BAB IV
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

IV.1. Implementasi

Tahap implementasi dan pengujian system merupakan tahap penterjemahan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun pada lingungan yang sesungguhnya. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian system yang baru, dimana akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang baru untuk selanjutnya diadakan pengembangan sistem. Tujuan implementasi sistem adalah untuk mengkonfirmasikan modul program perancangan kepada para pelaku sistem sehingga *user* dapat memberikan masukan kepada pembangun sistem.

IV.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *eSport Team* adalah sebagai berikut :

1. Implementasi Perangkat Keras untuk *Web Admin*

Tabel IV.1 Implementasi Perangkat Keras Untuk *Web Admin*

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Intel(R) Core™ i3 CPU M 350 @ 2.27GHz (4CPUs),~2.3Ghz
2	Harddisk	256GB
3	Memory	2048MB
4	VGA	1024MB
5	Monitor	13.1 inch
6	Mouse	Steelseries Sensei
7	Keyboard	QWERTY
8	Modem	TP-Link Speedy

2. Implementasi Perangkat untuk *Mobile User*

Tabel IV.2 Implementasi Perangkat Keras Untuk *Mobile User*

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	800 MHz Cortex-A5
2	RAM	512 MB
3	Memory Internal	4 GB
4	Layar	3.27 inchi

IV.1.2 Implementasi Perangkat Lunak Rekomendasi *Requirement*

Perangkat lunak yang diimplementasikan pada pembangunan aplikasi *eSport Team* merupakan kebutuhan perangkat lunak yang ditentukan pada tahapan analisis. Adapun perangkat lunak yang direkomendaikan di dalam mengimplementasikan aplikasi *eSport Team* adalah sebagai berikut :

1. Implementasi Perangkat Lunak untuk *Web Admin*

Tabel IV.3 Implementasi Perangkat Lunak Rekomendasi *Requirement* Untuk Web Admin

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi Desktop	Windows 7
2	Browser	Google Chrome
3	SDK	Android SDK Windows
4	ADT	ADT v.10.0.0
5	JDK	JDK v 1.6
6	IDE	Eclipse Galileo
7	DBMS	MySql 5
8	Code Editor	Sublime Text 3

2. Implementasi Perangkat Lunak untuk *Mobile User*

Tabel IV.4 Implementasi Perangkat Lunak Rekomendasi *Requirement* Untuk *Mobile User*

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi Mobile	OS Android 2.3.6 Gingerbread

IV.1.3 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat pada tahap analisis.Implementasi basis data diimplementasikan menggunakan PhpAdmin 1.8.Tabel-tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang diimplementasikan pada basis data.

1. Tabel User

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `users` (
`id_user` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`username` varchar(30) NOT NULL,
`password` varchar(35) NOT NULL,
`nama_lengkap` varchar(40) NOT NULL,
`alamat` varchar(50) NOT NULL,
`email` varchar(50) NOT NULL,
`no_telp` varchar(20) NOT NULL,
`level` varchar(15) NOT NULL DEFAULT 'user',
`blokir` enum('Y','N') CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL DEFAULT 'N',
`id_session` varchar(35) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`gambar` varchar(100) DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`id_user`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=20 ;
```

2. Tabel Gamer

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `gamers` (
`id_gamer` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nickname` varchar(40) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`nama_lengkap` varchar(40) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`kota` varchar(20) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`jenis_game` varchar(50) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
```

```
`posisi` varchar(25) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`tahun_bermain` int(5) NOT NULL,
`usia` int(3) NOT NULL,
`penghargaan` varchar(500) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`email` varchar(50) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`no_telp` varchar(20) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`gambar` varchar(100) DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`id_gamer`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=45
```

3. Tabel eSport Team

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `esportteam` (`id_esportteam` int(5) NOT NULL
AUTO_INCREMENT,
`nama_tim` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`tahun_berdiri` int(5) NOT NULL,
 `kota` varchar(35) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`jenis_game` text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`jadwal_latihan` text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`penghargaan` text CHARACTER SET latin1 NOT NULL,
`anggota` text CHARACTER SET latin1 NOT NULL,
`email` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci DEFAULT NULL,
`no_telp` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci DEFAULT NULL,
`gambar` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_esportteam`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci
AUTO_INCREMENT=53 ;
```

4. Tabel Event

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `event` (
`id_event` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`kode_event` varchar(10) NOT NULL,
`nama_event` varchar(65) NOT NULL,
`jenis_game` varchar(50) NOT NULL,
`tanggal` varchar(25) NOT NULL,
`jam` varchar(25) NOT NULL,
`lokasi` varchar(50) NOT NULL,
`keterangan` varchar(400) NOT NULL,
`gambar` varchar(100) DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`id_event`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=25 ;
```

5. Tabel Laporan Event

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `laporan_event` (
`kode_laporan` varchar(10) NOT NULL,
`kode_event` varchar(10) NOT NULL,
`jumlah_esportteam` int(4) NOT NULL,
`nama_esportteam` varchar(600) NOT NULL,
`daftar_pemenang` varchar(200) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
```

IV.1.4 Implementasi Antarmuka Sistem

Implementasi antarmuka sistem dilakukan pada setiap halaman sistem aplikasi yang dibuat berdasarkan perancangan antarmuka pada tahapan analisis, sedangkan untuk antarmuka sistem *web admin* dan *mobile user* akan disertakan pada lampiran laporan ini. Berikut ini adalah beberapa implementasi antarmuka sistem aplikasi *web admin* dan *mobile user* :

Tabel IV.5 Implementasi Antarmuka Aplikasi *Web Admin*

No	Antarmuka	File
1	Login Admin	index.php
2	Halaman Utama	home.php
3	Profile User	user.php
4	Ubah Profile User	ubahuser.php
5	Profile Gamer	gamer.php
6	Ubah Profile Gamer	ubahgamer.php
7	Profile eSport Team	esportteam.php
8	Ubah Profile eSport Team	ubahesportteam.php
9	Event	event.php
10	Tambah Event	tambahevent.php
11	Ubah Event	ubahevent.php
12	Laporan Event	laporanevent.php
13	Tambah Laporan Event	tambahlaporanevent.php
14	Ubah Laporan Event	ubahlaporanevent.php

Tabel IV.6 Implementasi Antarmuka Aplikasi *Mobile User*

No	Antarmuka	File
1	Login User	login.java
2	Register	register.java
3	Profile User	user_tampil.java
4	Profile Gamer	gamer_tampil.java
5	Tambah Profile Gamer	tambahgamer.java
6	Profile eSport Team	esportteam_tampil.java

7	Tambah eSport Team	tambahesportteam.java
8	Event	event_tampil.java
9	Tambah Event	tambahevent.java

IV.2. Pengujian Sistem

Pengujian merupakan tahapan untuk menemukan kesalahan dan kekurangan pada sistem yang dibangun sehingga bisa diketahui apakah sistem tersebut telah memenuhi kriteria tujuan penelitian. Adapun metode pengujian yang digunakan pada pembangunan aplikasi *eSport Team* ini adalah dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional sistem yang dibangun, seperti penjelasan sebagai berikut :

IV.2.1 Skenario Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* merupakan pengujian fungsionalitas dengan melibatkan secara langsung para *user* untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibangun, dimana pihak *developer* akan mendapimpingi para *user* untuk mencatat kesalahan-kesalahan pada aplikasi yang sedang diuji yang ditemukan oleh *user* yang dapat dijadikan sebagai perbaikan terhadap aplikasi yang dibangun. Setelah aplikasi selesai diuji, para *user* akan diberikan pertanyaan atau kuesioner untuk melihat tanggapan *user* terhadap aplikasi yang dibangun. Pengujian *black box* ini dilakukan dengan menguji aplikasi *web admin* dan *mobile user*, seperti penjelasan berikut :

a. Skenario Pengujian *Black Box* pada *Web Admin*

Skenario pengujian aplikasi *web admin* memaparkan urutan dan hal yang diuji pada aplikasi *web admin* :

Tabel IV.7 Skenario Pengujian Aplikasi *Web Admin*

Item Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login Admin	Mengisi Form Login Admin	***Black Box***
Profile User	Mengubah Profile User	***Black Box***
	Menghapus Profile User	
Profile Gamer	Mengubah Profile Gamer	***Black Box***
	Menghapus Profile Gamer	
	Mengubah Profile eSport Team	***Black Box***

Profile eSport Team	Mengubah Profile eSport Team	
Event	Menambah Event	***Black Box***
	Mengubah Event	
	Menghapus Event	
Laporan Event	Menambah Laporan Event	***Black Box***
	Mengubah Laporan Event	
	Menghapus Laporan Event	

b. Skenario Pengujian *Black Box* pada *Mobile User*

Skenario pengujian aplikasi *mobile user* memaparkan urutan dan hal yang diuji pada aplikasi *mobile user* :

Tabel IV.8 Skenario Pengujian Aplikasi *Mobile User*

Item Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login User	Mengisi Form Login User	***Black Box***
Register	Mengisi Form Register	***Black Box***
Lupa Password	Mengisi Form Lupa Password	***Black Box***
Ubah Password	Mengisi Form Ubah Password	***Black Box***
Profile User	Menambah Profile User	***Black Box***
	Mengubah Profile User	
Profile Gamer	Menambah Profile Gamer	***Black Box***
	Mengubah Profile User	
	Rekrut Gamer	
Profile eSport Team	Menambah Profile eSport Team	***Black Box***
	Mengubah Profile eSport Team	
Event	Menambah Event	***Black Box***
	Melihat Lokasi Event	

IV.2.1.1 Kasus dan Hasil Pengujian *Black Box*

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian. Pengujian ini dilakukan secara *black box* dengan hanya memperhatikan masukan kedalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut. Berikut ini pemaparan dari setiap pengujian yang terdapat pada skenario pengujian :

A. Pengujian Aplikasi *Web Admin*

Pengujian aplikasi *web admin* memaparkan hasil pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian aplikasi *web admin.* Adapun pengujian yang dilakukan pada aplikasi *web admin* adalah sebagai berikut :

1. Pengujian Login Admin

Pengujian login admin memaparkan hasil pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian item login. Berikut ini hasil dari pengujian login dengan data yang benar dan dengan data yang salah.

Tabel IV.9 Pengujian Login dengan data benar

Kasus dan Hasil Uji (data benar)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin	*Field* username terisi sesuai dengan username yang dimasukan.	Isi dari *field* username terisi sesuai dengan username yang dimasukan	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Password : admin	*Field* password terisi sesuai dengan password yang dimasukan.	Isi dari *field* password terisi sesuai dengan password yang dimasukan	[✓] Diterima [ ] Ditolak

Tabel IV.10 Pengujian Login dengan data salah

Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : (kosong)	Ketika menekan tombol login sistem akan menampilkan pesan "Semua *Field* harus diisi"	Sistem menampilkan "Semua *field* harus diisi"	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Password : (kosong)	Ketika menekan tombol login sistem akan menampilkan pesan "Semua *Field* harus diisi"	Sistem menampilkan "Semua *field* harus diisi"	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Username : eric Password : 1234	*Field* username dan password terisi sesuai dengan username dan password yang dimasukan	Sistem menampilkan pesan " username dan password Anda salah"	[✓] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Menambah Event

Pengujian menambah event memaparkan hasil pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian event. Berikut ini hasil pengujian menambah event dengan data yang benar dan dengan data yang salah

Tabel IV.11 Pengujian Menambah Event dengan data benar

Kasus dan Hasil Uji (data benar)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kode_event : LP1001 Nama Event : DOTA2 Rookie Cup Jenis Game : DOTA2 Tanggal : 25 Maret 2015 Jam : 10.00 – 22.00 WIB Alamat : Jl. Bekorco No. 25 Jakarta Barat Keterangan : Total Hadiah 25jt	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan daftar list event yang sudah diinputkan	Menampilkan event di list berita paling pertama.	[✓] Diterima [ ] Ditolak

Tabel IV.12 Pengujian Menambah Event dengan data salah

Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kode Event : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Nama Event : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Jenis Game : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem	Sistem menampilkan	[✓] Diterima [ ] Ditolak

	menampilkan "semua *field* harus diisi"	"semua *field* harus diisi	
Tanggal : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Jam : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Alamat : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Keterangan : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Menambah Laporan Event

Pengujian menambah laporan event memaparkan hasil pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian item Laporan Event . Berikut ini hasil pengujian menambah laporan dengan data yang benar dan dengan data yang salah.

Tabel IV.13 Pengujian Menambah Laporan Event dengan data benar

Kasus dan Hasil Uji (data benar)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kode Laporan Event : KD-001 Kode Event : LP1001 JumlahPeserta : 3 DaftarPesert : TIM GADING, TKO INA, C.O.M	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan daftar list laporan event yang sudah diinputkan	Menampilkan laporan event di list laporan event paling pertama.	[✓] Diterima [ ] Ditolak

DaftarPemenang : Juara 1 : TKO TIM			

Tabel IV.14 Pengujian Menambah Laporan Event dengan data salah

Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kode Laporan : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Kode Event : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Jumlah Peserta : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Daftar Peserta: (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Daftar pemenang : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak

B. Pengujian Aplikasi *Mobile User*

Pengujian aplikasi *front end* memaparkan hasil pengujian yang telah disusun padfa skenario pengujian aplikasi *front end.*Adapun pengujian yang dilakukan pada aplikasi *front end* adalah sebagai berikut:

1. Pengujian Login User

Pengujian login *user* memaparkan harsil pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian item login *user.* Adapun pengujian yang dilakukan pada login *user* dengan data yang benar dan dengan data yang salah :

Tabel IV.15 Pengujian Login User dengan data benar

Kasus dan Hasil Uji (data benar)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin	*Field* username terisi sesuai dengan username yang dimasukan.	Isi dari *field* username terisi sesuai dengan username yang dimasukan	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Password : admin	*Field* password terisi sesuai dengan password yang dimasukan.	Isi dari *field* password terisi sesuai dengan password yang dimasukan	[✓] Diterima [ ] Ditolak

Tabel IV.16 Pengujian Login User dengan data salah

Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : (kosong)	Ketika menekan tombol login sistem akan menampilkan pesan "Semua *Field* harus diisi"	Sistem menampilkan "Semua *field* harus diisi"	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Password : (kosong)	Ketika menekan tombol login sistem akan menampilkan pesan "Semua *Field* harus diisi"	Sistem menampilkan "Semua *field* harus diisi"	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Username : jack Password : 4567	*Field* username dan password terisi sesuai dengan username dan password yang dimasukan	Sistem menampilkan pesan " username dan password Anda salah"	[✓] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Menambah Profile Gamer

Pengujian menambah profile gamer memaparkan hasil pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian profile gamer. Berikut ini hasil pengujian menambah profile gamer dengan data yang benar dan dengan data yang salah

Tabel IV.17 Pengujian Profile Gamer dengan data benar

Kasus dan Hasil Uji (data benar)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nickname : CANTONA Nama : Ericson Lokasi : Bandung Jenis Game : CS:GO, DOTA2 Posisi : IGL Penghargaan : Juara 3 DOTA2 CUP @PVJ	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan daftar list gamer yang sudah diinputkan	Menampilkan event di list gamer paling pertama.	[✓] Diterima [ ] Ditolak

Tabel IV.18 Pengujian Menambah eSport Team dengan data salah

Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nickname : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Nama : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Lokasi : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Jenis Game : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan	Sistem menampilkan	[✓] Diterima

	maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	"semua *field* harus diisi	[ ] Ditolak
Posisi : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Penghargaan : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Menambah Profile eSport Team

Pengujian menambah profile gamer memaparkan hasil pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian profile gamer. Berikut ini hasil pengujian menambah profile gamer dengan data yang benar dan dengan data yang salah

Tabel IV.19 Pengujian Profile eSport Team dengan data benar

Kasus dan Hasil Uji (data benar)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama Tim : K.O.B.R.A Tahun Berdiri : 2013 Jenis Game : DOTA2 Penghargaan : Juara 1 DOTA2 Open Cup Lokasi : Medan Anggota : Dani, Eko, Gilang	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan daftar list eSport Team yang sudah diinputkan	Menampilkan event di list eSport Team paling pertama.	[✓] Diterima [ ] Ditolak

Tabel IV.20 Pengujian Menambah eSport Team dengan data salah

Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama Tim: (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Tahun Berdiri : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Jenis Game : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Jenis Game : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Penghargaan : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Lokasi : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Anggota : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Menambah Event

Pengujian menambah event memaparkan hasil pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian event. Berikut ini hasil pengujian menambah event dengan data yang benar dan dengan data yang salah

Tabel IV.17 Pengujian Menambah Event dengan data benar

Kasus dan Hasil Uji (data benar)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kode_event : LP1001 Nama Event : DOTA2 Rookie Cup Jenis Game : DOTA2 Tanggal : 25 Maret 2015 Jam : 10.00 – 22.00 WIB Alamat : Jl. Bekorco No. 25 Jakarta Barat Keterangan : Total Hadiah 25jt	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan daftar list event yang sudah diinputkan	Menampilkan event di list berita paling pertama.	[✓] Diterima [ ] Ditolak

Tabel IV.18 Pengujian Menambah Event dengan data salah

Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Data masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kode Event : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Nama Event : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Jenis Game : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak

	"semua *field* harus diisi"		
Tanggal : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Jam : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Alamat : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Keterangan : (kosong)	Ketika menekan tombol simpan maka sistem menampilkan "semua *field* harus diisi"	Sistem menampilkan "semua *field* harus diisi	[✓] Diterima [ ] Ditolak

IV.2.2.2 Kesimpulan Pengujian Black Box

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sistem aplikasi *eSport Team* yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan, baik itu dari segi validasi, proses penanganan kesalahan dan penyimpanan data.

IV.2.2 Pengujian Kuesioner

Pengujian kuesioner dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada para *user* mengenai aplikasi yang telah diuji oleh *user* tersebut, dimana *user* tersebut akan memberikan tanggapan terhadap aplikasi yang telah diuji dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Dari hasil kuesioner tersebut maka dapat ditarik kesimpulan apakah aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak sesuai.

Kuesioner pengujian kuesioner black box merupakan media yang digunakan pengguna sistem aplikasi *eSport Team* untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. Kuesioner ini disebarkan menggunakan teknik sampling yaitu *simple random sampling* yang disebarkan kepada banyak pengguna. Dari hasil Kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Dari kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan untuk dapat mengambil kesimpulan terhadap penilaian dari aplikasi yang dibangun.

Berdasarkan data hasil Kuesioner dicari presentasi masing masing jawaban dengan menggunakan rumus : Y= (P/Q) * 100%

Keterangan :

Y : Nilai Presentasi

P : Jumlah jawaban responden tiap soal

Q : Jumlah responden

Kuesioner diberikan kepada beberapa *gamers* di dua Komunitas Games, yaitu : Komunitas Gamers O2 Bandung dan Komunitas Gamers Jester Bandung yang dijadikan *sample*. Kuesioner terdiri dari lima pertanyaan dengan menggunakan skala dari skala 1 sampai dengan 5, diantaranya :

1. Apakah aplikasi *eSport Team* mudah digunakan ?
    a. Sangat Setuju
    b. Setuju
    c. Ragu-Ragu
    d. Tidak Setuju
    e. Sangat Tidak Setuju
2. Apakah informasi yang diberikan pada Aplikasi eSport Team dapat membantu anda di dalam mencari informasi dari profile gamer lain ?
    a. Sangat Setuju
    b. Setuju
    c. Ragu-Ragu
    d. Tidak Setuju

e. Sangat Tidak Setuju

3. Apakah Aplikasi eSport Team membantu anda di dalam pembentukan suatu eSport Team ?
   a. Sangat Setuju
   b. Setuju
   c. Ragu-Ragu
   d. Tidak Setuju
   e. Sangat Tidak Setuju
4. Apakah informasi event games yang diberikan pada Aplikasi eSport Team dapat membantu anda di dalam mencari informasi mengenai event games yang akan anda ikuti ?
   a. Sangat Setuju
   b. Setuju
   c. Ragu-Ragu
   d. Tidak Setuju
   e. Sangat Tidak Setuju
5. Apakah Aplikasi eSport Team membantu anda di dalam mencari lokasi event games yang ingin anda ikuti ? khususnya bagi eSport Team yang ingin mengikuti event games dari luar kota
   a. Sangat Setuju
   b. Setuju
   c. Ragu-Ragu
   d. Tidak Setuju
   e. Sangat Tidak Setuju

IV.2.2.1 Hasil Pengujian Kuesioner

Pengujian Kuesioner memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun.Hasil yang didapat dari jawaban Kuesioner digunakan untuk mengambil kesimpulan terhadap penilaian dari aplikasi yang dibangun.

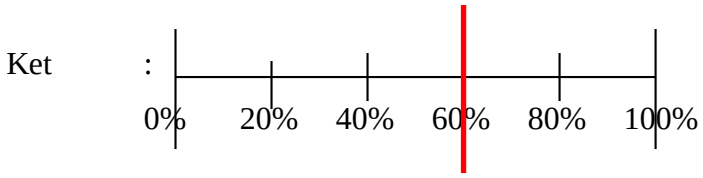
1. Hasil Pengujian Kuesioner Soal no 1

Tabel IV.19 Hasil Pengujian Soal 1

No Pertanyaan	Skala	Keterangan	Responden	Persentasi (%)
1	1	Sangat Setuju	18	60%
	2	Setuju	12	40%
	3	Ragu-Ragu	0	0%
	4	Tidak Setuju	0	0%
	5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan Tabel IV.19 sebanyak 18 orang atau 60% menjawab Sangat Setuju dan 12 orang atau 40% menjawab Setuju Aplikasi eSport Team mudah digunakan, berikut adalah grafik hasil pengujian soal 1 :

Hasil Perhitungan : 60%



Kesimpulan : Karena hasil perhitungan menunjukan persentase >= 50% yaitu : 60%, maka dapat disimpulkan bahwa untuk pertanyaan kuesioner nomor 1 Aplikasi eSport Team tergolong mudah digunakan oleh para user.

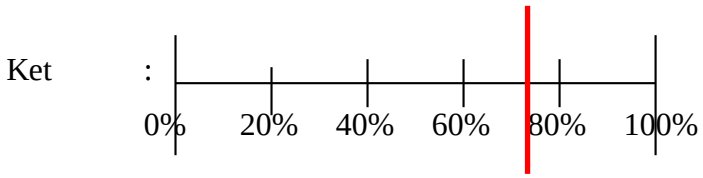
2. Hasil Pengujian Kuesioner Soal no 2

Tabel IV.20 Hasil Pengujian Soal 2

No Pertanyaan	Skala	Keterangan	Responden	Persentasi (%)
2	1	Sangat Setuju	22	73%
	2	Setuju	8	27%
	3	Ragu-Ragu	0	0%
	4	Tidak Setuju	0	0%
	5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah			30	100%

Bedasarkan Tabel IV.20 sebanyak 22 orang atau 73% menjawab Sangat Setuju dan 8 orang atau 27 % menjawab Setuju informasi yang diberikan Aplikasi eSport Team dapat membantu user di dalam mencari informasi dari gamer lain

Hasil Perhitungan : 73%



Kesimpulan : Karena hasil perhitungan menunjukan persentase >= 50% yaitu : 73%, maka dapat disimpulkan bahwa untuk pertanyaan kuesioner nomor 2 informasi yang diberikan Aplikasi eSport Team dapat membantu user di dalam mencari informasi dari gamer lain.

3. Hasil Pengujian Kuesioner Soal no 3

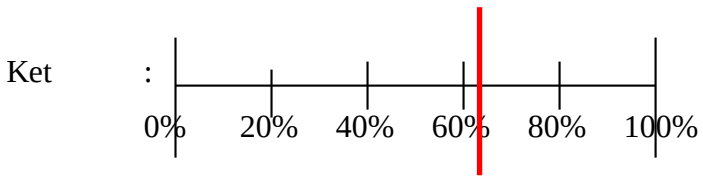
Tabel IV.21 Hasil Pengujian Soal 3

No Pertanyaan	Skala	Keterangan	Responden	Persentasi (%)
3	1	Sangat Setuju	19	63%
	2	Setuju	10	33%

	3	Ragu-Ragu	1	4%
	4	Tidak Setuju	0	0%
	5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah			30	100%

Bedasarkan Tabel IV.21 sebanyak 19 orang atau 63% menjawab Sangat Setuju dan 11 orang atau 33 % menjawab Setuju dan 1 orang atau 4% menjawab Ragu-Ragu bahwa Aplikasi eSport Team dapat membantu user di dalam membentuk suatu eSport Team

Hasil Perhitungan : 63%



Kesimpulan : Karena hasil perhitungan menunjukan persentase >= 50% yaitu : 60%, maka dapat disimpulkan bahwa untuk pertanyaan kuesioner nomor 3 Aplikasi eSport Team dapat membantu user di dalam suatu membentuk eSport Team.

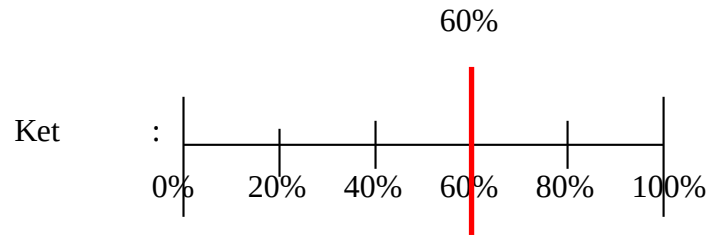
4. Hasil Pengujian Kuesioner Soal no 4

Tabel IV.22 Hasil Pengujian Soal 4

No Pertanyaan	Skala	Keterangan	Responden	Persentasi (%)
4	1	Sangat Setuju	18	60%
	2	Setuju	10	33%
	3	Ragu-Ragu	0	0%
	4	Tidak Setuju	2	7%
	5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah			30	100

Bedasarkan Tabel IV.22 sebanyak 18 orang atau 60% menjawab Sangat Setuju , 10 orang atau 33 % menjawab Setuju dan 2 orang atau 7% menjawab Tidak Setuju bahwa Aplikasi eSport Team dapat membantu para user di dalam mencari informasi mengenai event games yang akan diikuti oleh para gamers.

Hasil Perhitungan :



Kesimpulan : Karena hasil perhitungan menunjukan persentase >= 50% yaitu : 60%, maka dapat disimpulkan bahwa untuk pertanyaan kuesioner nomor 4 Aplikasi eSport Team dapat membantu para user di dalam mencari informasi mengenai event games yang akan diikuti oleh para gamers.

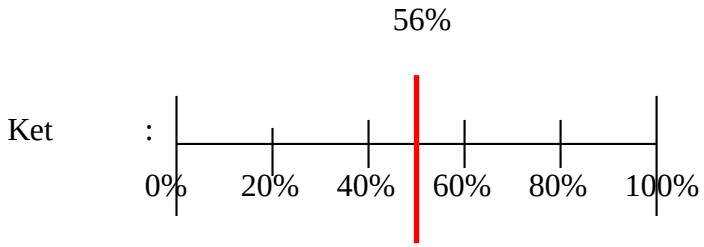
5. Hasil Pengujian Kuesioner Soal 5

Tabel IV.23 Hasil Pengujian Soal 5

No Pertanyaan	Skala	Keterangan	Responden	Persentasi (%)
5	1	Sangat Setuju	17	56%
	2	Setuju	8	26%
	3	Ragu-Ragu	3	10%
	4	Tidak Setuju	2	8%
	5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah			30	100%

Bedasarkan Tabel IV.23 sebanyak 17 orang atau 56% menjawab Sangat Setuju , 8 orang atau 26% menjawab Setuju, 3 orang atau 10% Ragu-Ragu dan 2 orang atau 8% Tidak Setuju bahwa Aplikasi eSport Team dapat membantu para user di dalam mencari lokasi event games yang akan diikut olehpara eSport Team, khususnya bagi eSport Team yang ingin mengikuti event games di luar kota

Hasil Perhitungan :



Kesimpulan : Karena hasil perhitungan menunjukan persentase >= 50% yaitu : 56%, maka dapat disimpulkan bahwa untuk pertanyaan kuesioner nomor 5 *Aplikasi eSport Team* dapat membantu para user di dalam mencari lokasi event games yang akan diikut oleh para *eSport Team*, khususnya bagi *eSport Team* yang ingin mengikuti event games di luar kota.

IV.2.2.2 Kesimpulan Pengujian Kuesioner

Berdasarkan pengujian kuesioner yang dilakukan di Komunitas Gamers O2 Bandung pada tanggal 28 sampai 31 Januari 2015 maka dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari pembangunan perangkat lunak ini adalah untuk membantu para *gamers* untuk membentuk suatu *eSport Team* dengan cara merekrut pemain berdasarkan kategori yang ditentukan oleh *user*, kategori tersebut diantaranya : kategori lokasi, kategori jenis game, kategori posisi dan kategori usia.

Tujuan utama dari pembangunan perangkat lunak *eSport Team* ini telah tercapai, namun penelitian ini belum dapat dikatakan sukses dikarenakan oleh beberapa faktor dan faktor yang paling utama adalah informasi dari pemain yang belum begitu detail dan akurat. Hal ini disebabkan karena perangkat lunak yang dibangun belum terhubung dengan database dari jenis game yang dimainkan oleh *gamer*, sehingga informasi *profile gamer* yang ada di perangkat lunak *eSport Team* yang dibangun masih diinputkan secara manual atau dengan kata lain informasi dari *profile gamer* masih harus diupdate secara manual, seperti : penghargaan *gamer* yang telah diraih oleh *gamer* tersebut.