SISTEM INFORMASI PENYELEKSIAN CALON ANGGOTA PASKIBRAKA DI KABUPATEN GARUT BERBASIS *WEBSITE*

Ridwan Eka Firdaus
Sistem Informasi – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112 – 114 Bandung

ABSTRAK

Sistem Pendaftaran dan Penyeleksian Calon Anggota Paskibraka di Kabupaten Garut masih manual, dan menggunakan Ms. Excel yang membuat penginputan membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan sistem informasi penyeleksian yang memadai seperti proses pendaftaran, penginputan data peserta, dan pengolahan data peserta agar menghasilkan informasi yang cepat dan tepat.

Dalam perancangan penelitian ini metode yang digunakan metode prototype, Membangun Sistem Informasi Penyeleksian Berbasis Website ini dibangun dengan menggunakan XAMPP dan Adobe Dreamweaver sebagai alat bantu pembuatan sistem informasi tersebut dan untuk database menggunakan PHPMyAdmin. Aplikasi ini membantu proses pendaftaran, penginputan data peserta, dan pengolahan data peserta, agar mempercepat proses laporan tersebut.

Sistem yang diusulkan ini dapat digunakan untuk membantu dalam proses pendaftaran, penginputan data peserta seleksi, dan pengabsenan anggota pada saat latihan,

sehingga kendala yang dihadapi saat ini bias diselesaikan dengan baik. Saran bagi peneliti lain selanjutnya adalah menyempurnakan keterbatasan dari sistem ini.

Kata kunci: Penyeleksian, Membangun Sistem Informasi Penyeleksian, Website

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu dari pemanfaatan dalam kemajuan teknologi informasi adalah pengembangan sistem informasi yang digunakan dalam membantu organisasi dalam menunjang pengambilan keputusan demi menghadapi persaingan global. Peranan sistem informasi pada suatu organisasi, institusi ataupun perusahaan baik negeri ataupun swasta menjadi sangat penting karena hal tersebut dapat menunjang berbagai aspek yang ada di dalamnya, dalam hal kemampuan, kecakapan, keahlian, serta operasional dan adminstrasi yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagi organisasi, institusi ataupun perusahaan dalam pengambilan keputusan.

Di Kabupaten Garut sendiri biasanya penyeleksian dilaksanakan pada bulan Maret untuk persiapan pengibaran 17 Agustus. Para pendaftar tidak hanya dari sekolah sekolah yang berada diperkotaan saja akan tetapi dari berbagai penjuru Kecamatan di Kabupaten Garut, Hal ini membuat panitia kewalahan dalam menangani hal tersebut, dikarenakan proses penginputan data yang masih dilakukan secara manual sehingga dirasa kurang optimal dan memerlukan waktu yang cukup lama, kemudian juga dikarena kan pengambilan formulir ke lokasi pendaftaran, yang mengharuskan setiap Pembina satuan Paskibra sekolah untuk mengambilnya, dan kemudian mengembalikan formulir tersebut seminggu sebelum pelaksanaan penyeleksian, secara materi hal ini dirasa sangat memberatkan para Pembina satuan yang berada jauh dari tempat pendaftaran karena mereka harus mengeluarkan biaya ekstra untuk sekedar pulang pergi membawa dan mengembalikan formulir pendaftaran.Dalam hal pengabsenan pun dirasa masih sangat

kurang optimal karena para Capaska harus membawa absensi kehadiran berupa kertas yang memungkinkan kertas absen tersebut rusak atau bahkan hilang.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan adanya sistem informasi yang mampu membuat semua proses diatas menjadi mudah, dapat dilakukan secara efektif dan efisien, keberadaan sistem informasi ini sangat lah berbasis *website* dapat membantu dalam proses pendaftaran dan media promosi. User (Pembina) tinggal membuka web yang ada dan mencari informasi mengenai penyeleksian, kemudian melakukan pendaftaran dimanapun dan kapanpun. Kemudian bagi panitia tidak perlu lagi mencatat data – data pendaftar, panitia hanya cukup mengakses database yang sudah diisi oleh user. Oleh karena hal tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat tema dalam penulisannya kali ini yaitu **"SISTEM INFORMASI PENYELEKSIAN CALON ANGGOTA PASKIBRAKA DI KABUPATEN GARUT BERBASIS WEBSITE"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Proses pendaftaran yang masih dilakukan secara manual, sehingga mengharuskan setiap Pembina dari tiap satuan Paskibra sekolah untuk mengambil formulir pada saat pendaftaran, dan mengembalikan kembali formulir tersebut seminggu sebelum pelaksanaan penyeleksian, secara materi hal ini dirasa sangat memberatkan para Pembina satuan yang berada jauh dari tempat pendaftaran karena mereka harus pulang pergi hanya untuk sekedar membawa dan mengembalikan formulir pendaftaran.

2. Kurang optimalnya proses penginputan data dan memerlukan waktu yang relatif lama dikarenakan masih dilakukan secara manual.
3. Pada proses pengabsenan masih menggunakan kertas yang memungkinkan kertas absen rusak atau bahkan hilang.

1.2.1. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dikemukaan berdasarkan latar belakang diatas, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem penyeleksian yang sedang berjalan di Purna Paskibraka Kabupaten Garut.
2. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi penyeleksian di Purna Paskibraka Kabupaten Garut.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi penyeleksian yang telah dibangun di Purna Paskibraka Kabupaten Garut.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi penyeleksian di Purna Paskibraka Kabupaten Garut.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penyeleksian calon anggota Paskibraka di Kabupaten Garut guna memberikan kemudahan bagi panitia dalam melaksanakan penyeleksian dan kepada setiap Pembina Paskibra sekolah dalam melakukan pendaftaran.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Sistem penyeleksian yang sedang berjalan di Purna Paskibraka Kabupaten Garut.

2. Untuk merancang dan membangun Sistem Informasi penyeleksian di Purna Paskibraka Kabupaten Garut agar meningkatkan kinerja dan efisiensi waktu pengerjaan serta pelayanan mengenai informasi kepada pihak terkait menjadi lebih jelas.
3. Untuk menguji Sistem Informasi penyeleksian di Purna Paskibraka Kabupaten Garut apakah sistem yang diusulkan telah sesuai dengan kebutuhan panitia dan user
4. Mengimplementasikan rancangan sistem informasi penyeleksian tersebut kepada Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Garut

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi semua pihak yang berkepentingan. Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Panitia
   Dapat membantu panitia dalam mengelola data pendaftaran dan penyeleksian, inputan calon anggota menjadi lebih tertata, proses menjadi lebih cepat dan akurat.
2. Bagi Pembina setiap Sekolah
   Dapat membantu bagi setiap Pembina, dalam memperoleh informasi, dan pada saat melakukan pendaftaran.
3. Bagi Anggota Paskibraka
   Dapat membantu dalam hal pengabsenan, dikarenakan para anggota Paskibraka tidak harus membawa kertas absen pada saat latihan setiap minggunya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan ilmu Sistem Informasi, terutama mengenai sistem informasi penyeleksian.

2. Bagi Peneliti Lain
   Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk pengembangan dan perbaikan bagi penelitian yang akan meneliti masalah yang sama.
3. Bagi Penulis
   Dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan mengenai sistem informasi pelaksanaan penyeleksian serta mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari pada saat perkuliahan

1.5. Batasan Masalah

1. Sistem informasi ini hanya menangani proses pendaftaran, penyeleksian, dan pengabsenan Capaska sampai selesai pelatihan.
2. Sistem ini hanya menangani proses pendaftaran, seleksi, dan pengabsenan ditingkat Kabupaten, khususnya Kabupaten Garut, tidak sampai ke tingkat Propinsi dan Nasional
3. Sistem informasi ini hanya menyeleksi calon anggota paskibraka yang terpilih bedasarkan kriteria – kriteria yang telah ditentukan dari mulai tinggi badan minimal untuk Putra 170cm dan Putri 165cm, kemudian dari tes wawancara, tes PBB-AB, tes postur tubuh, dan tes kesenian.
4. Jika ada kesamaan nilai pada peserta baik putra maupun putri, maka penentuan pengambilan siapa yang masuk mutlak ditentukan oleh juri secara objektif bukan oleh sistem

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan dalam organisasi. Organisasi terdiri dari sejumlah sumber daya manusia, material, mesin, modal, dan informasi. Sumber daya tersebut bekerja sama menuju tercapainya suatu tujuan tertentu yang ditentukan oleh pemilik atau manajemen.[2]

2.2. Pengertian Informasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan kejadian – kejadian *(event)* yang nyata *(fact)* yang digunakan untuk pengambilan keputusan.[1]

Dari definisi dan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah sekumpulan data – data yang diolah untuk menghasilkan sesuatu yang lebih berguna bagi penerimanya.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian di Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Garut Jl. Kabupaten No. 22 Paminggir Garut. Peneliti meneliti proses pendaftaran dan seleksi penerimaan anggota paskibraka baru.

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara atau prosedur yang dipergunakan untuk melakukan penelitian sehingga mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode penelitian deskriptif.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Penggambaran kondisi bisa individual atau menggunakan angka-angka. Dalam penelitian ini penulis mengamati proses pendaftaran, seleksi, dan pengabsenan yang berlangsung di Purna Pakibraka Indonesia Kabupaten Garut dan mencatat data-data yang digunakan didalamnya.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang didapat secara langsung dari sumber pertama baik individu maupun kelompok. Penulis menggunakan 2 metode dalam mengumpulkan data primer yaitu dengan metode wawancara dan observasi.

Dalam observasi dan wawancara yang penulis lakukan. Penulis mendapatkan data yang berupa prosedur yang berjalan dari proses pendaftaran, seleksi sampai penerimaan paskibraka baru. Dari prosedur yang berjalan dapat dilihat siapa saja yang berhubungan dengan proses pendaftaran sampai penerimaan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, laporan, jurnal, dan lain-lain. Teknik yang digunakan adalah studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan data dari buku yang ada hubungannya dengan penelitian yang penulis lakukan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan adalah metode pendekatan sistem terstruktur. Alat bantu yang digunakan dalam metode pendekatan ini antara lain flowmap, diagram konteks, DFD, kamus data, normalisasi, tabel relasi dan ERD.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah prototipe. Prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai.

sasaran prototype adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi waktu sebelum pemakai melihat sesuatu yang konkret dari usaha pengembangan system.
2. Menyediakan umpan balik yangcepat dari pemakai kepada pengembang.
3. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai dengan kesalahan yang lebih sedikit.
4. Meningkatkan pemahaman pengembang dan pemakai terhadp sasaran yang seharusnya dicapai oleh system.
5. Menjadikan keterlibatan pemakai sangat berarti dalam analisis dan desain sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sitem

Perancangan sistem merupakan bagian dari pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah melalui tahapan analisis. Tahapan perancangan sistem digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan komponen perangkat lunak maupun perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan utama dari perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai mengenai sistem informasi yang akan dibangun. Sistem yang dibangun ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pihak eksternal dan internal seperti perwakilan sekolah dapat memudahkan dalam memperoleh informasi mengenai pendaftaran Calon Anggota Paskibraka, kemudian bagi juri yang dapat mempermudah melakukan inputan penilaian, juga kepada Pembina dalam proses pengabsenan.

Diharapkan dengan adanya sistem informasi penyeleksian ini, semua kegiatan dari pelaksanaan Seleksi Calon Anggota Paskibraka khususnya di Kabupaten Garut dapat dilakukan dengan cepat dan informasi yang diperlukan dapat diperoleh dengan mudah serta data yang dihasilkan akan lebih tepat dan akurat.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Setelah menganalisis dari semua tahapan maka sistem yang diusulkan adalah rancangan sistem informasi penyeleksian calon anggota paskibraka di kabupaten garut berbasis *Website*. Dalam proses pendaftaran yang manual diubah menjadi online, pembuatan laporan yang dibuat menjadi terkomputerisasi.

Dengan diusulkannya sistem ini agar dapat memudahkan para pengguna dan dapat meningkatkan kualitas. Semua proses tersebut dilakukan secara terkomputerisasi dan semua datanya saling terintegrasi satu sama lainnya. Penyimpanan data menggunakan database yang dapat menyimpan data relatif banyak, dan juga dapat mempermudah dalam pencarian data.

4.1.3.1. Diagram Konteks

Berikut adalah diagram konteks Sistem Informasi Penyeleksian Calon Anggota Paskibraka di Kabupaten Garut yang di usulkan:

Gambar 4.1. Diagram Konteks Sitem Informasi Penyeleksian Calon Anggota Paskibraka di Kabupaten Garut

4.1.3.2. DFD

Berikut adalah DFD Sitem Informasi Penyeleksian Calon Anggota Paskibraka di Kabupaten Garut yang diusulkan.

Gambar 4.2. DFD Level 1 Sistem Informasi Penyeleksian Calon Anggota Paskibraka di Kabupaten Garut yang diusulkan

1. **Gambar 4.3. DFD Level 2 Proses 1 *Login* Panitia**
2. **Gambar 4.4. DFD Level 2 Proses 2 *Login* Perwakilan Sekolah**
3. **Gambar 4.5. DFD Level 2 Proses 3 Olah Pendaftaran**
4. **Gambar 4.6. DFD Level 2 Proses 4 Olah Tes**
5. **Gambar 4.7. DFD Level 2 Proses 5 Olah Absensi**

4.1.3.3. Relasi Tabel

Tabel relasi adalah gambaran tentang hubungan yang terjadi antar tabel-tabel yang akan digunakan dalam program aplikasi. Berikut adalah tabel relasi untuk sistem informasi penyeleksian calon anggota paskibraka yang diusulkan :

Gambar 4.8 Relasi Tabel

4.1.3.4. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (*ERD*) untuk mendokumentasikan data perusahaan dengan mengidentifikasi jenis entitas (*entity*) dan hubungannya.

Berikut adalah ERD untuk sistem informasi penyeleksian calon anggota paskibraka :

Gambar 4.9 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

4.2. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka masih termasuk dalam tahap membangun sistem paling mendasar. Pada tahap ini dibuat rancangan-rancangan *interface* agar memudahkan pembuat sistem untuk mengimplementasikan ke pengkodean nantinya. Di dalam perancang antar muka, terdapat perancangan struktur menu, perancangan *input*, dan perancangan *output.*

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan untuk Penyeleksian calon anggota paskibraka di kabupaten garut memakai jaringan internet, karena dapat mencakup jaringan yang sangat luas dan memudahkan dalam memperoleh informasi. Berikut adalah perancangan arsitektur jaringan yang digunakan

Gambar 4.19 Perancangan Arsitektur Jaringan

4.4. Pengujian

Pengujian yaitu salah satu hal sangat penting dalam pembuatan sistem untuk mengetahui kualitas dan kelemahan dari suatu sistem yang dibuat apakah telah memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan oleh *user* atau tidak. Pengujian ini menggunakan metode *blackbox* yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika *internal* perangkat lunak. Di dalam pengujian sistem terdapat rencana pengujian, kasus dan hasil pengujian dan kesimpulan hasil pengujian.

4.4.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang penulis lakukan adalah menggunakan metode *Black Box*, dengan menguji interface dan menguji proses yang tidak sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 4.14 Rencana Pengujian

4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Sesudah rencana pengujian maka dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian. Berikut kasus dan hasil pengujian :

a. Pengujian Data *Login* Panitia Seleksi

Tabel 4.15 Pengujian Data *Login* Panitia Seleksi

b. Pengujian Data *Login* Juri

Tabel 4.16 Pengujian Data *Login* Juri

c. Pengujian Data *Login* Pembina

Tabel 4.17 Pengujian Data *Login* Pembina

d. Pengujian test penilaian

Tabel 4.19 Pengujian tes penilaian

4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penyelsian Calon Anggota Paskibraka di Kabupaten Garut ini, layak dipakai dan sudah sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapatkan dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya sistem informasi penyeleksian calon anggota paskibraka ini bisa menghemat biaya, bagi setiap perwakilan sekolah, dan mempermudah dalam melakukan pendaftaran.
2. Diharapkan dengan adanya sistem informasi ini semua kegiatan penyeleksian dapat dilakukan dengan semaksimal mungkin baik dalam penginputan data

peserta, proses penilaian dan hasil akhir yang didapat. Juga dari segi waktu lebih efektif.

3. Diharapkan dengan adanya sistem informasi proses pengabsenan para anggota paskibraka akan lebih tertata dan meminimalisir akan terjadinya kerusakan atau kehilangan kartu absen anggota.

5.2.Saran

Beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembangan sistem informasi penyeleksian calon anggota paskibraka adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi penyeleksian ini masih bisa untuk dikembangkan lagi, khususnya untuk tingkat propinsi bahkan sampai tingkat nasional.
2. Pada pengembangan sistem informasi penyeleksian calon anggota paskibraka ini diharapkan kedepannya akan ada yang dapat menyempurnakan lagi apa yang telah penulis buat. Terutama apabila terjadi kesamaan bobot nilai peserta pada nilai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Hartono, Jogiyanto, MBA, Ph.D, "Pengenalan Komputer",4th ed, Yogyakarta : Andi, 1999

[2] Yakub., "Pengantar Sistem Informasi" Surabaya : Graha Ilmu, 2012.

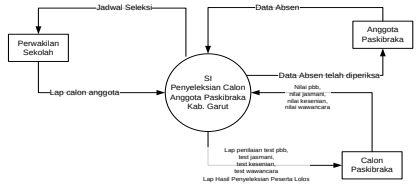
McLeod JR. Raymond., "Sistem Informasi Manajemen" Terjemahan Teguh Hendra, Jakarta : PT.Prenhallindo 2004.

James A. O'brien., "Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial", Jakarta : Salemba Empat, 2005.

[3] Anggaran Dasar Anggaran Rumah Tangga Purna Paskibraka Indonesia, KEPUTUSAN MUSYAWARAH NASIONAL VI PURNA PASKIBRAKA INDONESIA NOMOR : 05/MUNAS-VI/PPI/2011

[4] Pedoman Kegiatan Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (PASKIBRAKA), Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 0065 Tahun 2015, *book* 1

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL



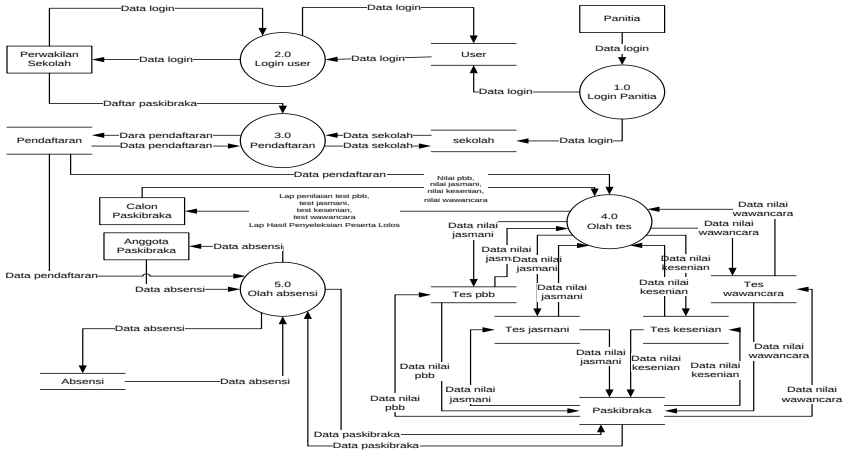
Gambar 4.1. Diagram Konteks Sitem Informasi Penyeleksian Calon Anggota Paskibraka di Kabupaten Garut



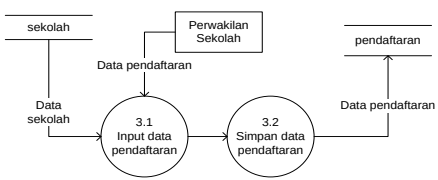
Gambar 4.3. DFD Level 2 Proses 1 *Login* Panitia *Login*



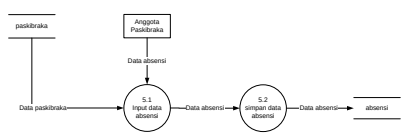
Gambar 4.4. DFD Level 2 Proses 2 Perwakilan Sekolah



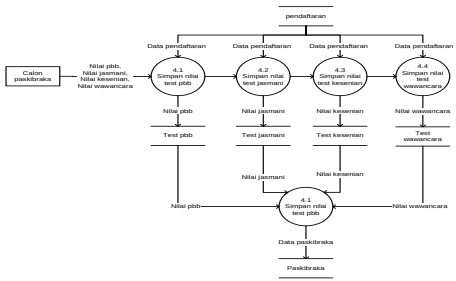
Gambar 4.2. DFD Level 1 Sistem Informasi Penyeleksian Calon Anggota Paskibraka di Kabupaten Garut yang diusulkan



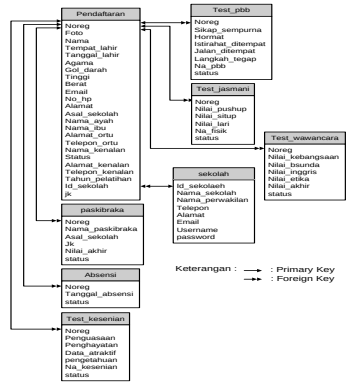
Gambar 4.5. DFD Level 2 Proses 3 Pendaftaran



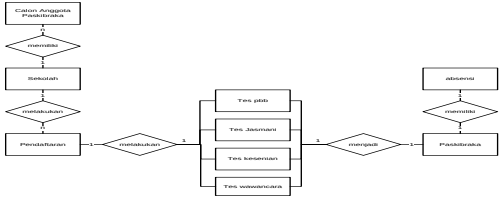
Gambar 4.7. DFD Level 2 Proses 5 Olah Olah Absensi



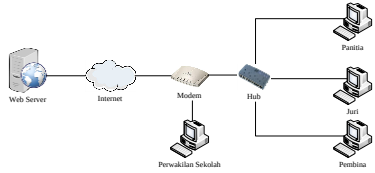
Gambar 4.6. DFD Level 2 Proses 4 Olah Tes



Gambar 4.8 Relasi Tabel



Gambar 4.9 *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Gambar 4.19 Perancangan Arsitektur Jaringan

Tabel 4.14 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Pengujian	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	*Login* Admin Panitia Seleksi *Login* Juri *Login* Pembina	Integrasi	*Black Box*
Menguji Pengisian Data	Pengisian pendaftaran Pengisian data test penilaian	Integrasi	*Black Box*

Tabel 4.15 Pengujian Data *Login* Panitia Seleksi

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : panitia *Password* : admin	Tampilan *Login* berhasil	Melakukan pengisian data dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
	Tampilan *Login* berhasil	Tombol OK dapat berfungsi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Username : panitia *Password* : juri	Tidak dapat *Login* " *User* ID atau *Password* anda salah" ok	Admin tidak dapat *Login* sebagai admin	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.16 Pengujian Data *Login* Juri

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : juri *Password* : juri	Tampilan *Login* berhasil	Melakukan pengisian data dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
	Tampilan *Login* berhasil	Tombol OK dapat berfungsi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Username : panitia *Password* : juri	Tidak dapat *Login* " User ID atau *Password* anda salah" Ok	Admin tidak dapat *Login* sebagai admin	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.17 Pengujian Data *Login* Pembina

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : pembina *Password* : pembina	Tampilan *Login* berhasil	Melakukan pengisian data dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
	Tampilan *Login* berhasil	Tombol OK dapat berfungsi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Username : panitia *Password* : juri	Tidak dapat *Login* " User ID atau *Password* anda salah" ok	Admin tidak dapat *Login* sebagai admin	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.18 Pengujian Pendaftaran

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu capaska	Tampil data pendaftaran	Tampil data pendaftaran	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik data penginputan	Tampil formulir untuk menginput	Tampil formulir untuk menginput	[√] Diterima [ ] Ditolak
Isi semua data capaska	Data capaska tersimpan ke database	Data capaska tersimpan ke database	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji pendaftaran (Data salah)			
Pengisian data capaska dikosongkan	Data pendaftaran capaska tidak dapat tersimpan	Data pendaftaran capaska tidak bisa disimpan karena masih ada yang kosong	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.19 Pengujian Tes penilaian

Kasus dan hasil uji pendaftaran (Data normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih menu test pbb	Tampil data test pbb	Tampil data test pbb	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik data penginputan	Tampil data penilaian capaska	Tampil data penilaian capaska	[√] Diterima [ ] Ditolak
Isi semua data penilaian	Data nilai tersimpan ke database	Data nilai tersimpan ke database	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji pendaftaran (Data salah)			
Pengisian data test pbb dikosongkan	Data test pbb tidak dapat tersimpan	Data test pbb tidak bisa disimpan karena masih ada yang kosong	[√]Diterima [ ] Ditolak