BAB V

PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, anaisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor Pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.

2. Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

5.1.1. Rencana Pengujian

Berikut ini adalah rencana pengujian sistem informasi pendaftaran yang dilakukan oleh bagian pendaftaran :

Tabel 5.1 Rencana Pengujian SI Scoreing dan Pendaftaran

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Pengecekan Login	Sistem	*Black Box*
Pengisian Data	Pengisian data kontingen	Modul	*Black Box*
	Pengisian data atlet	Modul	*Black Box*
	Pengisian data pelatih	Modul	*Black Box*

5.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah melaksanakan rencana pengujian maka dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian. Berikut kasus dan hasil pengujian :

1. Pengecekan login admin

Berikut ini kasus dan hasil pengujian login admin:

Tabel 5.2 Pengecekan Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : 001 Bagian : Pendaftaran Password : sanda	Tercantum pada textbox username, label bagian, dan textbox pasword	Dapat mengisi login sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol LOGIN	Login berhasil dengan hak aksesnya dan menampilkan pesan “Login Berhasil ”	Tombol dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Username : Asal Bagian : - Password : Asal	Tercantum pada textbox username, label bagian, dan textbox password	User tidak dapat login	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol LOGIN	Tidak dapat masuk ke form home dan menampilkan pesan “Ada kesalahan pada username dan password !”	Tombol dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengisian data Kontingen

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian data kontingen :

Tabel 5.3 Pengisian Data kontingen

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol NEW pada form Pendaftaran lalu klik tombol Tanbah pada form kontingen	Tombol Tambah, dan Kode No Kontingen otomatis muncul sesuai urutan yang diharapkan	Dapat melakukan pengisian data sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data-data Kontingen diisi secara lengkap	Penyimpanan data kedalam file Kontingen	Dapat melakukan penyimpanan data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol SIMPAN	Data tersimpan di file data kontingen	Dapat melakukan penyimpanan data dengan benar, muncul pesan “Input Berhasil”	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data-data kontingen diisi secara tidak lengkap dan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat dilakukan	Tidak dapat melakukan penyimpanan data	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol SIMPAN	Penyimpanan tidak dapat dilakukan	Penyimpanan gagal dan tampil pesan “Silahkan ulangi input data, masih terdapat data yang kosong”	[X] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengisian data Atlet

Berikut ini kasus dan hasil uji Pengisian Data Atlet :

Tabel 5.4 Pemgisian Data Atlet

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih kontingen, lali pilih jabatan,setelah itu klik tombol tambah pada no id, isi data atlet secara lengkap	Tombol Tambah, dan Kode No ID otomatis muncul sesuai urutan yang diharapkan	Dapat melakukan pencarian data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Data tersimpan di file data atlet	Dapat melakukan penyimpanan data dengan benar, muncul pesan “Input Berhasil	X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data tidak diisi	Penyimpanan Kedalam Data Atlet Tidak BIsa Di lakukan	Tidak dapat melakukan penyimpanan data	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Data tidak dapat tersimpan di dalam file data atlet	Tidak dapat melakukan penyimpanan data atlet	X] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengisian data Pelatih

Berikut ini kasus dan hasil uji Pengisian Data Pelatih :

Tabel 5.5 Pemgisian Data Pelatih

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih kontingen, lali pilih jabatan,setelah itu klik tombol tambah pada no id, isi data pelatih secara lengkap	Tombol Tambah, dan Kode No ID otomatis muncul sesuai urutan yang diharapkan	Dapat melakukan pencarian data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Data tersimpan di file data pelatih	Dapat melakukan penyimpanan data dengan benar, muncul pesan “Input Berhasil	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data tidak diisi	Penyimpanan Kedalam Data Pelatih Tidak BIsa Di lakukan	Tidak dapat melakukan penyimpanan data	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Data tidak dapat tersimpan di dalam file data pelatih	Tidak dapat melakukan penyimpanan data pelatih	X] Diterima [ ] Ditolak

5.1.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dari kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya.

5.2. Implementasi

Tahap selanjutnya dalam membangun sebuah perangkat lunak adalah implementasi. Implementasi waterfall Sistem Informasi Scoreing dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou Di Pengurus Cabang Kota Bandung dilakukan menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman JAVA, dengan basis data yang digunakan adalah MySQL. Langkah-langkah dalam tahap implementasi ini adalah urutan kegiatan awal sampai akhir yang harus dilakukan dalam mewujudkan sistem yang telah dirancang.

5.2.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak aplikasi Sistem Informasi Scoreing dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou Di Pengurus Cabang Kota Bandung ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Aplikasi ini hanya sebatas sistem Scoreing pertandingan dan Pendaftaran Pertandingan wushu sanshou
2. Tampilan aplikasi menggunakan bahasa Indonesia, kecuali bagian tertentu yang dianggap penulis lebih baik menggunakan bahasa asing.

3. Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah MySQL

5.2.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak pembangun yang dibutuhkan oleh perangkat lunak yang telah dibuat termasuk Sistem Operasi (OS) adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows XP Professional atau Windows 7.
2. Java SE Runtime Environment(JRE) 6 update 26 sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan file-file hasil kompilasi dari bahasa pemrograman java.
3. MySQL sebagai pengembang basis data dan perangkat lunaknya menggunakan xampp WIN32 1.7.2.

5.2.3. Implementasi Perangkat Keras

Kebutuhan Minimal

1. Proccesor : Intel Pentium III 800 MHz
2. Memory : 512 Mb RAM
3. VGA : 64Mb
4. Printer : Standar
5. Hard Disk : 20Gb
6. Mouse dan Keyboard

Kebutuhan yang dianjurkan

1. Proccesor : Pentium IV 2.6 GHz (atau lebih tinggi)
2. Memory : 2 Gb RAM (atau lebih besar)

3. VGA : 128 Mb
4. Printer : DeskJet
5. Harddisk : 80 Gb
6. Mouse dan Keyboard

5.2.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan dahasa SQL, dimana aplikasi pemrograman yang digunakan adalah MySQL, implementasi basis datanya dalam bahas SQL adalah sebagai berikut :

```
-- phpMyAdmin SQL Dump
-- version 3.4.5
-- http://www.phpmyadmin.net
--
-- Host: localhost
-- Generation Time: Jun 27, 2012 at 08:23 AM
-- Server version: 5.5.16
-- PHP Version: 5.3.8

SET SQL_MODE="NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO";
SET time_zone = "+00:00";


/*!40101                                                    SET
@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;
/*!40101                                                    SET
@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS */;
/*!40101                                                    SET
@OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;
/*!40101 SET NAMES utf8 */;

--
-- Database: `tournament`
--

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `atlet`
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `atlet` (
  `no_id` varchar(10) NOT NULL,
  `no_wil` varchar(10) NOT NULL,
  `nama` varchar(30) NOT NULL,
  `jenis_kelamin` varchar(30) NOT NULL,
  `tempat` varchar(50) NOT NULL,
  `tgl_lahir` varchar(30) NOT NULL,
  `alamat` varchar(100) NOT NULL,
  `tlp` varchar(13) NOT NULL,
  `jabatan` varchar(10) NOT NULL,
  `berat` varchar(10) NOT NULL,
  `kelas` varchar(10) NOT NULL,
  `keterangan` varchar(100) NOT NULL,
  `upload_photo` varchar(1000) NOT NULL,
  `photo` varchar(50) NOT NULL,
  `tgl_daftar` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Dumping data for table `atlet`
--

INSERT INTO `atlet` (`no_id`, `no_wil`, `nama`,
`jenis_kelamin`, `tempat`, `tgl_lahir`, `alamat`, `tlp`,
`jabatan`, `berat`, `kelas`, `keterangan`, `upload_photo`,
`photo`, `tgl_daftar`) VALUES
('AT0001', 'KN0001', 'Faisal', 'Junior Putra', 'Bandung',
'07 June 1989', 'Jl. Sarijadi No.110', '085376528763',
'Atlet', '48', '48', 'Ijasah Terakhir, Kartu Keluarga',
'E:/1.jpg', 'Faisal.jpg', '27 June 2012');

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `dashboard`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `dashboard` (
  `no_id` varchar(10) NOT NULL,
  `no_wil` varchar(10) NOT NULL,
  `nama` varchar(30) NOT NULL,
  `jenis_kelamin` varchar(30) NOT NULL,
  `kelas` varchar(10) NOT NULL,
  `photo` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Dumping data for table `dashboard`
--
```

```
INSERT INTO `dashboard` (`no_id`, `no_wil`, `nama`,
`jenis_kelamin`, `kelas`, `photo`) VALUES
-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `jadwal`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jadwal` (
  `no_jadwal` int(11) NOT NULL,
  `noId_SM` varchar(10) NOT NULL,
  `noId_SH` varchar(10) NOT NULL,
  `no_wil_sm` varchar(10) NOT NULL,
  `no_wil_sh` varchar(10) NOT NULL,
  `sudut_merah` varchar(50) NOT NULL,
  `sudut_hitam` varchar(50) NOT NULL,
  `kelas` varchar(11) NOT NULL,
  `jenis_kelamin` varchar(30) NOT NULL,
  `tgl_tanding` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_jadwal`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Dumping data for table `jadwal`
--

INSERT INTO `jadwal` (`no_jadwal`, `noId_SM`, `noId_SH`,
`no_wil_sm`, `no_wil_sh`, `sudut_merah`, `sudut_hitam`,
`kelas`, `jenis_kelamin`, `tgl_tanding`) VALUES
-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `kontingen`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kontingen` (
  `no_kon` varchar(10) NOT NULL,
  `no_wil` varchar(10) NOT NULL,
  `no_id` varchar(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_kon`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Dumping data for table `kontingen`
--

INSERT INTO `kontingen` (`no_kon`, `no_wil`, `no_id`) VALUES
('K-0001', 'KN0001', 'AT0001');

-- --------------------------------------------------------
```

```
--
-- Table structure for table `pelatih`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pelatih` (
  `no_pel` varchar(10) NOT NULL,
  `no_wil` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_pel` varchar(30) NOT NULL,
  `jenis_kelamin` varchar(10) NOT NULL,
  `alamat` varchar(50) NOT NULL,
  `jabatan` varchar(30) NOT NULL,
  `tlp` varchar(13) NOT NULL,
  `upload_photo` varchar(1000) NOT NULL,
  `photo` varchar(50) NOT NULL,
  `tgl_daftar` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_pel`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

-- ------------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `scoreing`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `scoreing` (
  `no` int(11) NOT NULL,
  `no_tanding` int(11) NOT NULL,
  `nama_sc` varchar(50) NOT NULL,
  `kontingen` varchar(50) NOT NULL,
  `sudut` varchar(50) NOT NULL,
  `score_1` int(11) NOT NULL,
  `score_2` int(11) NOT NULL,
  `score_3` int(11) NOT NULL,
  `score_akhir` int(11) NOT NULL,
  `winner` varchar(10) NOT NULL,
  `tgl_pertandingan` varchar(50) NOT NULL,
  `nama_pertanding` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

-- ------------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `user`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
  `username` varchar(10) NOT NULL,
  `password` varchar(16) NOT NULL,
  `nama` varchar(30) NOT NULL,
```

```
  `bagian` varchar(30) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Dumping data for table `user`
--

INSERT INTO `user` (`username`, `password`, `nama`,
`bagian`) VALUES
('001', 'sanda', 'Erza', 'Pendaftaran'),
('002', 'scoreing125', 'Prada', 'scoreing');

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `wilayah`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `wilayah` (
  `no_wil` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_wil` varchar(30) NOT NULL,
  `nama_gambar` varchar(100) NOT NULL,
  `alamat_gambar` varchar(1000) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_wil`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Dumping data for table `wilayah`
--

INSERT INTO `wilayah` (`no_wil`, `nama_wil`, `nama_gambar`,
`alamat_gambar`) VALUES
('KN0001', 'KOTA BANDUNG', 'KOTA BANDUNG.JPG', 'E:/PROJECT
ERP/LOGO/LOGO_KOTA_BANDUNG.JPG'),
('KN0002', 'KABUPATEN SUKABUMI', 'KABUPATEN SUKABUMI.JPG',
'E:/PROJECT ERP/LOGO/KAB.SUKABUMI.JPG'),
('KN0003', 'KABUPATEN SUMEDANG', 'KABUPATEN SUMEDANG.JPG',
'E:/PROJECT ERP/LOGO/KAB.SUMEDANG.JPG'),
('KN0005', 'KABUPATEN INDRAMAYU', 'KABUPATEN INDRAMAYU.JPG',
'E:/PROJECT ERP/LOGO/KABUPATEN INDRAMAYU.JPG'),
('KN0004', 'KANUPATEN BANDUNG BARAT', 'KANUPATEN BANDUNG
BARAT.JPG',                                    'E:/PROJECT
ERP/LOGO/KABUPATEN_BANDUNG_BARAT.GIF'),
('KN0006', 'KABUPATEN CIREBON', 'KABUPATEN CIREBON.JPG',
'E:/PROJECT ERP/LOGO/LOGO PEMDA KAB CIREBON.JPG'),
('KN0007', 'KABUPATEN BOGOR', 'KABUPATEN BOGOR.JPG',
'E:/PROJECT ERP/LOGO/PEMDA KAB BOGOR2.JPG'),
('KN0008', 'KOTA BEKASI', 'KOTA BEKASI.JPG', 'E:/PROJECT
ERP/LOGO/LOGO-BEKASI.JPG');
```

```
/*!40101 SET CHARACTER_SET_CLIENT=@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT
*/;
/*!40101                                                  SET
CHARACTER_SET_RESULTS=@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS */;
/*!40101 SET COLLATION_CONNECTION=@OLD_COLLATION_CONNECTION
*/;
```

5.2.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi dilakukan dengan sebuah file project yang berektensi .java yang ada dalam program netbeans yang didalamnya terdapat form-form untuk pembuatan suatu aplikasi.

5.2.5.1 Implementasi Login

Merupakan kunci utama untuk masuk ke dalam program aplikasi, inputan yang dimasukan harus benar, apabila salah maka user akan gagal menggunakan aplikasi ini.

Tabel 5.6 Implementasi halaman utama login

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	File program yang menampilkan menu utama	FHome.java
Login	Untuk Login pengguna	-
Logout	Untuk Logout Pengguna	-
Exit	Untuk Keluar dari program	

5.2.5.2 Implementasi Halaman Utama

Implementasi halaman utama perangkat lunak ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5.7 Implementasi halaman utama

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	File program yang menampilkan menu utama	FUtama.java
File	Untuk menampilkan sub-menu File	-
Pendaftaran	Untuk menampilkan sub-menu Pendaftaran	-
Scoreing	Untuk menampilkan sub-menu Scoreing	
About	Untuk menampilkan sub-menu About	-

5.2.5.3 Implementasi Halaman Berdasarkan sub Menu File

Implementasi halaman berdasarkan sub menu file yang dibuat dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.8 Implementasi halaman berdasatkan sub menu File

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Menangani login pengguna	-
Logout	Menangani logout pengguna	-
Exit	Perintah keluar dari program	-

5.2.5.4 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Pendaftaran

Implementasi halaman berdasarkan sub menu data pendaftaran yang dibuat dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.9 Implementasi halaman berdasarkan sub menu Pendaftaran

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Pendaftaran	File program untuk mengisi, data kontingen ,data atlet dan data pelatih	FPendaftaran.java

5.2.5.5 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Scoreing

Implementasi halaman berdasarkan sub menu Scoreing yang dibuat dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.10 Implementasi halaman berdasarkan sub menu Scoreing

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Scoreing	File program untuk mengisi proses Scoreing atau penilaian pertandingan	FScoreing.java

5.2.5.6 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Laporan

Implementasi halaman berdasarkan sub menu laporan yang dibuat dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.11 Implementasi halaman berdasarakan sub menu laporan

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Laporan	File program untuk melihat dan mencetak laporan pendaftaran dan Scoreing	-

5.2.5.7 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu About

Implementasi halaman berdasarkan sub menu about yang dibuat dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.12 Implementasi halaman berdasarakan sub menu about

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Creator	File program untuk melihat informasi tentang pembuat program	FCreator.java

5.2.6. Implementasi Instalasi Program

Dalam proses Implementasi Instalasi Program ini, akan dijelaskan bagaimana cara menginstal XAMPP sebagai pengembang dalam pengelolaan basis data, cara menginstal JRE sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan file-file hasil kompilasi dari bahasa pemrograman java, dan juga cara menginstal program yang di usulkan oleh penulis kepada perusahaan tempat penulis melakukan penelitian.

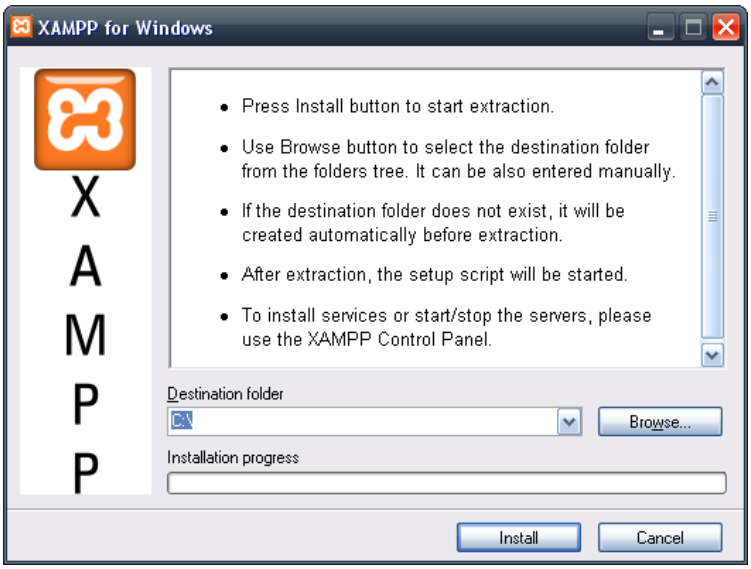
5.2.6.1 Instalasi XAMPP

Pertama yang harus dilakukan adalah membuka file instalasi xampp win32-1.7.2 yang berekstensi.exe lalu double click untuk menginstalnya.

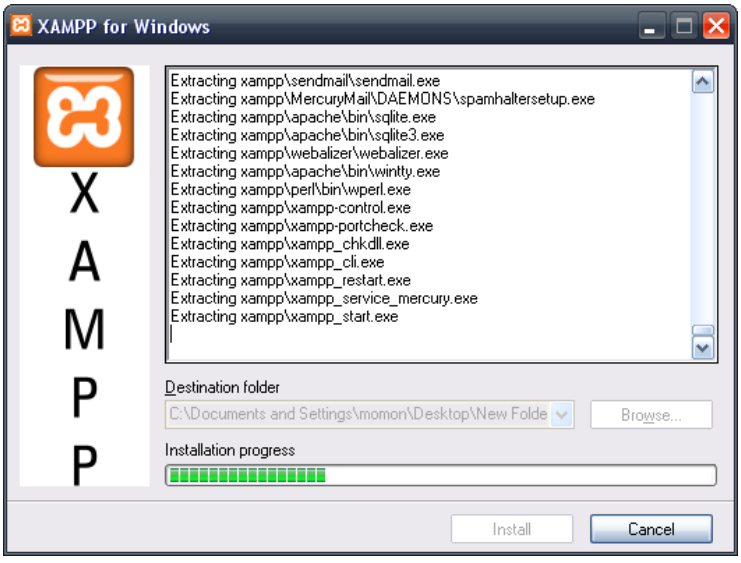


Gambar 5.1 Icon Instalasi xampp-win32-1.7.2

Setelah mendouble click, selanjutnya akan tampil seperti pada gambar 5.2 lalu pilih Instal.



Gambar 5.2 Tampilan Awal Instalasi xampp



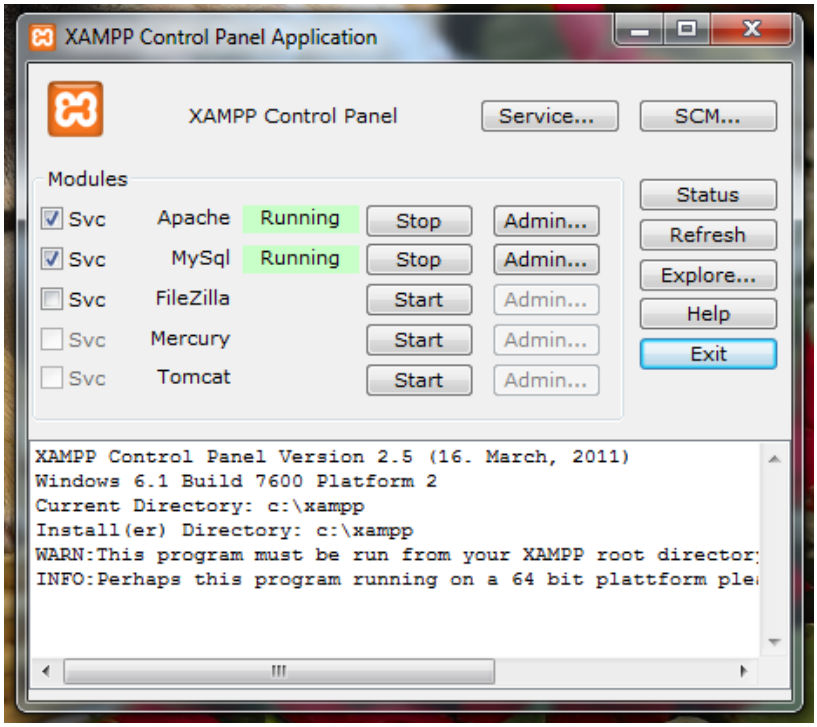
Gambar 5.3 Tampilan Proses Instalasi xampp

Tunggu sampai proses instalasi selesai, kemudian klik Finish. Maka dalam jendela windows akan otomatis muncul icon xampp-control seperti pada gambar 5.4.



Gambar 5.4 Icon xampp-control

Setelah muncul di desktop, double click xampp-control untuk menjalankannya. Maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 5.5



Gambar 5.5 Tampilan xampp control panel

Jalankan Apache dan MySql nya dengan menekan tombol start di sisi kanannya sehingga pada Apache dan MySql muncul progressbar “Running”.

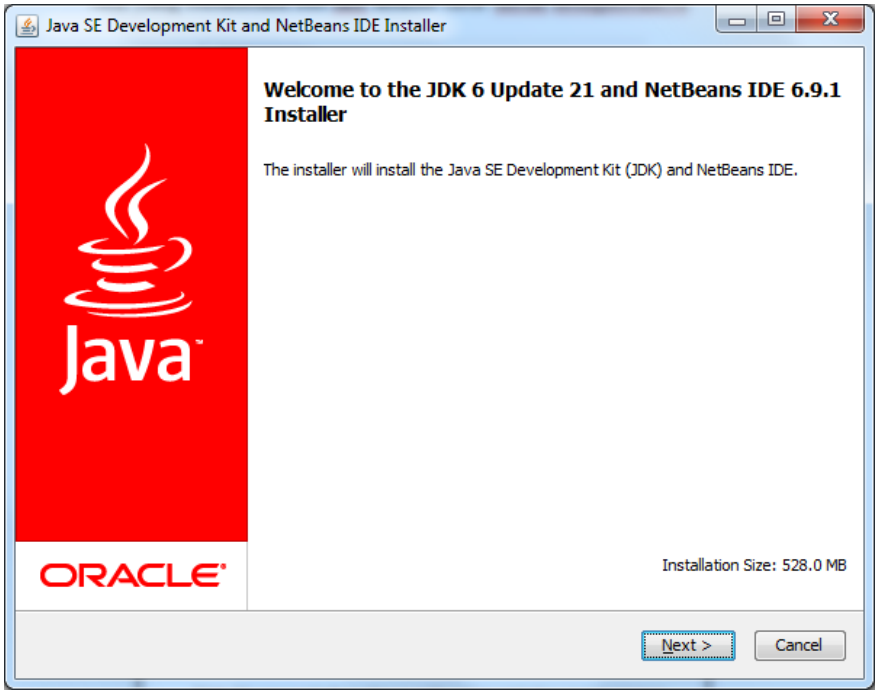
5.2.6.2 Instalasi JRE

Pertama yang harus dilakukan adalah membuka file instalasi JRE yang berekstensi.exe lalu double click untuk menginstalnya.



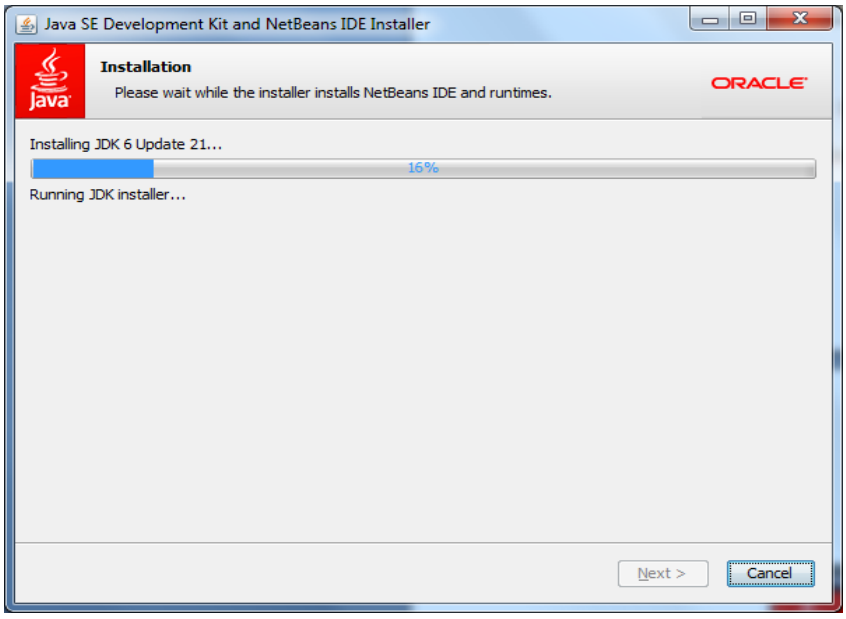
Gambar 5.6 icon Instalasi JRE

Maka akan terlihat tampilan awal proses instalasi seperti pada gambar berikut :



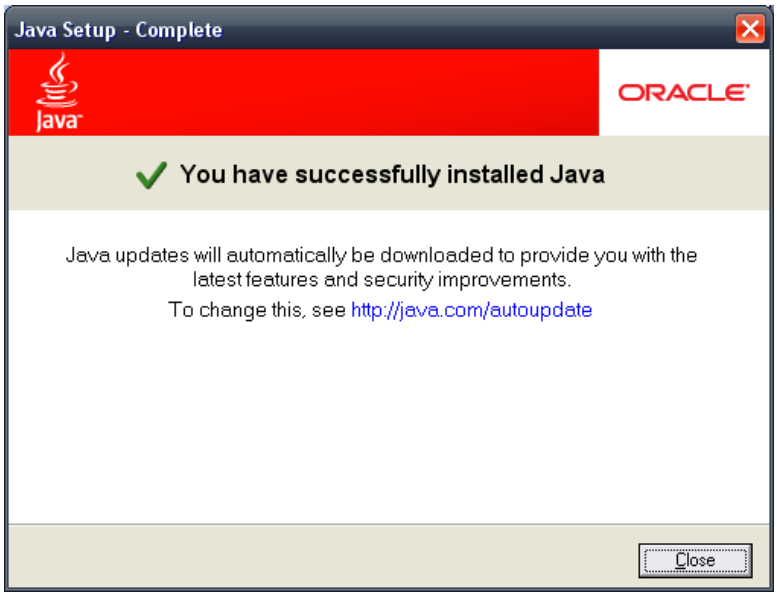
Gambar 5.7 Tampilan Awal Instalasi JRE

Klik tombol **Instal**, maka akan terlihat tampilan ketika proses instalasi sedang berlangsung, seperti gambar 5.8.



Gambar 5.8 Tampilan Proses Instalasi JRE

Setelah proses instalasi selesai maka akan muncul tampilan seperti berikut, lalu klik tombol **Close.**



Gambar 5.9 Tampilan Akhir Instalasi JRE

Sekarang, dalam komputer kita telah terinstall jre. Maka bila kita sudah bisa menjalankan file-file hasil kompilasi dari bahasa pemrograman java.

5.2.6.3 Instalasi Program Sanshou

Pertama yang harus dilakukan adalah membuka file instalasi program sanshou, double click untuk menginstalnya.



Gambar 5.10 icon Instalasi Program Sanshou

Maka akan terlihat tampilan awal proses instalasi seperti pada gambar 5.11 lalu klik tombol **Next**.



Gambar 5.11 Instalasi Program

Kemudian akan muncul informasi tentang software, lalu klik tombol **Next.**



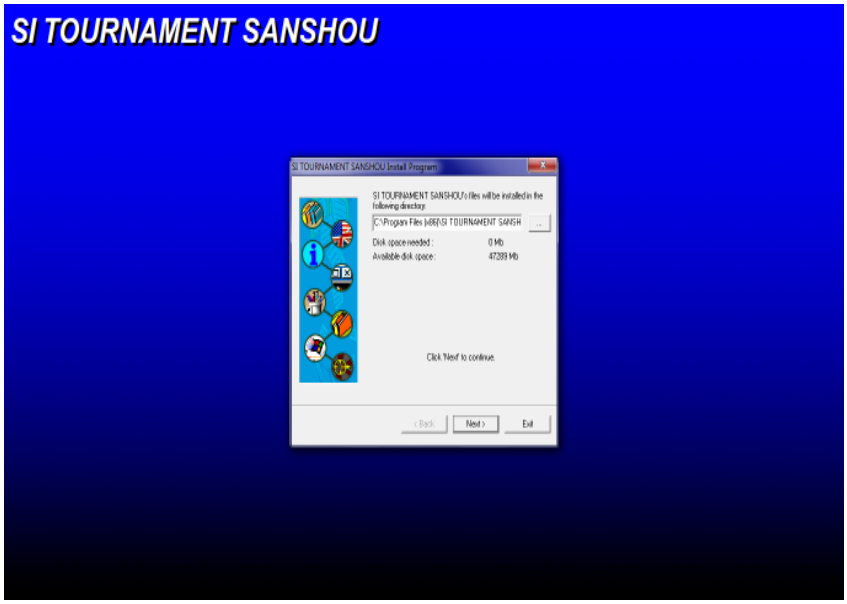
Gambar 5.12 Informasi Instalasi Program

Kemudian pilih **I agree with the above termsand conditions** untuk melanjutkan instalasi berikutnya, lalu klik tombol NEXT.

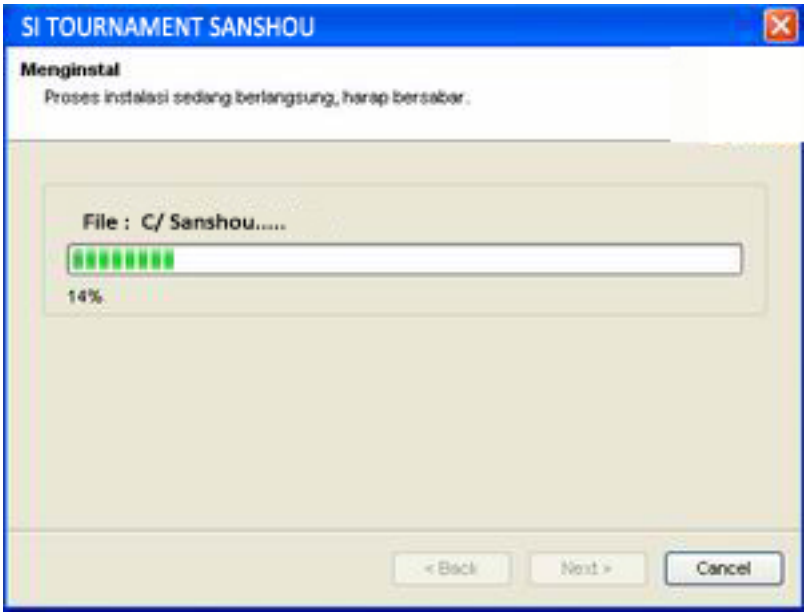


Gambar 5.13 License Instalasi Program

Setelah itu akan muncul tampilan dimana kita akan menyimpan folder hasil instalasi yang otomatis tersimpan di directory **C,** lalu **Next.**

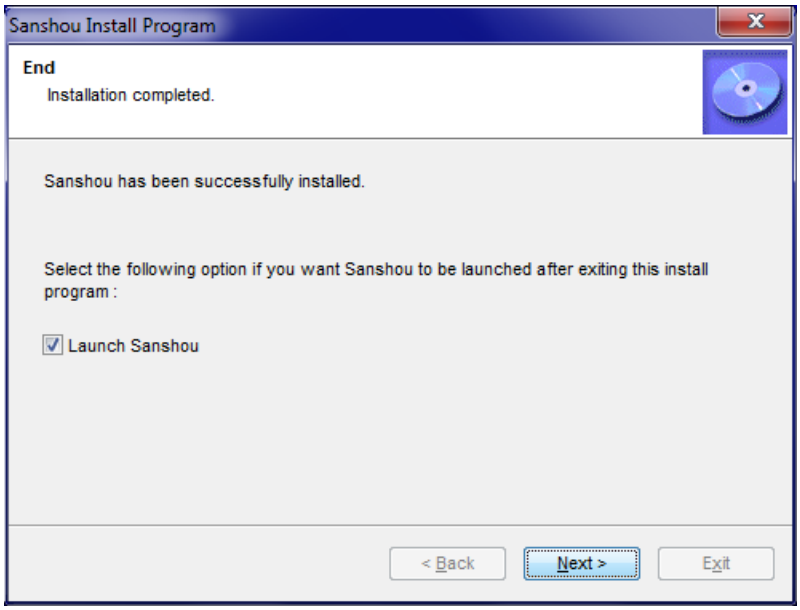


` **Gambar 5.14** Directory Instalasi Program



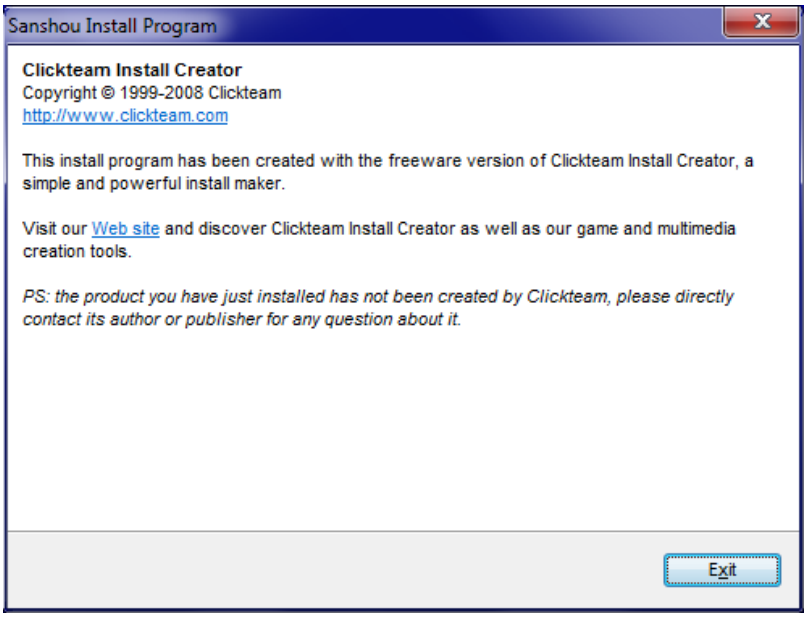
Gambar 5.15 Proses Instalasi Program

Proses instalasi pun selesai, klik tombol **Next** untuk melanjutkan.



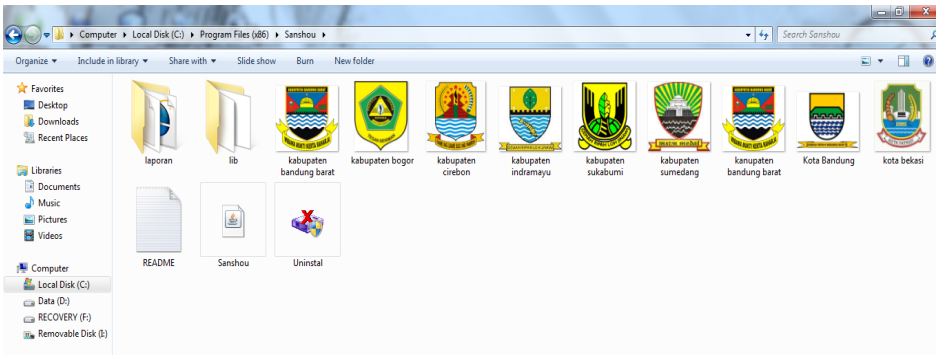
Gambar 5.16 Proses Instalasi Program Selesai

Kemudian klik tombol **Exit**, maka proses instalasi aplikasi Sanshou pun telah selesai dan aplikasi sudah bisa digunakan.



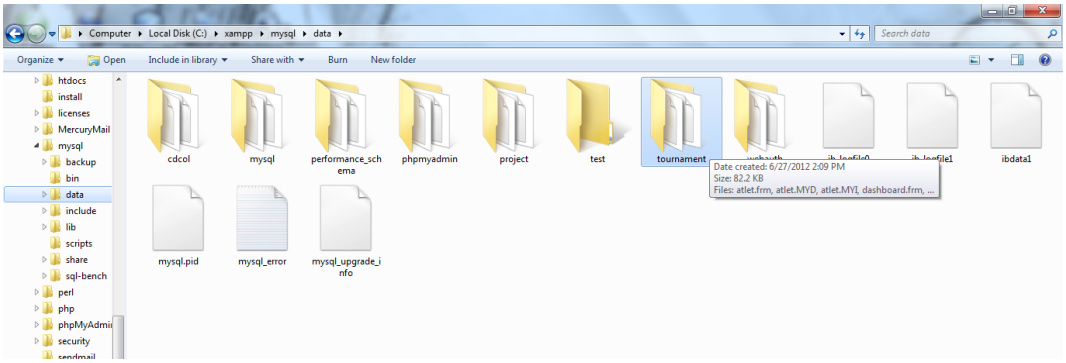
Gambar 5.17 Proses Instalasi Program Keluar

Setelah selesai menginstal program, masuk ke directory folder instalasi Sanshou yang sudah diinstal yaitu pada directory *C:\Program Files\Sanshou* seperti gambar 5.19



Gambar 5.18 Folder Directory Instalasi Sanshou

Copy folder "*sanshou*" yang merupakan database dari program Sniff Clothing ini sendiri ke directory instalasi xampp yang sudah terinstal sebelumnya yaitu pada directoy *C:\xampp\mysql\data*, yang dimana program Sanshou ini akan secara otomatis terkoneksi pada database MySQL.



Gambar 5.19 Folder Directory Instalasi xampp

Aplikasi Sanshou Clothing pun siap untuk digunakan.

5.2.7. Penggunaan Program

Kegiatan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program sistem informasi scoreing dan pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :

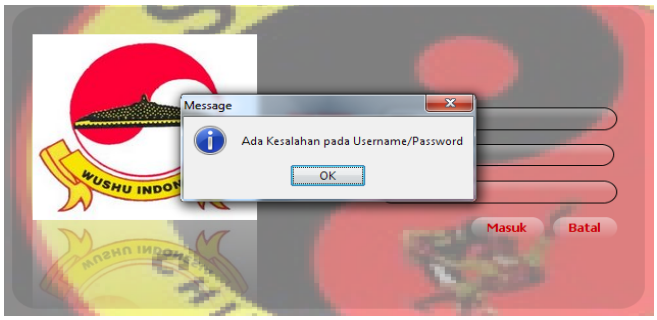
1. Tampilan Form Login

Form login ini berfungsi sebagai keamanan sistem. Untuk melakukan login, isi data login dan klik tombol LOGIN, jika berhasil maka form utama akan memunculkan bar sesuai hak akses yang telah ditentukan. tampilan form ini adalah sebagai berikut :



Gambar 5.20 Tampilan Form Login

Apabila ada kesalahan dalam pengisian username atau password maka akan muncul tampilan pesan berikut ini :



Gambar 5.21 Tampilan Pesan Kesalahan Input

2. Tampilan Form Home

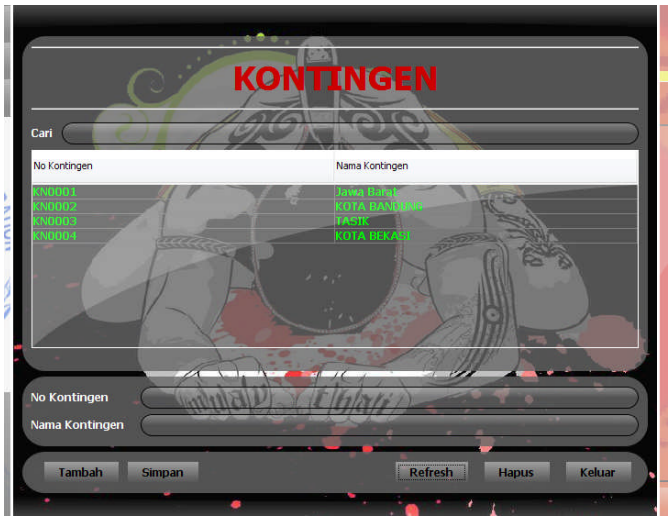
Tampilan menu utama dibuat untuk mempermudah user untuk mengetahui tentang menu – menu apa saja yang ada pada program. Tampilan menu utama akan muncul apabila user berhasil memasukan password pada form password.



Gambar 5.22 Tampilan Form Home

3. Tampilan Form Kontingen

Digunakan untuk mengisi semua data kontingen sekaligus pencarian data kontingen.



Gambar 5.23 Tampilan Form Kontingen

4. Tampilan Form Pendaftaran

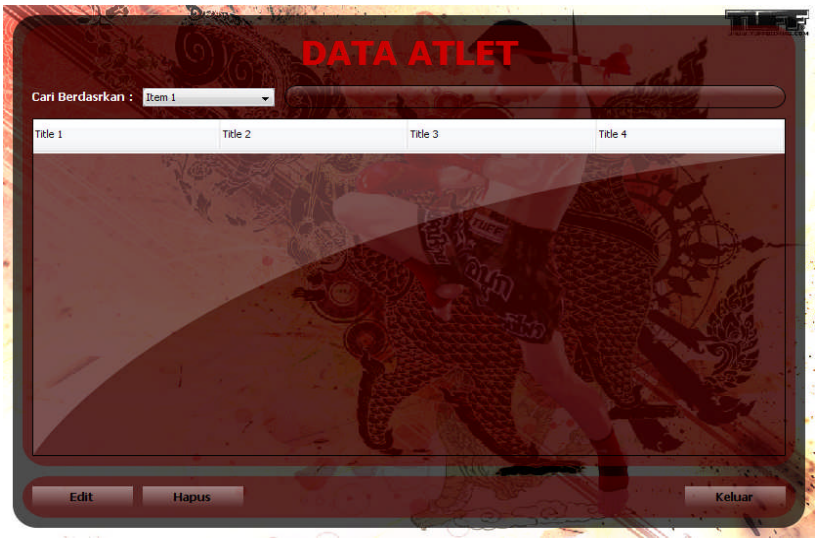
Digunakan untuk mengisi data peserta pertandingan.



Gambar 5.24 Tampilan Form Pendaftaran

5. Tampilan Form Data Atlet

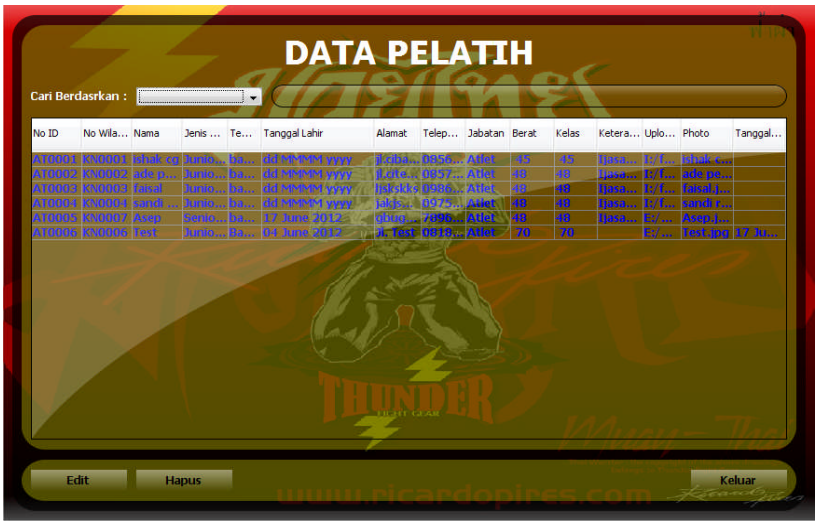
Digunakan untuk merubah dan mencari semua data Atlet.



Gambar 5.25 Tampilan Form Data Atlet

6. Tampilan Form Data Pelatih

   Digunakan untuk mengubah dan mencari data Pelatih.



Gambar 5.26 Tampilan Form Data Pelatih

7. Tampilan Form Penjadwalan

   Digunakan untuk menjadwalkan pertandingan.



Gambar 5.27 Tampilan Form Penjadwalan.

8. Tampilan Form Scoreing

Digunakan untuk memasukan nilai pertandingan.



Gambar 5.28 Tampilan Form Scoreing

9. Tampilan Form Laporan

Digunakan untuk memilih tanggal, bulan dan tahun laporan data atlet maupun laporan data pelatih keseluruhan yang dimana bisa dipilih, ditampilkan dan dicetak.



Gambar 5.29 Tampilan Form Laporan.

10. Tampilan Form About Creator

Digunakan untuk menapilkan penjelasan tentang pembuat program



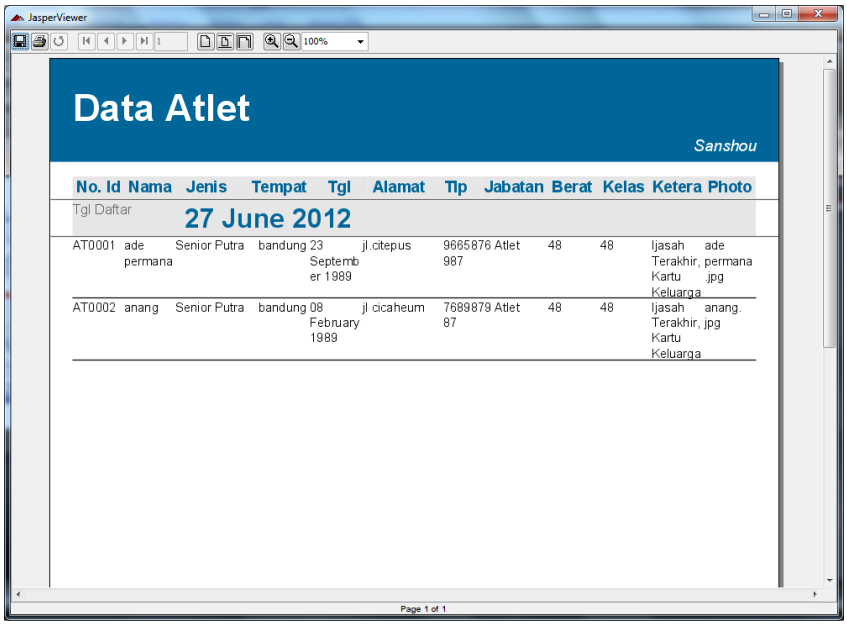
Gambar 5.30 Tampilan Form About Creator

11. Tampilan cetak Id Card



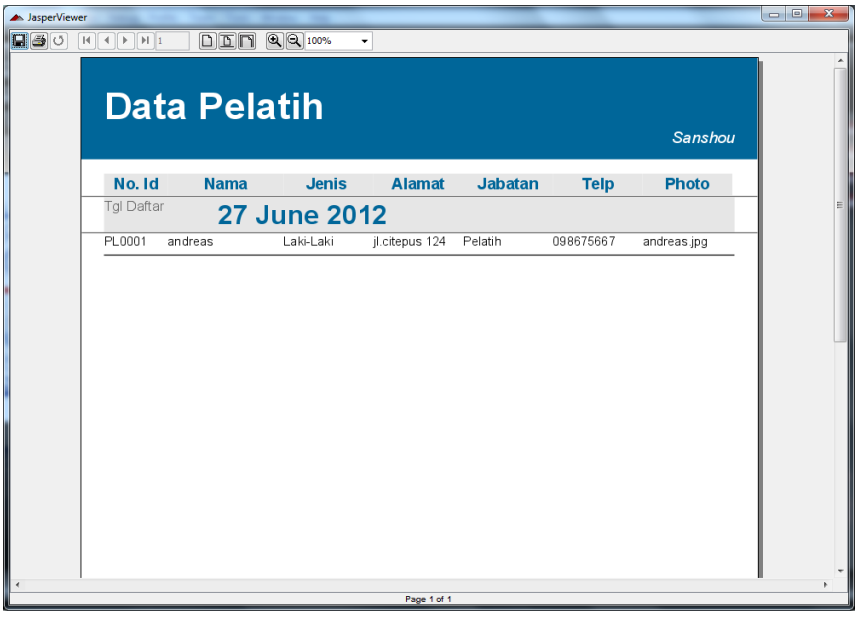
Gambar 5.31 Cetak Id Card

12. Tampilan cetak laporan data Atlet



Gambar 5.32 Cetak Laporan Data Atlet

13. Tampilan cetak laporan data Pelatih



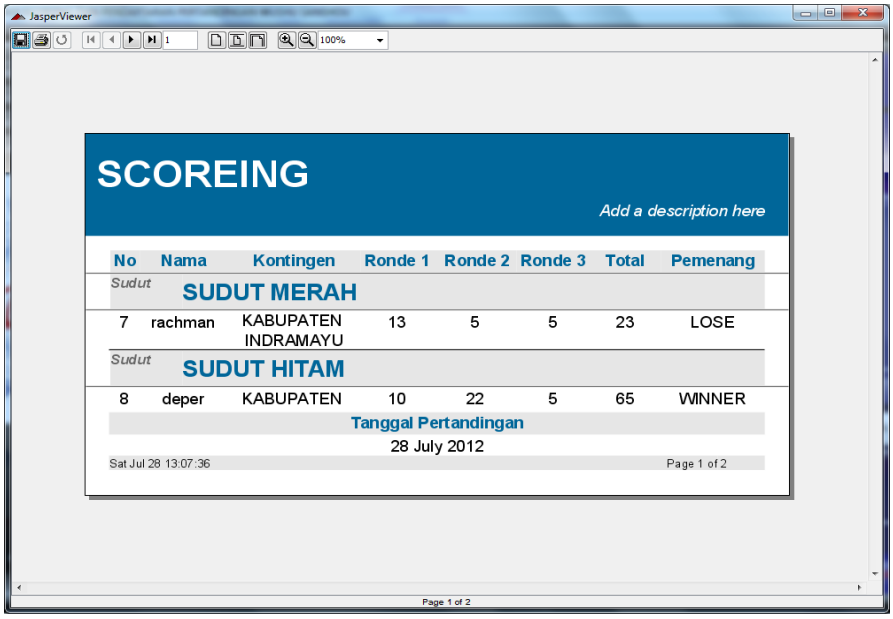
Gambar 5.33 Cetak Laporan Data Pelatih

14. Tampilan cetak laporan Penjadwalan



Gambar 5.34 Cetak Laporan Penjadwalan

15. Tampilan cetak laporan Scoreing



Gambar 5.35 Cetak Laporan Scoreing