan Pertandingan pada hasil Drowing

Interface bagan pertandingan menampilkan informasi sebuah bagan pertandingan yang telah didrowing dan siap untuk dicetak. dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *butun Kembali*, *Edit Drowing ini (kembali susun drowing)*, dan *Pint*. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.26 sebagai berikut :

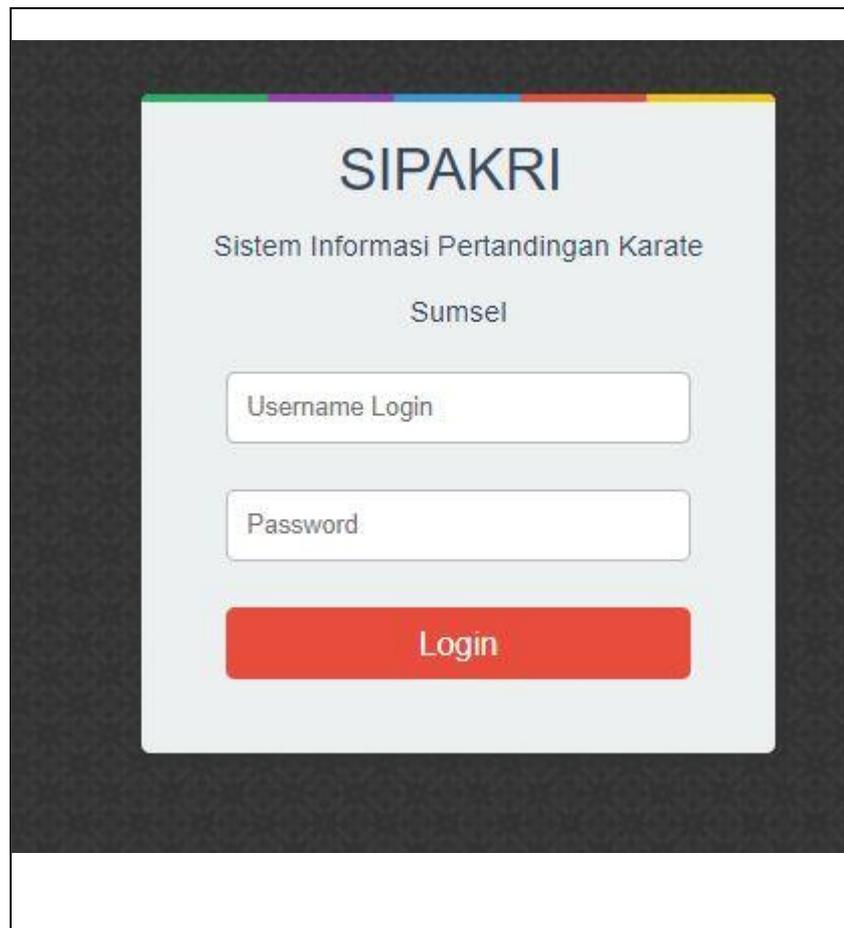
Juara	Nama	Kontingen
1		
2		
3		
3		

Gambar 4.26 *Interface* Bagan Pertandingan

3. Implementasi Interface User Kontingen

3.1 *Interface Login*

Perancangan *interface login* memiliki *form* yang dapat digunakan kontingen untuk *input username login* dan *password*. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.27 sebagai berikut :



Gambar 4.27 *Interface login* Kontingen

3.2 *Interface Beranda*

Perancangan *interface beranda* menampilkan halaman utama dengan hak akses kontingen yang memiliki menu-menu sebagai berikut : Mendaftar, Karate Kategories (meliputi : *informasi event*, Jumlah Per Kelas, dan Jumlah Per kontingen), Kontingen (meliputi :

Kontingen account , *Petunjuk/ Bantuan Sistem*, dan *logout*. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.28 sebagai berikut :

The screenshot shows the SIPAKRI web interface. At the top, there is a navigation bar with 'SIPAKRI', 'Mendaftar', 'Karate Categories', and 'Pengelola'. The main content area is titled 'SIPAKRI Pusat Informasi' and contains several tables and sections:

Sistem Informasi Pertandingan Karate Sumsel	
Nama Event	SIPAKRI
Diselenggarakan pada	28 Januari s/d 15 Mei 2017
Layanan & Bantuan Sistem	Yogi Ogra F / Ksatriayogi26@gmail.com / NoHp:082184754400
Untuk Export Database ke Excel 2013. Silahkan menuju halaman Bantuan Sistem	
Informasi Jumlah Peserta	
Peserta Putra	16 Orang
Peserta Putri	16 Orang
Jumlah Total Peserta	32 Orang
Informasi Detail : Jumlah Peserta Tiap Kelas / Tiap Kontingen	
-	
Informasi Pertandingan	
Kumite	4
Kata Perorangan	28
Kata Beregu	
Jumlah Pertandingan	32
Kelas yang tidak dipertandingkan (Kosong) :	
<ul style="list-style-type: none"> • Kata Beregu Gabungan Junior - Senior Putra • Kata Beregu Gabungan Junior - Senior Putri • Kata Beregu Gabungan Senior - Kadet Putra 	

Gambar 4.28 *Interface Beranda*

3.3 *Interface Mendaftar*

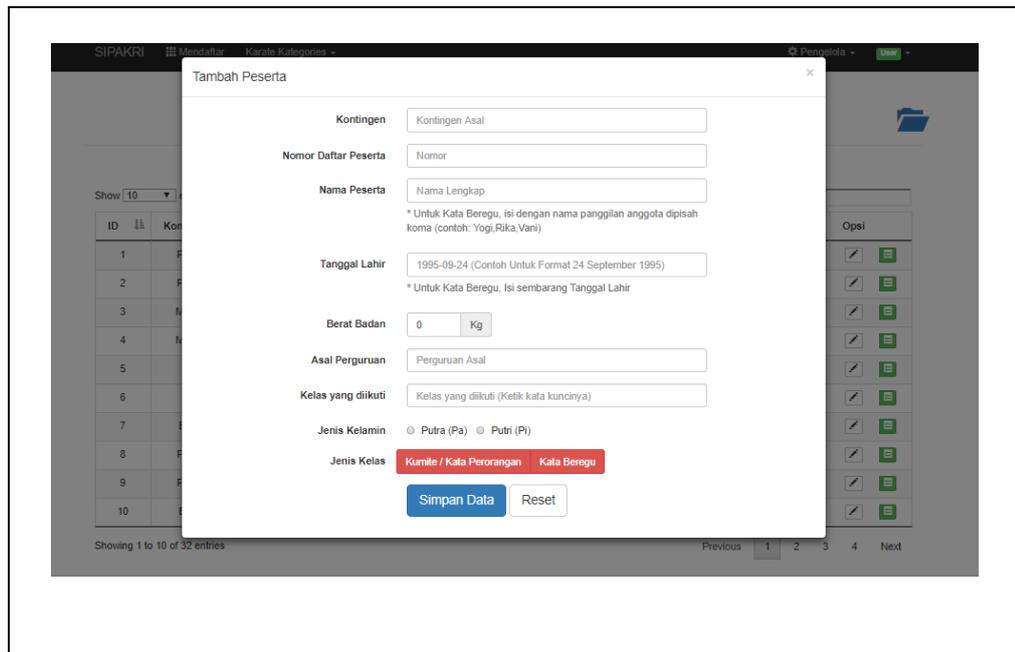
Interface mendaftar menampilkan tabel yang digunakan *user* kontingen untuk kelola daftar peserta atau data atlet yang tersedia dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input key search*, *entries list*, *button (+)* yang berfungsi menambah data dan menampilkan form untuk di isi data peserta. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.29 sebagai berikut :

ID	Kontingen	Nama	Lahir	Berat	Perguruan	Kelas
1	Palembang	Yogi Ogra Fratama	1995-12-22	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra
2	Palembang	Abdi Tarami	1987-02-08	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra
3	Muara enim	Adrian Saputra	1991-02-06	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra
4	Muara enim	Rehan Ogra Bupalta	1987-02-08	60 Kg	INAKANAS	Kata Perorangan Senior Putra
5	Lahat	Budi Surya	1995-12-22	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra
6	Lahat	Rudiansyah	1995-12-22	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra
7	Banyuasin	Adi Wijaya	1994-06-13	70 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra
8	Prabumulih	Ikhbal Santoso	1994-06-13	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra
9	Prabumulih	M Sofian	1994-06-13	70 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra
10	Banyuasin	Dedi Baruna	1994-06-13	80 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra

Gambar 4.29 *Interface Mendaftar*

3.4 *Interface* Tambah Peserta *button* (+) pada Menu Mendaftar

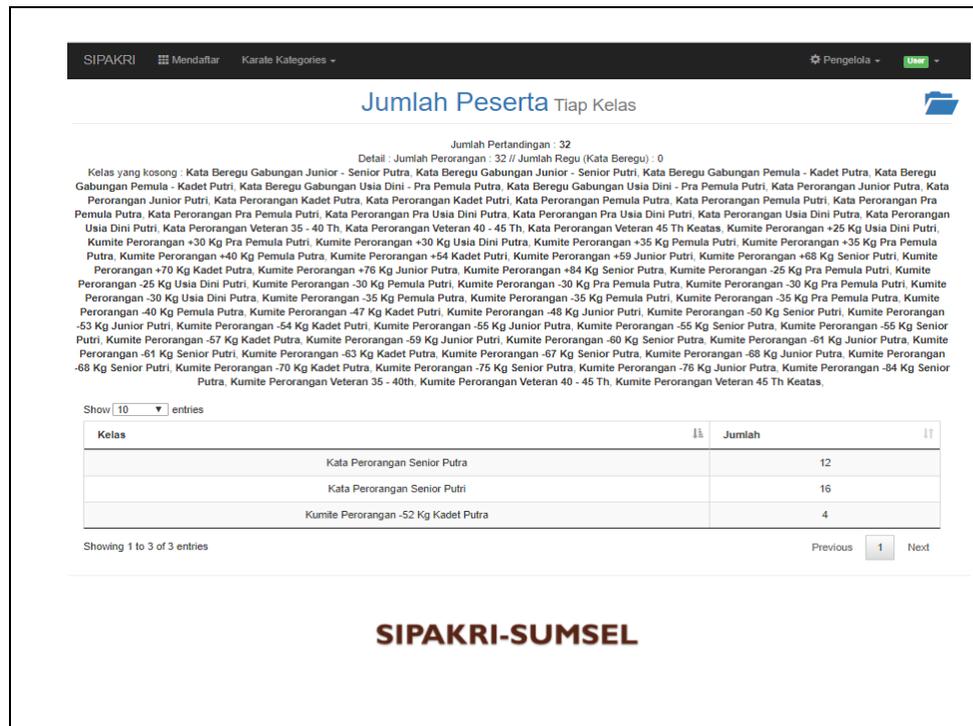
Interface tambah Peserta *button* (+) pada menu mendaftar menampilkan sebuah form yang digunakan kontingen untuk menambah dan mengelola peserta atau data atlet yang tersedia dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : input kontingen, input nama peserta, input tanggal lahir, input berat badan, input asal perguruan, input kelas yang diikuti, *option button* jenis kelamin, jenis kelas, *button* simpan data dan *button reset*.. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.30 sebagai berikut :



Gambar 4.30 *Interface form* Tambah Peserta

3.5 *Interface* pada Jumlah Peserta Perkelas *Submenu* Karate *Kategories*

Interface jumlah peserta perkelas menampilkan tabel informasi yang menampilkan daftar peserta dari setiap kelas yang tersedia dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *entries list*, kelas dan jumlah. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.31 sebagai berikut :



Gambar 4.31 Interface Jumlah peserta Perkelas

3.6 Interface pada Jumlah Peserta Perkontingen Submenu Karate Categories

Interface jumlah peserta perkontingen menampilkan tabel informasi yang menampilkan daftar peserta dari setiap kontingen yang mendaftar dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input key search*, *entries list*, kontingen, jumlah tanding, dan keterangan. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.32 sebagai berikut :

The screenshot shows a web interface for SIPAKRI (Sistem Informasi Pertandingan Karate). The main heading is 'Jumlah Peserta Tiap Kontingen'. Below the heading is a search bar with the placeholder text 'Masukkan Nama Kontingen' and a 'Cari' button. The table below displays the following data:

Kontingen	Jumlah Tanding	Keterangan
Banyuwani	2	2 Peserta (Putra: 2, Putri: 0)
Empat Lawang	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
Lahat	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
Muara enim	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
OKU SELATAN	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
OKU TIMUR	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
Pagar Alam	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
Palembang	6	6 Peserta (Putra: 4, Putri: 2)
PALI	1	1 Peserta (Putra: 1, Putri: 0)
Prabumulih	5	5 Peserta (Putra: 3, Putri: 2)

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 10 of 10 entries' and has navigation buttons for 'Previous', '1', and 'Next'.

Gambar 4.32 *Interface* Jumlah peserta Perkontingen

3.7 Perancangan *Interface Login Via Mobile*

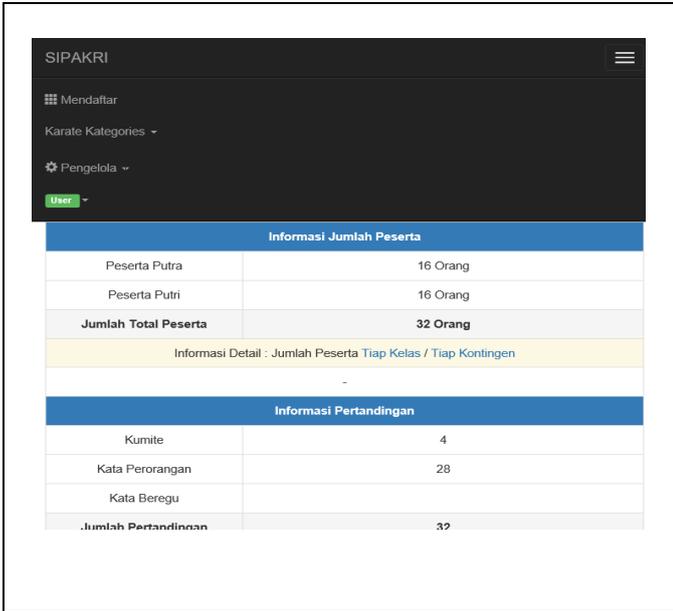
Perancangan *interface login* memiliki *form* yang dapat digunakan kontingen untuk *input username login* dan *password*. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.33 sebagai berikut :

The screenshot shows a mobile login form for SIPAKRI. The form is centered on a dark background. At the top, it says 'SIPAKRI' in large letters, followed by 'Sistem Informasi Pertandingan Karate' and 'Sumsel'. Below this, there are two white input fields: 'Username Login' and 'Password'. At the bottom of the form is a prominent red button labeled 'Login'.

Gambar 4.33 *Interface form Login Via Mobile*

3.8 Interface Beranda Via Mobile

Interface beranda menampilkan halaman utama dengan hak akses *kontingen* yang memiliki menu-menu sebagai berikut : Mendaftar, Karate Categories (meliputi : *informasi event*, Jumlah Per Kelas, dan Jumlah Per kontingen), Kontingen (meliputi : *Kontingen account* , Petunjuk/ Bantuan Sistem, dan *logout*). Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.34 sebagai berikut :



The screenshot shows the SIPAKRI mobile application interface. At the top, there is a dark header with the title 'SIPAKRI' and a menu icon. Below the header, there is a navigation menu with items: 'Mendaftar', 'Karate Categories -', 'Pengelola -', and 'User -'. The main content area displays two tables. The first table, titled 'Informasi Jumlah Peserta', shows the number of participants by gender: 16 for Putra and 16 for Putri, totaling 32. The second table, titled 'Informasi Pertandingan', shows the number of competitions: 4 for Kumite, 28 for Kata Perorangan, and 32 for Kata Beregu.

Informasi Jumlah Peserta	
Peserta Putra	16 Orang
Peserta Putri	16 Orang
Jumlah Total Peserta	32 Orang

Informasi Detail : Jumlah Peserta Tiap Kelas / Tiap Kontingen

Informasi Pertandingan	
Kumite	4
Kata Perorangan	28
Kata Beregu	
Jumlah Pertandingan	32

Gambar 4.34 Interface Beranda Via Mobile

3.9 Interface Mendaftar

Interface mendaftar menampilkan tabel yang digunakan kontingen untuk kelola daftar peserta atau data atlet yang tersedia dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input key search*, *entries list*, *button (+)* yang berfungsi menambah data dan menampilkan form untuk di isi data peserta. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.35 sebagai berikut :

ID	Kontingen	Nama	Lahir	Berat	Perguruan	Kelas	Opsi
1	Palembang	Yogi Ogra Fratama	1995-12-22	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	[Edit] [Delete]
2	Palembang	Abdi Tarami	1987-02-08	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	[Edit] [Delete]
3	Muara enim	Adrian Saputra	1991-02-06	60 Kg	LEMKARI	Kata Perorangan Senior Putra	[Edit] [Delete]
4	Muara enim	Rehan Ogra	1987-02-08	60 Kg	INAKANAS	Kata Perorangan Senior	[Edit] [Delete]

Gambar 4.35 *Interface Mendaftar*

3.10 *Interface Tambah Peserta button (+) pada Menu Mendaftar Via Mobile*

Interface tambah Peserta button (+) pada menu mendaftar menampilkan sebuah form yang digunakan kontingen untuk menambah dan mengelola peserta atau data atlet dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : input kontingen, input nama peserta, input tanggal lahir, input berat badan, input asal perguruan, input kelas yang diikuti, *option button* jenis kelamin, jenis kelas, *button* simpan data dan *button reset*.. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.36 sebagai berikut :

Tambah Peserta ×

Kontingen

Nomor Daftar Peserta

Nama Peserta

* Untuk Kata Beregu, isi dengan nama panggilan anggota dipisah koma (contoh: Yogi,Rika,Vani)

Tanggal Lahir

* Untuk Kata Beregu, Isi sembarang Tanggal Lahir

Berat Badan
 Kg

Asal Perguruan

Kelas yang diikuti

Jenis Kelamin
 Putra (Pa) Putri (Pi)

Jenis Kelas Kumite / Kata Perorangan Kata Beregu

Simpan Data Reset

Gambar 4.36 *Interface form* Tambah Peserta Via Mobile

3.11 *Interface pada Jumlah Peserta Perkelas Submenu Karate Categories*

Interface jumlah peserta perkelas menampilkan tabel informasi yang menampilkan daftar peserta dari setiap kelas yang tersedia dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *entries list*, kelas dan jumlah. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.37 sebagai berikut :

Kelas	Jumlah
Kata Perorangan Senior Putra	12
Kata Perorangan Senior Putri	16
Kumite Perorangan -52 Kg Kadet Putra	4

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

SIPAKRI-SUMSEL

FORKI SUMATERA SELATAN LEMKARI

Gambar 4.37 *Interface* pada Jumlah Peserta Perkelas

3.12 *Interface* pada Jumlah Peserta Perkontingen *Submenu* Karate *Kategories*

Interface jumlah peserta perkontingen menampilkan tabel informasi yang menampilkan daftar peserta dari setiap kontingen yang mendaftar dengan memiliki menu-menu sebagai berikut : *input key search*, *entries list*, kontingen, jumlah tanding, dan keterangan. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.38 sebagai berikut :

Kontingen	Jumlah Tanding	Keterangan
Banyuasin	2	2 Peserta (Putra: 2, Putri: 0)
Empat Lawang	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
Lahat	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
Muara enim	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
OKU SELATAN	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
OKU TIMUR	4	4 Peserta (Putra: 2, Putri: 2)
Pagar Alam	2	2 Peserta (Putra: 0, Putri: 2)
Palembang	6	6 Peserta (Putra: 4, Putri: 2)
PALI	1	1 Peserta (Putra: 1, Putri: 0)
Prabumulih	5	5 Peserta (Putra: 3, Putri: 2)

Gambar 4.38 Interface pada Jumlah Peserta

Perkontingen

3.13 Interface Laporan

Interface laporan untuk ketua pelaksana terdiri dari informasi jumlah atlet dan kontingen yang bertanding serta data kelas dan kontingen yang mengikuti pertandingan event karate yang berlangsung dengan memiliki menu-menu sebagai berikut :Nama Event, Waktu kegiatan berlangsung, jumlah perkelas, jumlah peserta laki-laki, jumlah peserta perempuan, jumlah kelas yang diikuti, jumlah peserta bertanding jenis kumite, dan jumlah peserta jenis kata

pertandingan. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.39 sebagai berikut :

Informasi Jumlah Peserta	
Jumlah Per Kelas	16 Orang
Jumlah Per Kontingen	16 Orang
Jumlah Total Peserta	32 Orang
Informasi Detail : Jumlah Peserta Tiap Kelas / Tiap Kontingen	
-	
Informasi Pertandingan	
Kumite	4
Kata Perorangan	28
Kata Beregu	
Jumlah Pertandingan	32
Kelas yang tidak dipertandingkan (Kosong) :	
<ul style="list-style-type: none"> • Kata Beregu Gabungan Junior - Senior Putra • Kata Beregu Gabungan Junior - Senior Putri • Kata Beregu Gabungan Pemula - Kadet Putra • Kata Beregu Gabungan Pemula - Kadet Putri • Kata Beregu Gabungan Usia Dini - Pra Pemula Putra • Kata Beregu Gabungan Usia Dini - Pra Pemula Putri • Kata Perorangan Junior Putra • Kata Perorangan Junior Putri • Kata Perorangan Kadet Putra • Kata Perorangan Kadet Putri • Kata Perorangan Pemula Putra • Kata Perorangan Pemula Putri • Kata Perorangan Pra Pemula Putra • Kata Perorangan Pra Pemula Putri • Kata Perorangan Pra Usia Dini Putra • Kata Perorangan Pra Usia Dini Putri • Kata Perorangan Usia Dini Putra • Kata Perorangan Usia Dini Putri • Kata Perorangan Veteran 35 - 40 Th 	

Gambar 4.39 Interface Laporan

4.2 Pengujian

Pada tahap ini pengujian yang digunakan yaitu GUI, penulis melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dikembangkan dengan hasil sebagai berikut dengan bukti dapat dilihat pada lampiran.

4.2.1 Pengujian Fungsional

1. Pengujian dilakukan oleh Admin

Tabel 4.1 Pengujian yang dilakukan oleh Admin

N o	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil pengujian

1	Login	Admin memasukkan username dan password	Admin masuk ke halaman admin	Berhasil
2	Mendaftar	Pilih Mendaftar	Admin dapat mengakses dan mengelola daftar peserta	Berhasil
3	Tambah Peserta	Pilih button (+) tambah peserta	Admin dapat input data Peserta	Berhasil
4	Melihat data Peserta	Pilih menu mendaftar	Admin dapat melihat data user	Berhasil
5	Laporan Jumlah Perkelas	Pilih Karate Categories submenu jumlah perkelas	Admin dapat melihat jumlah peserta dari setiap kelas	Berhasil
6	Laporan Jumlah Perkontingen	Pilih Karate Categories submenu jumlah perkontingen	Admin dapat melihat jumlah peserta dari setiap kontingen yang mendaftar	Berhasil
7	Laporan	Pilih karate categories submenu Laporan	Admin dapat melihat data secara rinci pendaftar, perkelas, perkontingen dan perjenis kelamin	Berhasil
8	Mengelola User/Pengguna	Pilih menu Pengelola	Admin dapat melihat, menambah, dan mengedit, pengguna sistem	Berhasil

		submenu kelola User		
9	Mengelola Kontingen	Pilih menu Pengelola submenu kelola kontingen	Admin dapat melihat, menambah, dan mengedit, kontingen	Berhasil
10	Mengelola Kelas	Pilih menu Pengelola submenu kelola kontingen	Admin dapat melihat, menambah, dan mengedit, kelas pertandingan	Berhasil
11	Mengelola Perguruan	Pilih menu Pengelola submenu kelola perguruan	Admin dapat melihat, menambah, dan mengedit, kelas perguruan	Berhasil
12	Mengelola Event	Pilih menu Pengelola submenu kelola Event	Admin dapat melihat dan merubah nama setiap event pertandingan karate	Berhasil
13	Log Out	Pilih menu Admin submenu Logout	Admin kembali ke form Login	Berhasil

2. Pengujian dilakukan oleh Drower

Tabel 4.2 Pengujian yang dilakukan oleh Drower

No	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Login	Drower memasukkan username dan password	Drower masuk ke halaman admin	Berhasil
2	Mendaftar	Pilih Mendaftar	Drower dapat mengakses dan mengelola daftar peserta	Berhasil
3	Laporan Jumlah Perkelas	Pilih Karate Categories submenu jumlah perkelas	Drower dapat melihat jumlah peserta dari setiap kelas	Berhasil
4	Laporan Jumlah Perkontingen	Pilih Karate Categories submenu jumlah perkontingen	Drower dapat melihat jumlah peserta dari setiap kontingen yang mendaftar	Berhasil
5	Laporan	Pilih karate categories submenu Laporan	Drower dapat melihat data secara rinci pendaftar,perkelas,perkontingen dan perjenis kelamin	Berhasil
6	Mngelola Drowing	Pilih Menu Drowing	Drower dapat memilih kelola drowing atau melihat hasil drowing	Berhasil

7	Kelola Drowing	Kelola Drowing	Drower dapat mengundi peserta pada pertandingan di setiap kelas yang berbeda	Berhasil
8	Mengelola Secara Urut	Kelola Drowing pilih <i>button</i> Kontingen Urut	Drower dapat melihat data peserta secara mengurut dari pendaftar kontingen yang sama	Berhasil
9	Mengelola Secara Random	Kelola Drowing pilih <i>button</i> Kontingen Random	Drower dapat melihat data peserta secara <i>Random</i> dari pendaftar kontingen yang berbeda <i>Line of the Top</i>	Berhasil
10	Log Out	Pilih menu Drower submenu Logout	Drower kembali ke form Login	Berhasil

3. Pengujian dilakukan oleh Kontingen

Tabel 4.3 Pengujian yang dilakukan oleh Kontingen

N o	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Login	Kontingen memasukkan username dan password	Kontingen masuk ke halaman admin	Berhasil

2	Mendaftar	Pilih Mendaftar	Kontingen dapat mengakses dan mengelola daftar peserta	Berhasil
3	Tambah Peserta	Pilih button (+) tambah peserta	Kontingen dapat input data peserta	Berhasil
4	Melihat data Peserta	Pilih menu mendaftar	Kontingen dapat melihat data user	Berhasil
5	Laporan Jumlah Perkelas	Pilih Karate Categories submenu jumlah perkelas	Admin dapat melihat jumlah peserta dari setiap kelas	Berhasil
6	Laporan Jumlah Perkontingen	Pilih Karate Categories submenu jumlah perkontingen	Kontingen dapat melihat jumlah peserta dari setiap kontingen yang mendaftar	Berhasil
7	Laporan	Pilih karate categories submenu Laporan	Kontingen dapat melihat data secara rinci pendaftar, perkelas, perkontingen dan perjenis kelamin	Berhasil
8	Menambah Kontingen	Pilih menu Pengelola submenu kelola kontingen	Kontingen dapat melihat, menambah, dan mengedit, kontingennya	Berhasil
9	Log Out	Pilih menu Admin	Kontingen kembali ke form Login	Berhasil

		submenu Logout		
--	--	-------------------	--	--

4.2.2 Pengujian Pengguna

Pengujian untuk mengetahui kinerja dari aplikasi dilakukan dengan melakukan pengujian kepada pengguna aplikasi yang dikembangkan. Dalam pengujian ini diambil 12 responden dari para Pelatih dan Pengurus Lembaga Karatedo Indonesia Provinsi Sumatera Selatan. Responden diberikan pertanyaan berupa kuesioner dan hasil kuesioner dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

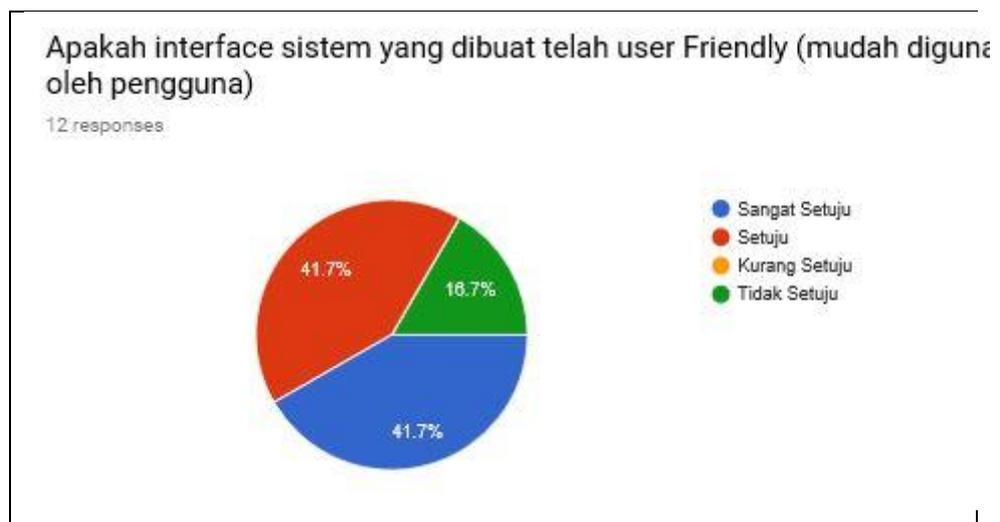
Tabel 4.4 Tabel Hasil Kuesioner Pengguna Aplikasi

No.	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah interface sistem yang dibuat telah user Friendly (mudah digunakan oleh pengguna)	6	4	0	2
2.	Apakah proses pendaftaran secara Online pada SI-PAKRI Sumsel dapat memudahkan proses administrasi dibanding secara manual	7	4	0	1
3.	Apakah form pengisian pada pendaftaran peserta telah sesuai dengan form pengisian manual sebelumnya	6	3	2	1
4.	Sistem Informasi Pertandingan Karate dapat membantu panitia pelaksana dalam proses administrasi dan	7	3	1	0

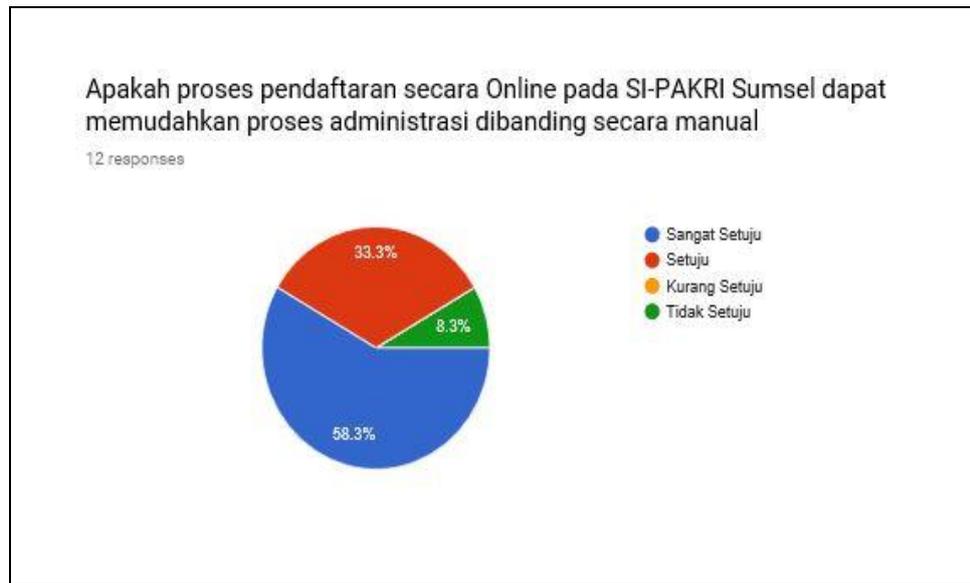
	pengundian atlet dengan cepat dan mudah				
--	---	--	--	--	--

Berdasarkan hasil uji responden yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Apakah interface sistem yang dibuat telah user Friendly (mudah digunakan oleh pengguna) : 6 jawaban sangat setuju, 4 jawaban setuju, 0 jawaban kurang setuju dan 2 jawaban tidak setuju.
2. Apakah proses pendaftaran secara Online pada SI-PAKRI Sumsel dapat memudahkan proses administrasi dibanding secara manual: 7 jawaban sangat setuju, 4 jawaban setuju, 0 jawaban kurang setuju dan 1 jawaban tidak setuju.
3. Apakah form pengisian pada pendaftaran peserta telah sesuai dengan form pengisian manual sebelumnya : 6 jawaban sangat setuju, 3 jawaban setuju, 2 jawaban kurang setuju dan 1 jawaban tidak setuju.
4. Sistem Informasi Pertandingan Karate dapat membantu panitia pelaksana dalam proses administrasi dan pengundian atlet dengan cepat dan mudah : 7 jawaban sangat setuju, 3 jawaban setuju, 1 jawaban kurang setuju dan 0 jawaban tidak setuju. Hasil pengujian terhadap pengguna dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4.40 Pertanyaan 1



Gambar 4.41 Pertanyaan 2



Gambar 4.42 Pertanyaan 3



Gambar 4.43 Pertanyaan 4

4.3 Penyerahan

Sistem Informasi Pertandingan Karate berbasis Web dan Mobile dengan menggunakan algoritma fisher yates pada pengundian atlet pada Lembaga Karatedo indonesia Sumatera Selatan yang dirancang telah diserahkan pada Lembaga Karatedo Indonesia Pengurus Cabang Palembang di terima oleh Kepada majelis sabuk hitam Lembaga Karatedo Indonesia Palembang yaitu Bapak Febrian Saputra, ST.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian sistem informasi pertandingan karate yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Sistem Informasi Pertandingan Karate telah mempermudah official dan manajer dalam mendaftarkan data atlet yang akan bertanding secara online.
2. Sistem Informasi Pertandingan Karate Memberikan informasi yang cukup akurat seputar informasi pertandingan Karate yakni informasi kelas dan kontingen serta pengundian atlet.
3. Algoritma *Fisher yates* merupakan algoritma yang tepat dalam pemakaian perhitungan pada pengundian atlet.
4. Sistem informasi pertandingan karate yang dibangun menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*, PHP sebagai bahasa pemrograman, dan menggunakan perancangan sistem *Data Flow Diagram* (DFD) karena sistem yang dirancang berstruktur dan dapat memberikan akses secara *online* kepada pengguna dengan berbasis *web* dan tampilan *mobile*.

5.2 Saran

Saran dari penulis untuk tahap pengembangan selanjutnya yaitu :

1. Dapat dikelola dengan menambah fitur upload foto dan keterangan surat sehat.
2. Menghubungkan antara *web* yang ada pada Lembaga Karate-do Indonesia di Jakarta yakni K-Champ.com dengan Sipakri Sumsel.
3. Untuk menjaga keamanan Sistem Informasi Pertandingan Karate dengan menerapkan penggunaan *framework*.
4. Bisa *fast responding* pada *load data*.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusmiardi Herlinda. 2014. Web Informasi Pertandingan Olahraga Taekwondo Koni Kabupaten Banyuasin Jurnal Palcomtech Vol.4 No.3 ISBN : 978-979-22-4818-0.
- Susanto Ermawan. 2011. Pengembangan sistem informasi profil atlet renang berbasis Web. Jurnal Iptek dan Olahraga .Jakarta: Vol 13 No.2 ISSN 1411-0016
- Nugraha Ryan. 2014 . Penerapan Algoritma Fisher Yates pada Aplikasi Lost Insect dalam Pengenalan Jenis serangga berbasis Unity 3D
- Dewi Gustri Perwirawati, Siska. 2010. Sistem Informasi Pengolahan Data Kejuaraan pada KONI Jawa Barat . Bandung: Skripsi Unikom .
- Santoso Sugeng. 2013. Aplikasi Penerimaan siswa Baru berbasis Mobile Web Study Kasus :SMA Citra Islami
- Aisyah Nur. 2016. Implementasi Metode Fisher Yates Shufle untuk Pengacakan Pertanyaan pada Game Ali and The Labirin. Malang : Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Subhansyah Nendy. 2011. Perancangan Sistem Akademik Sekolah berbasis Teknologi Mobile Web. Jakarta : Skripsi Universitas Islam negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saputro Dwi Nurcahyo. 2015. Perangkat Lunak Try Out Ujian Semester Berbasis Web menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle
- Fadholi Muhammad Aprilian. 2014. Tes Ujian Masuk peserta didik baru menggunakan Shuffling Algoritma di MAN 1 Boyolali. Yogyakarta : Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Nikma Hamidatun. 2014. Sistem Informasi Rekam Medis Berbasis Web Mobile. Yogyakarta: Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Winarto Edy dan Zaki Ali., “*24 Jam Belajar PHP*”., Jakarta: Penerbit Tekno, hal.1-2,2014.
- Indrajani. “*Database System*”., Jakarta : Penerbit Tekno, hal.21-23,2014.
- Kodir Abdul, “*Algoritma & Pemrograman*”., Yogyakarta: Penerbit ANDI, hal.,10-15,2012.
- Rossa, “*Rekayasa Perangkat Lunak*”., Jakarta: Penerbit Informatika, hal.50,2006.
- Pressman, Roger., “*Rekayasa Perangkat Lunak – Pendekatan Praktisi Edisi 7 (Buku 1)*”., Yogyakarta : Penerbit Andi., hal. 50, 2012.

Jogiyanto. 2005. Analisis & Desain. Yogyakarta: Andi.

Nugroho Bunafit. 2008. Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan

Dreamweaver MX (6,7,2004) dan 8. Yogyakarta: Gava Media. Bandung.

Informatika. ISBN:978-979-1078-31-3.