BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan, maka diusulkan perancangan sistem baru, dimana kinerja dari suatu sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada sebelumnya.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Adapun tujuan perancangan aplikasi pembelajaran pemrograman berorientasi objek ini adalah untuk menghasilkan perangkat lunak yang mampu:

1. Mempermudah proses pendaftaran di Sekolah Sepakbola POR UNI.
2. Mempermudah proses pembayaran pendaftaran di Sekolah Sepakbola POR UNI.
3. Sebagai media pendukung untuk memahami kurikulum sepakbola usia muda.
4. Membantu orangtua murid dalam melihat perkembangan kurikulum sepakbola yang didapat oleh anaknya melalui penilaian online.

.4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem informasi penerapan kurikulum berbasis website ini dapat digambarkan sebagai sebagai sebuah fasilitas yang dapat memudahkan para pegawai tata usaha dalam mengolah data pendaftaran, pembayaran pendaftaran, kurikulum serta penilaian siswa, dimana dalam semua proses tersebut bagian tata

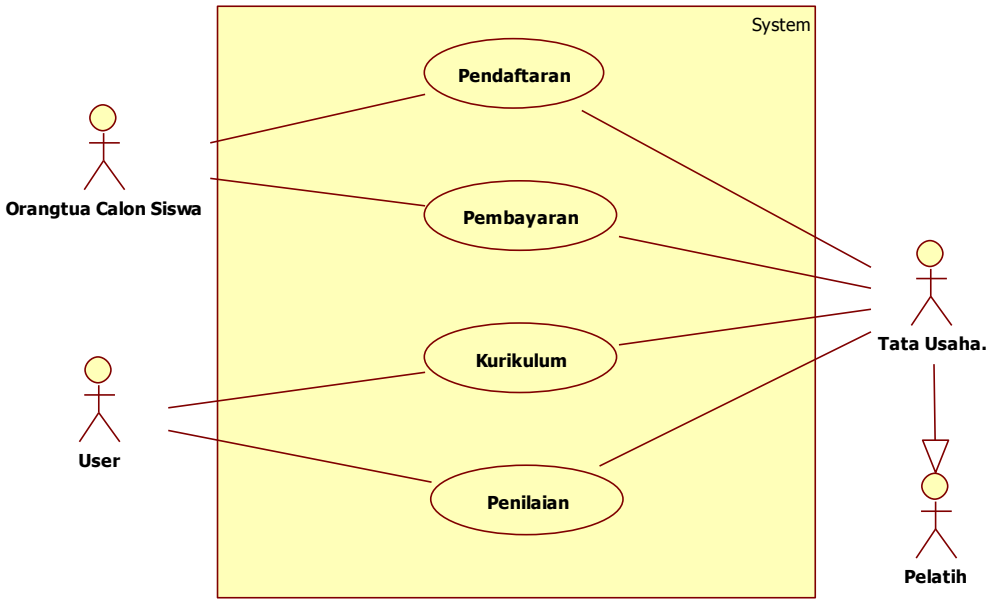
usaha tidak perlu mencatat data ke dalam buku melainkan hanya diinput pada komputer secara terkomputerisasi.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram*, *activity diagram, , sequence diagram, class diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.1.3.1. *Use Case Diagram* yang Diusulkan

Usecase diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Berikut ini gambaran use case yang diusulkan.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* yang diusulkan.

4.1.3.2. Definisi Aktor

Berikut ini merupakan Definisi Aktor dengan dekripsinya dalam Sistem Informasi Penerapan Kurikulum di Sekolah Sepakbola POR UNI.

Tabel 4.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Actor	Deskripsi
1.	Orangtua Calon Siswa	Aktor yang terlibat dalam proses pendaftaran dan pembayaran pendaftaran calon siswa.
2.	User	Aktor yang terlibat dalam proses penerimaan informasi kurikulum.
3.	Tata Usaha	Aktor yang terlibat dalam proses pendaftaran, dan pembayaran pendaftaran calon siswa.
4.	Pelatih	Aktor yang terlibat dalam proses penerapan kurikulum.

4.1.3.3. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Berikut ini merupakan Definisi Aktor dan dengan dekripsinya dalam Sistem Informasi Penerapan Kurikulum di Sekolah Sepakbola POR UNI Bandung yang diusulkan.

Tabel 4.2 Definisi *Use Case*

No.	*Use Case*	Deskripsi
1.	Pendaftaran	Merupakan *Use Case* yang menjalankan proses pendaftaran.
2.	Pembayaran	Merupakan Use Case yang menjelaskan proses pembayaran biaya pendaftaran.

3	Kurikulum	Merupakan *Use Case* yang menjalankan proses penerapan kurikulum.
4.	Penilaian	Merupakan *Use Case* yang menjalankan Proses penilaian.

4.1.3.4. Skenario *Use Case* yang diusulkan

Berikut ini merupakan beberapa Skenario *Use case* yang diusulkan dalam Sistem Informasi Penerapan Kurikulum di Sekolah Sepakbola POR UNI Bandung ini.

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Pendaftaran

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pendaftaran
Deskripsi	Orangtua calon siswa melakukan pendaftaran melalui internet
Aktor	Orangtua calon siswa
Tujuan	Mengisi form pendaftaran
Skenario Utama	
Pre-Condition	Orangtua calon siswa masuk ke website Sekolah Sepakbola POR UNI
Aktor	**Sistem**
	1. Menampilkan tampilan utama website
2. Memilih Menu Pendaftaran	
	3. Menampilkan Form Pendaftaran
4. Mengisi Form Pendaftaran	
5. Menekan tombol proses pendaftaran	
	6. Memeriksa data pendaftaran yang masuk

	7. Menyimpan data pendaftaran ke dalam database
	8. Memberikan nomor pendaftaran dan password calon siswa
9. Mencatat nomor pendaftaran dan password calon siswa	
***Scenario* Alternatif**	
	Sistem menampilkan pesan *error* apabila ada data yang belum diisi.
Post-Condition	Berhasil melakukan pendaftaran lalu mendapatkan nomor pendaftaran dan password calon siswa

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Pembayaran

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pembayaran
Deskripsi	Orangtua calon siswa melakukan pembayaran pendaftaran melalui internet
Aktor	Orangtua calon siswa
Tujuan	Membayar biaya pendaftaran
Skenario Utama	
Pre-Condition	Orangtua calon siswa mengakses website sekolah sepakbola POR UNI
Aktor	**Sistem**
	1. Menampilkan menu *login* calon siswa
2. Mengisi nomor pendaftaran dan password	

3. Menekan tombol *Login*	
	4. Validasi data
	5. Menampilkan menu calon siswa
6. Memilih menu pembayaran registrasi	
	7. Menampilkan informasi pendaftaran
8. Mengisikan data *transfer*	
9. Menekan tombol *upload* foto bukti transfer	
	10. Menampilkan menu *upload* foto bukti transfer
11. Memilih foto bukti transfer yang akan di *upload*	
12. Menekan tombol upload	
	13. Menampilkan data transfer
14. Menekan tombol simpan	
	15. Menyimpan data pembayaran
***Scenario* Alternatif**	
	Sistem menampilkan pesan *error* apabila ada data yang belum diisi.
Post-Condition	Berhasil melakukan pembayaran lalu menunggu konfirmasi persetujuan pembayaran.

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Kurikulum

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Kurikulum
Deskripsi	Admin melakukan input data kurikulum baru
Aktor	*Administrator*
Tujuan	Menginput data Kurikulum
Skenario Utama	
Pre-Condition	Admin mengakses website POR UNI
Aktor	**Sistem**
	1. Menampilkan tampilan utama website
2. Memilih Menu Login Admin	
	3. Menampilkan Menu Login Admin
4. Mengisi username dan password admin	
5. Menekan tombol login	
	6. Validasi data
	7. Menampilkan menu admin
8. Memilih menu kurikulum	
	9. Menampilkan data kurikulum
10. Mengisi data kurikulum baru	
11. Menekan tombol simpan	

	12. Menyimpan data kurikulum baru
	13. Menampilkan data kurikulum baru yang telah diinput
***Scenario* Alternatif**	
	Sistem menampilkan pesan *error* apabila ada data yang belum diisi.
Post-Condition	Berhasil menambahkan kurikulum

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Penilaian

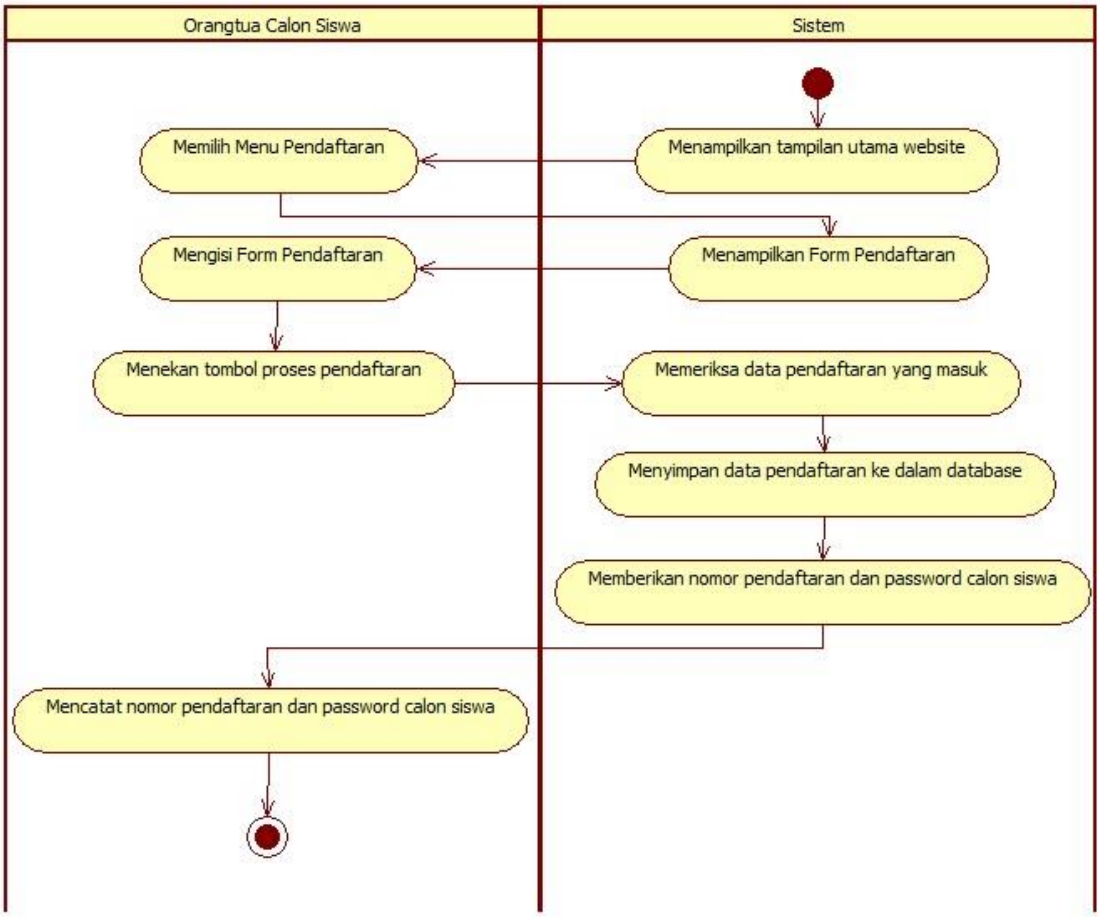
Identifikasi	
Nama *Use Case*	Penilaian
Deskripsi	Admin mengakses website POR UNI
Aktor	Admin
Tujuan	Menjelaskan proses memasukan nilai
Skenario Utama	
Pre-Condition	Admin mengakses website POR UNI
Aktor	**Sistem**
	1. Menampilkan tampilan utama website
2. Memilih Menu Login Admin	
	3. Menampilkan Menu Login Admin
4. Mengisi username dan password admin	
5. Menekan tombol login	
	6. Validasi data

	7. Menampilkan menu admin
8. Memilih menu penilaian	
	9. Menampilkan data kurikulum
10. Memilih kurikulum	
	11. Menampilkan nama user
12. Memilih user	
	13. Menampilkan form nilai
14. Mengisi nilai	
15. Menekan tombol simpan	
	16. Menyimpan data nilai
***Scenario* Alternatif**	
	Sistem menampilkan pesan *error* apabila ada data yang belum diisi.
Post-Condition	Berhasil menambahkan nilai

4.1.3.5. Activity Diagram yang diusulkan

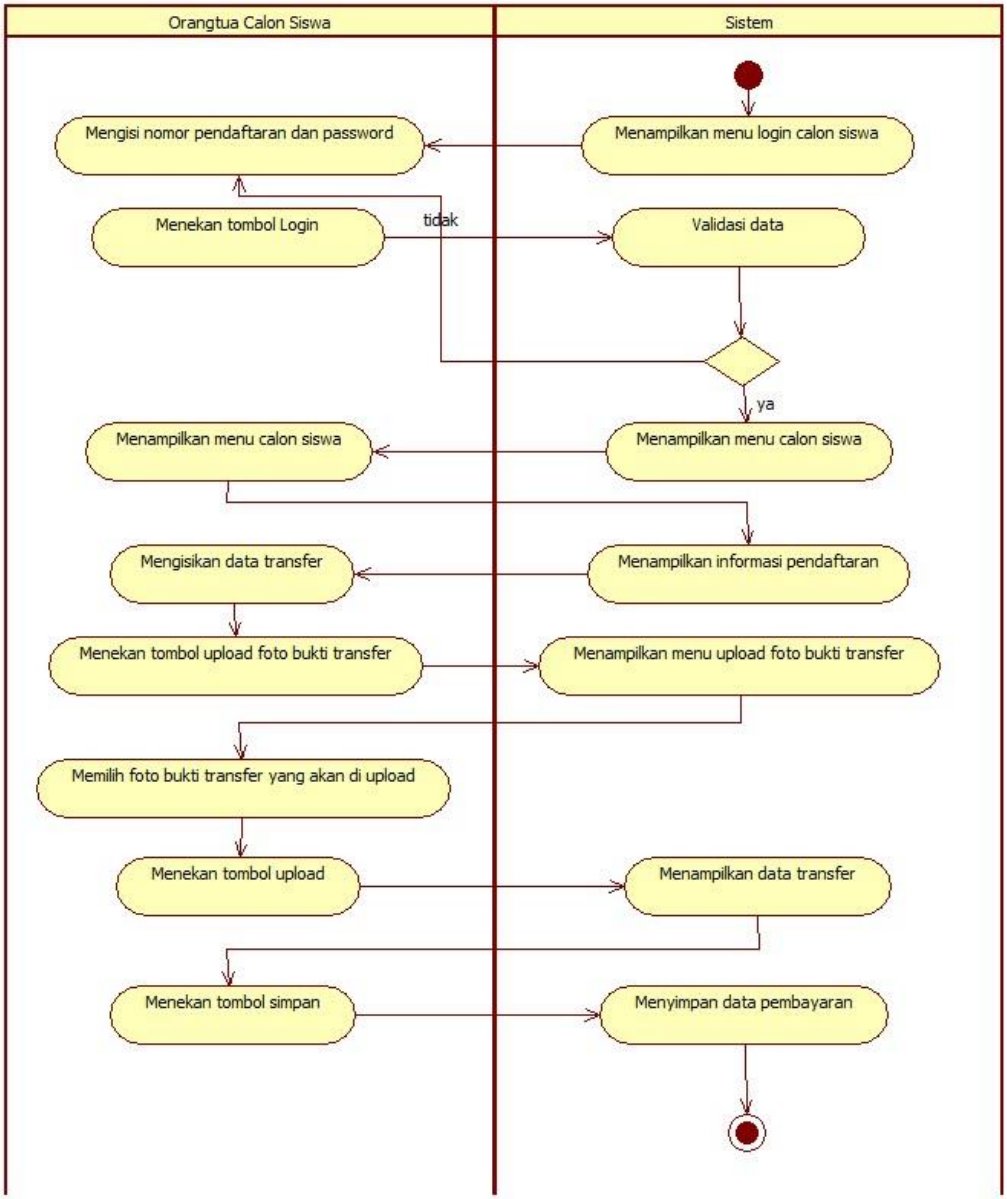
Agar lebih memahami sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan activity diagram tentang sistem, yaitu seperti yang ada di bawah ini:

1. ***Activity Diagram*** **Pendaftaran**



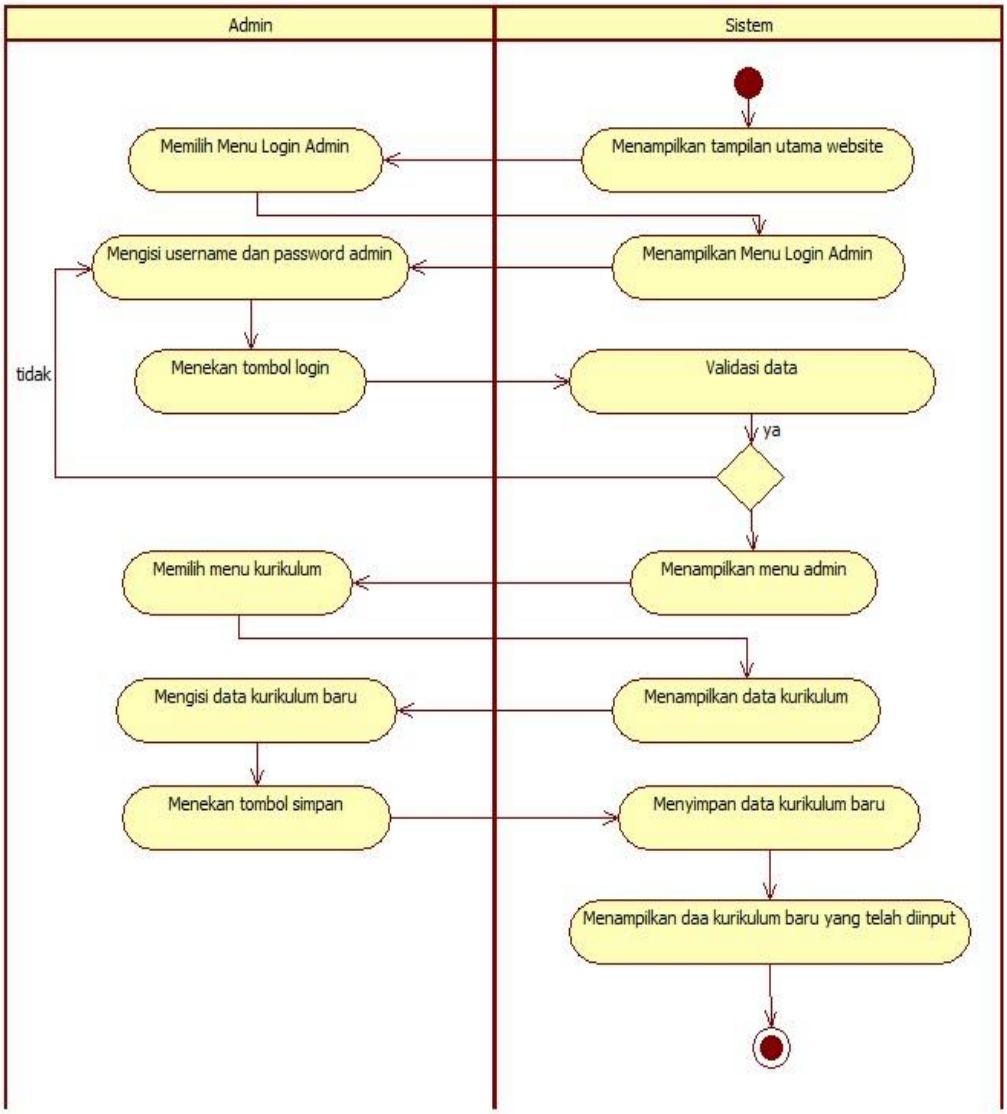
Gambar 4.2 ***Activity Diagram*** **Pendaftaran**

2. *Activity Diagram* Pembayaran



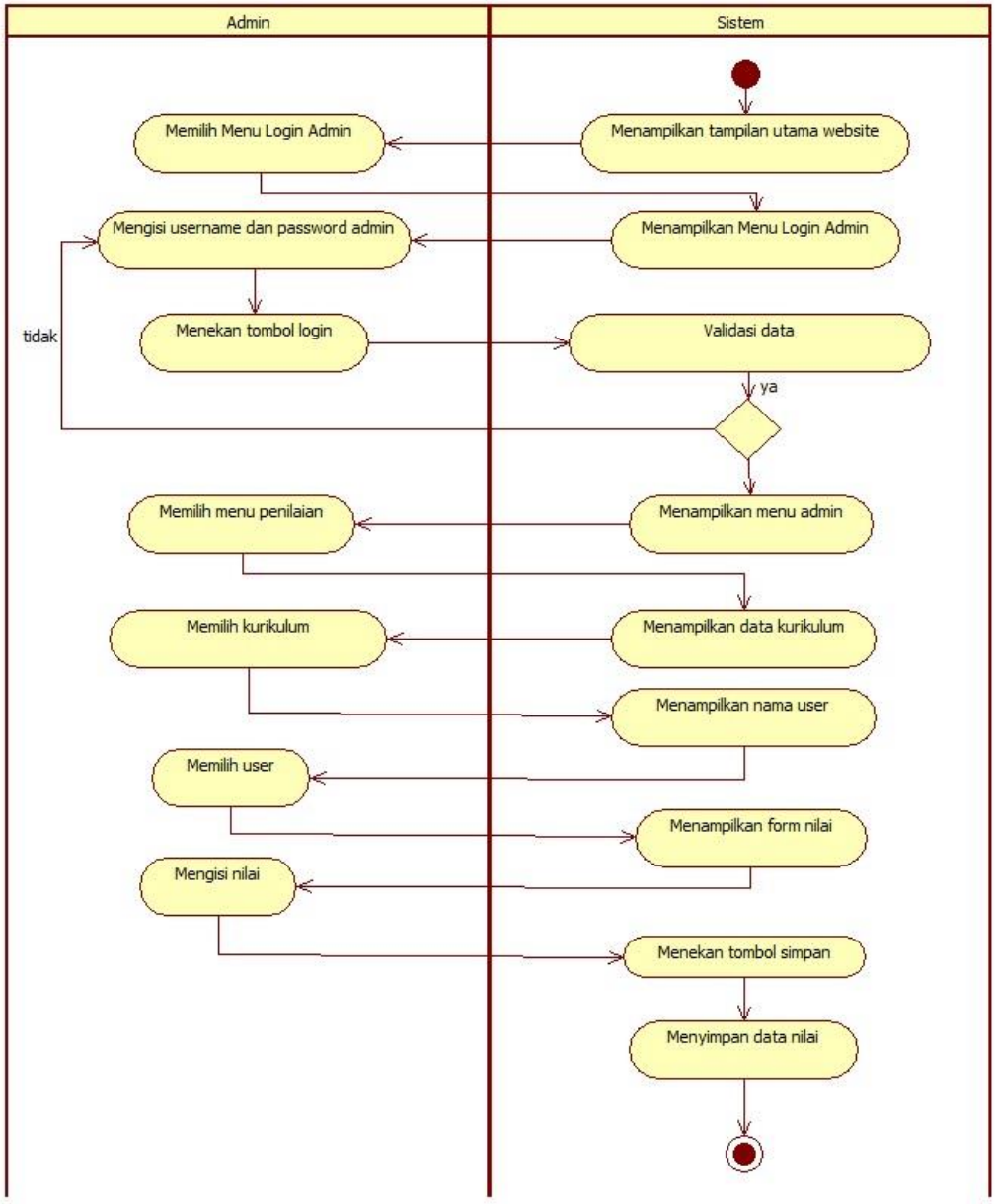
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Pembayaran

3. *Activity Diagram* Kurikulum



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Kurikulum

4. *Activity Diagram* Penilaian

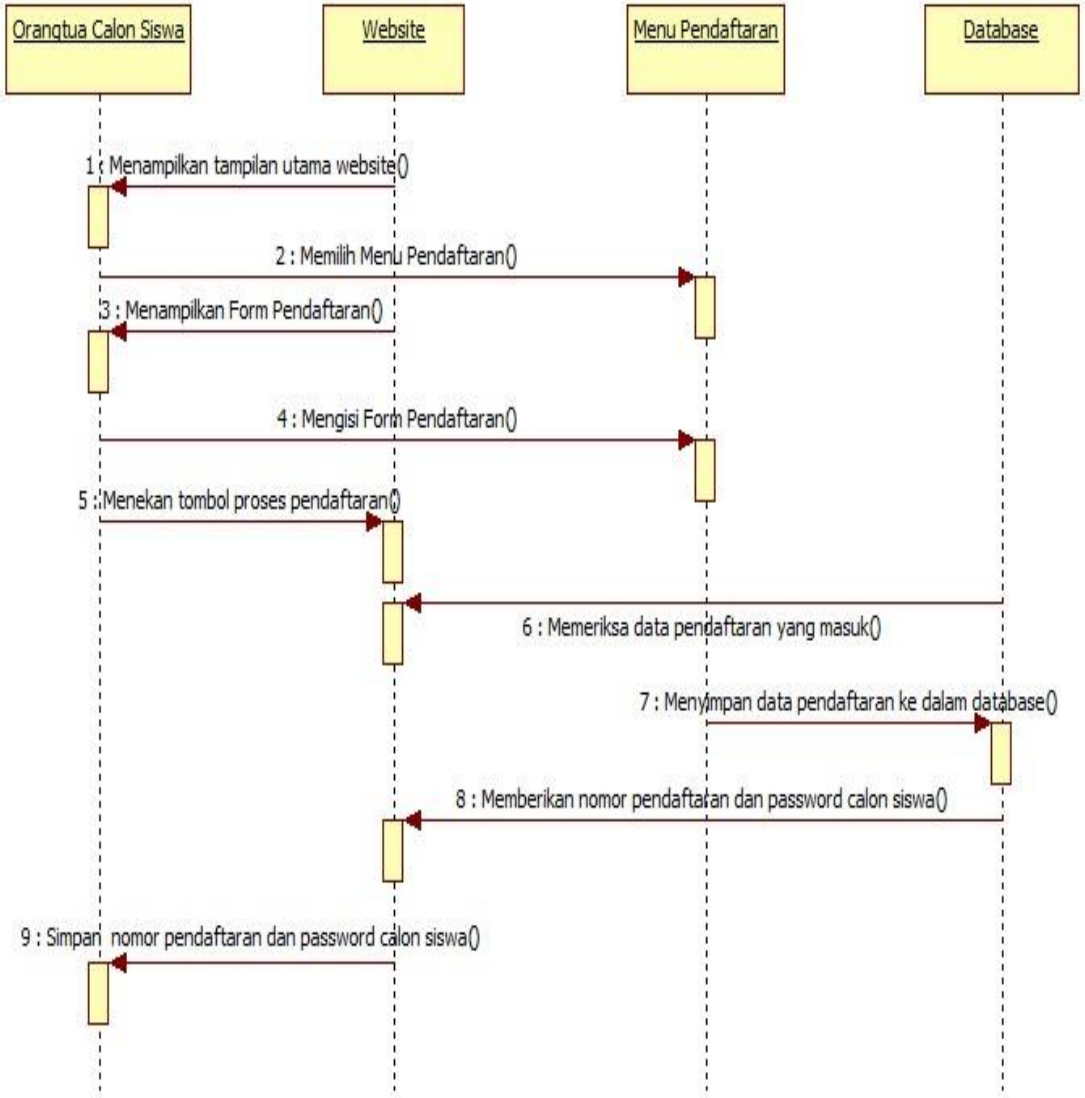


Gambar 4.5 *Activity Diagram* Penilaian

4.1.3.6. Diagram *Sequence* yang diusulkan

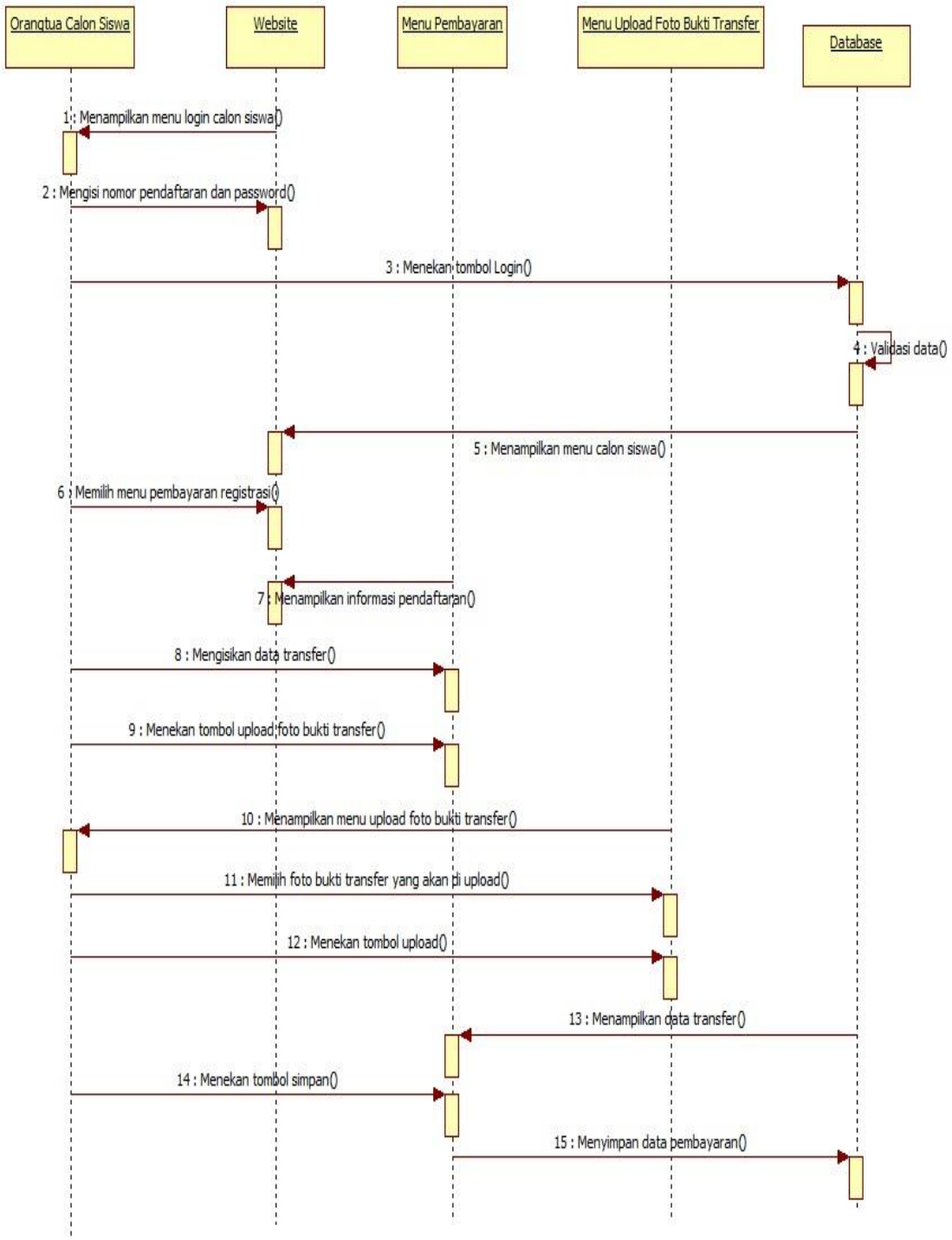
Berikut *Sequence Diagram* yang diusulkan pada Sistem Informasi Penerapan Kurikulum di Sekolah Sepakbola POR UNI.

1. Diagram Sequence Pendaftaran



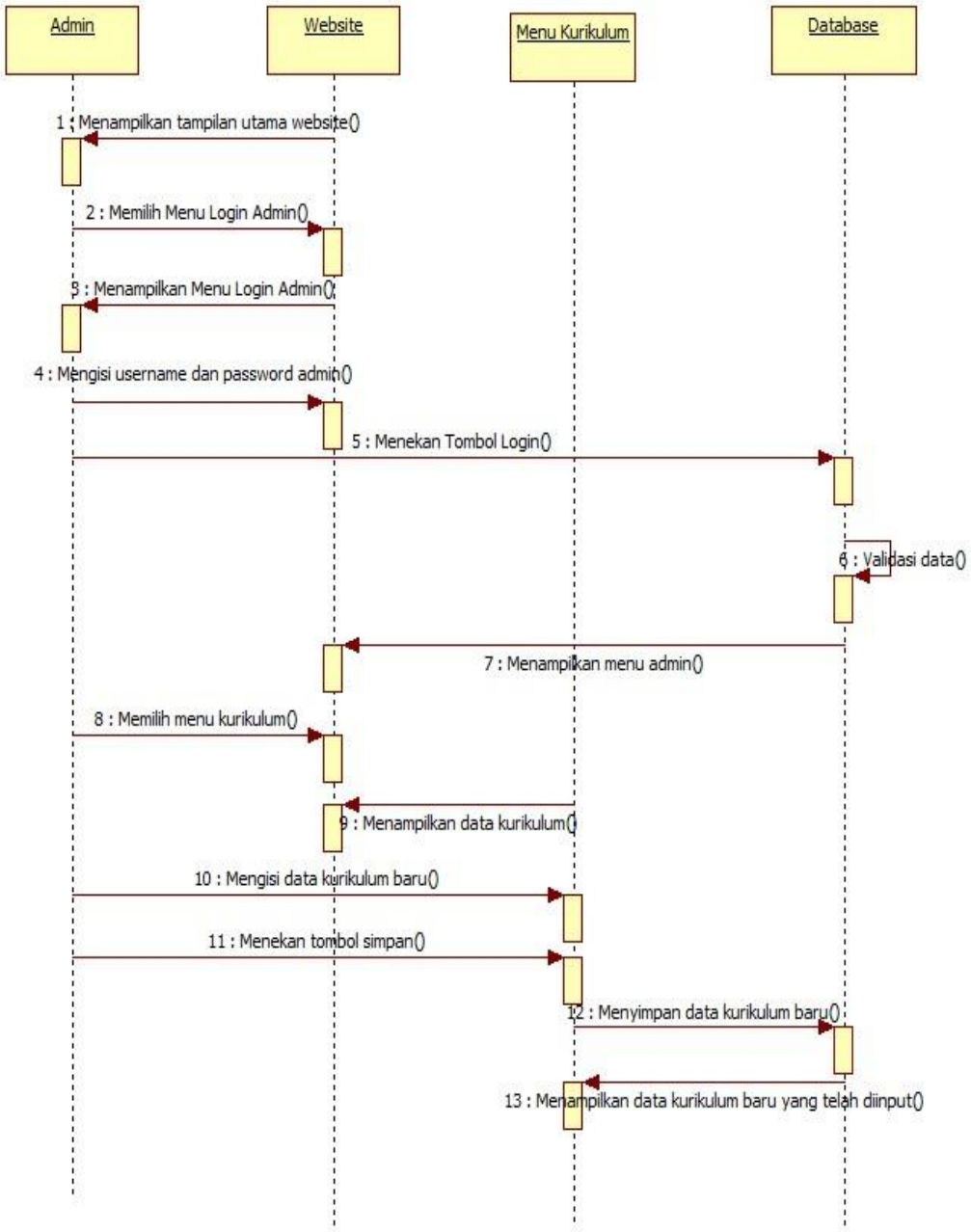
Gambar 4.6 *Diagram Sequence* Pendaftaran

2. Diagram Sequence Pembayaran



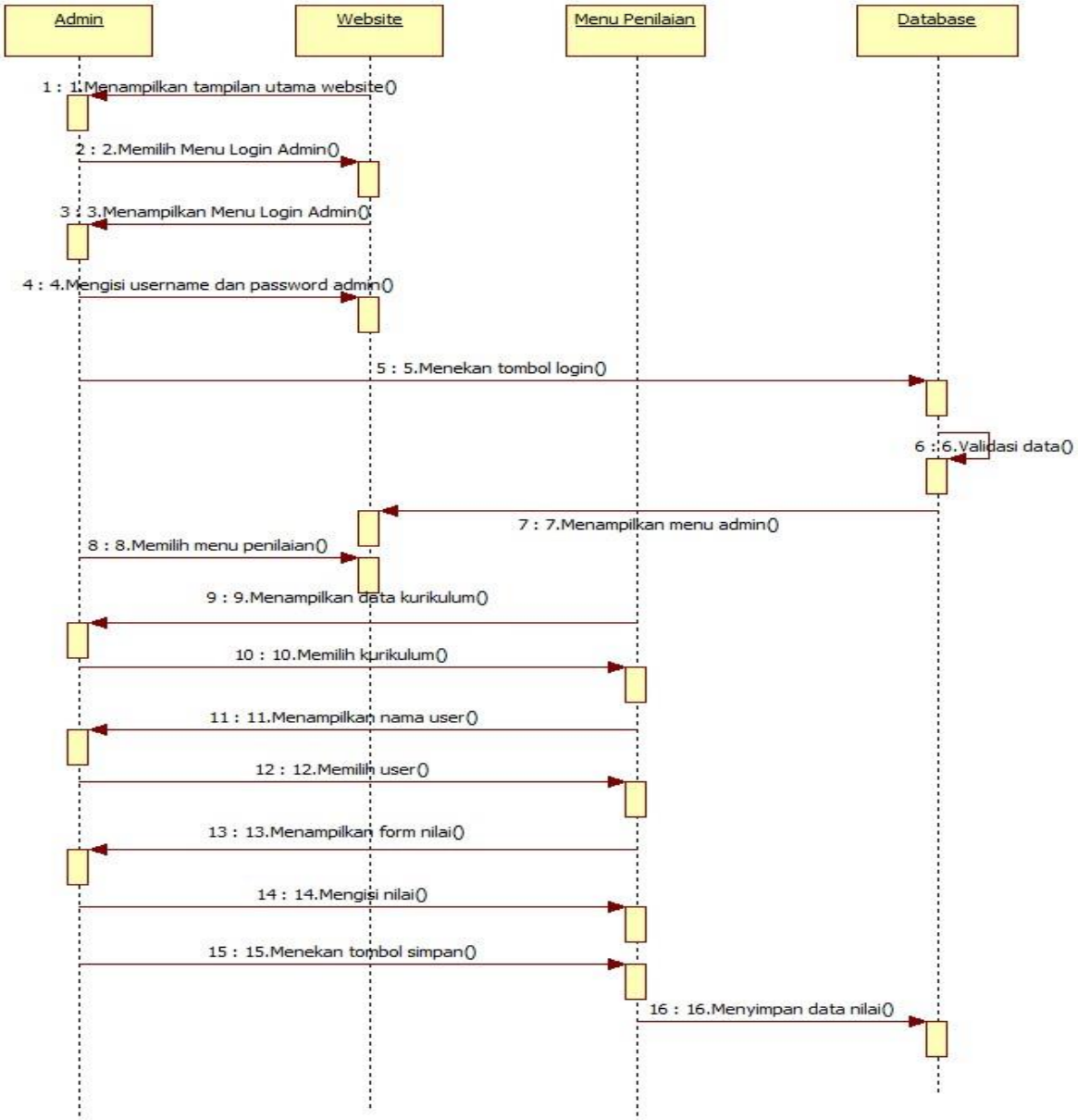
Gambar 4.7 *Diagram Sequence* Pembayaran

3. *Diagram Sequence* Kurikulum



Gambar 4.8 *Diagram Sequence* Kurikulum

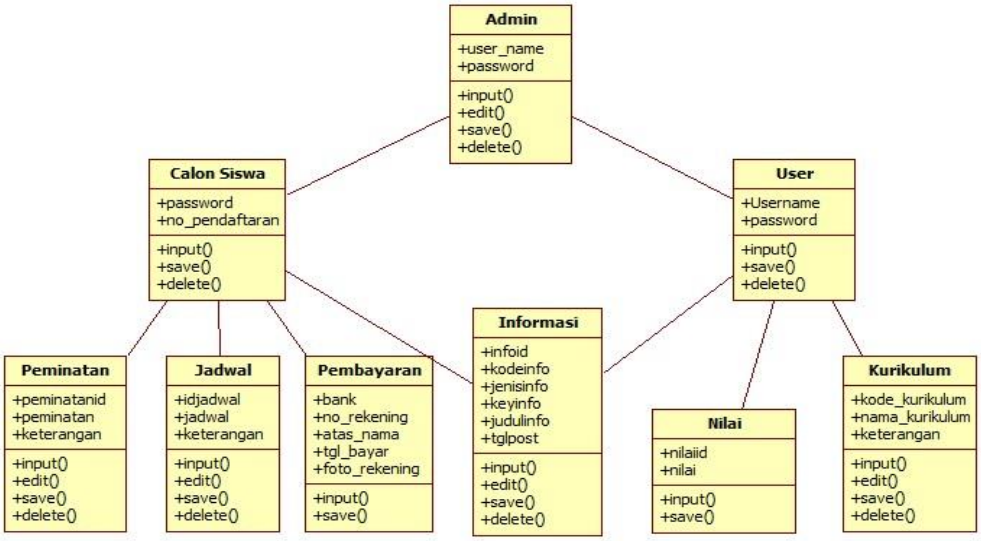
4. ***Diagram Sequence*** **Penilaian**



Gambar 4.9 ***Diagram Sequence*** **Penilaian**

4.1.3.7. Class Diagram

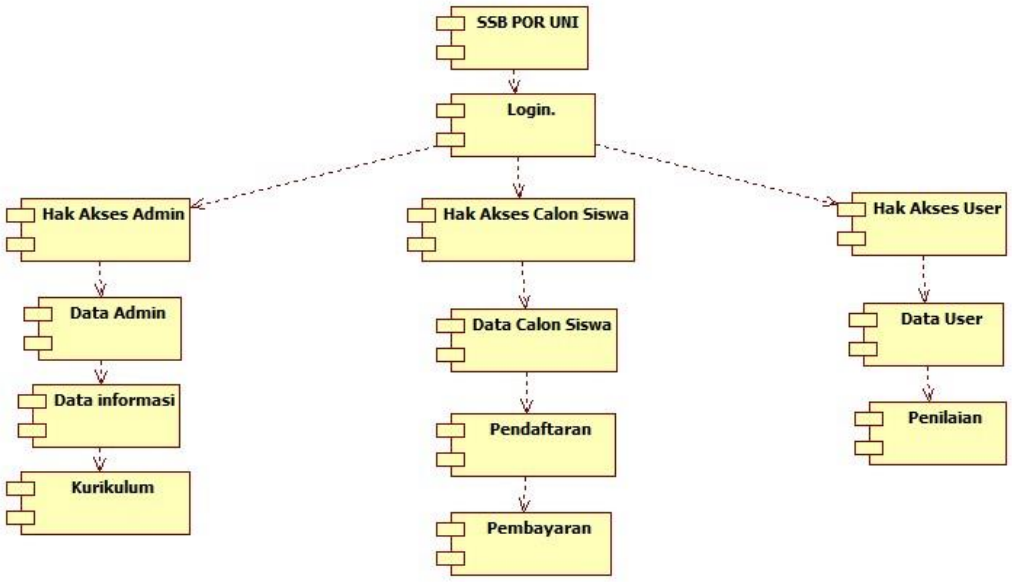
Class Diagram digunakan untuk menggambarkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam sistem. Diagram ini juga memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka.



Gambar 4.10 *Class* Diagram yang diisulkan

4.1.3.8. Component Diagram

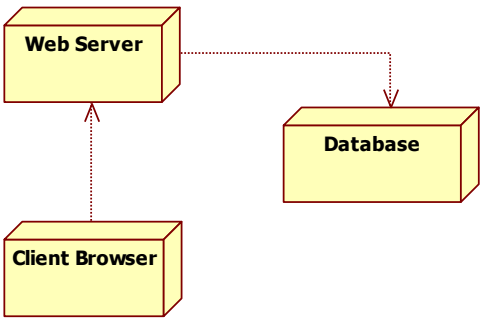
Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi code , baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable* , baik yang muncul pada *compile time*, *link time* , maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa class dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface* , yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.



Gambar 4.11 *Component* Diagram

4.1.3.9. Deployment Diagram

Deployment/Physical Diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di- *deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin,*server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

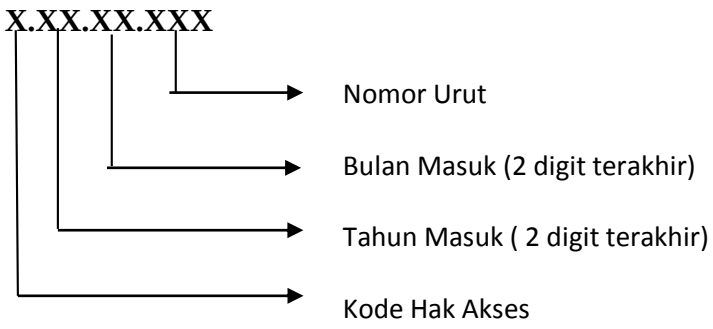


Gambar 4.12 *Deployment* Diagram

4.1.4. Kodefikasi

Pengkodean merupakan suatu inisialisasi kode yang bersifat unik atau tidak boleh ada yang sama. Hal ini dilakukan utuk memudahkan dalam mengidektifikasi perbedaan dari suatu data sehingga tidak terdapat redudansi atau pengulangan data yang sama. Adapun pengkodean yang terdapat pada sistem informasi akademik yaitu:

1. Nomor Pendaftaran



Contoh : N1406017

Keterangan :

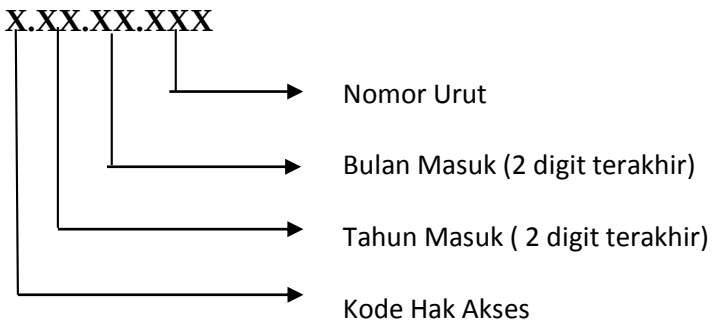
N : Kode Hak Akses untuk Calon Pendaftaran

14 : Tahun 2014, 2 digit terakhir adalah 14

06 : Bulan 06 / Juni, 2 digit terakhir adalah 06

017 : Nomor urut ke 17

2. Kode User



Contoh : U1406001

Keterangan :

U : Kode Hak Akses untuk User

14 : Tahun 2014, 2 digit terakhir adalah 14

06 : Bulan 06 / Juni, 2 digit terakhir adalah 06

001 : Nomor urut ke 1

3. Kode Kurikulum

XX ⟶ Kode untuk Kurikulum

Contoh : A1

Keterangan :

A1	Passing forward	Kemampuan **mengumpan bola ke depan**, dengan catatan laju bola paling tidak **melewati 1 pemain lawan**
A2	Shooting Power	Kemampuan melepaskan tembakan ke arah gawang dengan **tepat dan keras**
A3	Shooting Placement	Kemampuan melepaskan tembakan ke arah gawang dengan **tepat dan terarah** (cth: ke arah tiang jauh, tidak ke arah kiper dll)
A4	Ball control	Kemampuan menahan laju bola tanpa kehilangan kontrol atas bola terutama saat berada dalam tekanan lawan
A5	Feinting/Trik individu	Kemampuan mengecoh lawan dengan menggunakan gerakan kaki dan badan
A6	Dribbling	Kemampuan menggiring bola dalam **kecepatan tinggi tanpa kehilangan kontrol** terhadap bola
A7	Change of pace	Kemampuan melakukan perubahan kecepatan di saat yang tepat saat sedang **menguasai bola**
A8	Heading	Kemampuan melakukan heading ke arah gawang atau melakukan heading sebagai umpan
A9	Vision	Kemampuan mengumpankan bola ke teman yang tepat sehingga alur serangan berjalan dengan baik

Gambar 4.13 Kode Kurikulum *Section* A
[Sumber : TIMO S. SCHEUNEMANN. 2012. KURIKULUM & PEDOMAN DASAR SEPAKBOLA INDONESIA.Jakarta.]

B1	Intercepting	Kemampuan memotong bola yang diarahkan kepada lawan, kemampuan ini sama dengan kemampuan **membaca alur bola lawan**
B2	Tackling	kemampuan pemain untuk mengambil/menjauhkan bola dari kaki **lawan dari arah samping tanpa melakukan pelanggaran**
B3	Body Checks	Kemampuan pemain berbenturan badan **tanpa melakukan pelanggaran** sekaligus memenangkan duel
B4	Defensive run	Kemampuan pemain berlari ke posisi yang tepat saat bertahan, dengan kata lain pemain mengerti taktik bertahan
B5	Kicking the ball clear	Kemampuan pemain menghalau bola di saat terdesak menggunakan kakinya (entah jauh ke depan, keluar lapangan atau **ke daerah yang tidak membahayakan gawangnya**)
B6	Heading the ball clear	Kemampuan menghalau bola di saat terdesak dengan menggunakan kepala. Bola harus di halau ke daerah yang tidak berbahaya

Gambar 4.14 Kode Kurikulum *Section* B
[Sumber : TIMO S. SCHEUNEMANN. 2012. KURIKULUM & PEDOMAN DASAR SEPAKBOLA INDONESIA.Jakarta.]

C1	Speed	Kemapuan pemain untuk berlari dengan cepat tanpa bola sekaligus kecepatan pemain dalam merubah arah lari dan dalam bereaksi terhadap gerakan-gerakan lawan
C2	Coordination	Kemampuan pemain menguasai anggota-anggota tubuhnya sehingga bisa memperagakan skill dengan baik dan bergerak dengan luwes
C3	Resistance to Fatigue/ endurance	Kemampuan **tubuh** pemain untuk terus berlari di lapangan **dengan stabil** (cth: baik menit ke 10 msupun menit ke 40 pemain tetap bisa berlari tanpa menjadi lemah)
C4	Aerobic Capacity	Kemampuan tubuh pemain untuk **bisa kembali berlari** setelah sebelumnya berlari dengan cepat. Dengan kata lain recovery tubuh pemain saat bertanding berjalan dengan cepat dan baik
C5	Resistance to stress	Kemampuan **mental** pemain untuk **mengatasi tekanan** saat bermain (baik yang datang dari dalam diri sendiri, penonton, pelatih, maupun pihak-pihak lain) tanpa bereaksi secara berlebihan/negatif.
C6	Confidence	Kemampuan **mental** pemain untuk **melakukan tugasnya dengan baik dan berani** dan tidak drop/jatuh saat mengalami kegagalan
C7	Discipline and concentration	Kemampuan sekaligus kemauan pemain untuk terus melakukan tugasnya dengan baik dan dengan penuh tanggung jawab tanpa kehilangan konsentrasi (fokus) ataupun motivasi dalam bermain
C8	Cooperative Spirit	Kemauan pemain untuk bekerja sama dan mengangkat moral rekan setimnya
C9	Tactical intelligence	Kemampuan **otak** pemain untuk mencerna instruksi pelatih serta melakukan perannya baik saat bertahan maupun saat menyerang. Pemain terlihat membuat **keputusan yang tepat** walau mungkin secara tehnis dia tidak berhasil melakukannya dengan baik

Gambar 4.15 Kode Kurikulum *Section* C
[Sumber : TIMO S. SCHEUNEMANN. 2012. KURIKULUM & PEDOMAN DASAR SEPAKBOLA INDONESIA.Jakarta.]

D1a	Rolling the Ball	Kemampuan penjaga gawang membagi bola dengan cara menggelindingkan bola dengan tepat dan tegas
D1b	Throwing the ball	Kemampuan penjaga gawang membagi bola dengan cara melemparkan bola dengan tepat dan terkontrol/terencana
D1c	Kicking the ball short	Kemampuan penjaga gawang membagi bola dengan cara menendang bola **jarak pendek** dan sedang secara **tepat dan tegas**
D1d	Kicking the ball long	Kemampuan penjaga gawang membagi bola dengan cara menendang bola **jarak jauh** secara **tepat dan tegas**
D2	Positioning	Kemampuan penjaga gawang menempatkan dirinya dengan benar termasuk mampu mempersempit sudut (narrowing the angle) saat di butuhkan
D3a	Ground Ball	Kemampuan penjaga gawang melakukan penyelamatan bola-bola bawah sambil menjatuhkan diri
D3b	Air Ball	Kemampuan penjaga gawang melakukan penyelamatan bola-bola atas **sambil menjatuhkan diri**
D3c	Reaction Save	Kemampuan penjaga gawang bereaksi dengan baik sehingga penyelamatan dapat di lakukan
D4a	High Ball	Kemampuan tehnik penjaga gawang menangkap bola-bola atas **dengan sempurna**
D4b	Ground Ball	Kemampuan tehnis penjaga gawang menangkap bola-bola yang menyusur tanah dengan sempurna

Gambar 4.15 Kode Kurikulum *Section* D
[Sumber : TIMO S. SCHEUNEMANN. 2012. KURIKULUM & PEDOMAN DASAR SEPAKBOLA INDONESIA.Jakarta.]

E1	Endurance	Kemampuan **tubuh** penjaga gawang untuk terus bertahan di lapangan **dengan stabil** (cth: baik menit ke 10 msupun menit ke 40 pemain tetap bisa berlari tanpa menjadi lemah)
E2	Agility and Flexibility	Kemampuan tubuh penjaga gawang melakukan apa yang dikehendaki secara luwes dan lentur
E3a	Jumping Power	Kemampuan penjaga gawang untuk melompat dengan jauh dan tinggi sehingga daya jangkauannya luas
E3b	Kicking power	Kemampuan penjaga gawang melakukan tendangan dengan jauh baik saat bola mati maupun secara drop kick
E4	Speed	Kemampuan penjaga gawang untuk berlari menjemput / memotong bola **dengan cepat** dan **explosif**

Gambar 4.16 Kode Kurikulum *Section* E
[Sumber : TIMO S. SCHEUNEMANN. 2012. KURIKULUM & PEDOMAN DASAR SEPAKBOLA INDONESIA.Jakarta.]

F1	Courage	Kemampuan/sifat penjaga gawang yang berani melompat/menabrak/memotong bola tanpa memiliki rasa takut
F2	Concentration	Kemampuan sekaligus kemauan penjaga gawang untuk terus melakukan tugasnya dengan baik dan dengan penuh tanggung jawab tanpa kehilangan konsentrasi (tidak fokus) ataupu motivasi dalam bermain
F3	Confidence	Kemampuan mental penjaga gawang untuk melakukan tugasnya dengan baik dan berani dan tidak drop/jatuh saat mengalami kegagalan
F4	Resistance to stress	Kemampuan mental penjaga gawang untuk mengatasi tekanan saat bermain (baik yang datang dari dalam diri sendiri, penonton, pelatih, maupun pihak-pihak lain) tanpa bereaksi secara berlebihan/negatif.
F5	Leadership	Kemampuan penjaga gawang untuk **memberikan arahan-arahan dengan benar** kepada rekan-rekannya khususnya barisan pertahanan

Gambar 4.17 Kode Kurikulum *Section* E
[Sumber : TIMO S. SCHEUNEMANN. 2012. KURIKULUM & PEDOMAN DASAR SEPAKBOLA INDONESIA.Jakarta.]

4.2. Perancangan Antar Muka

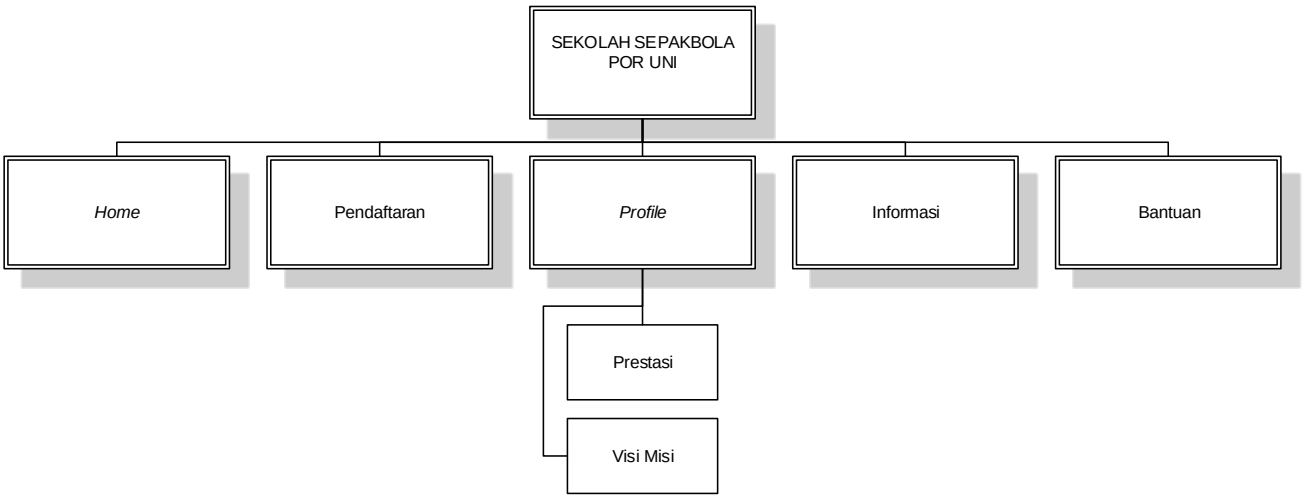
Pada perancangan antar muka atau *interface* ini akan menggambarkan rancangan tampilan yang ada dalam sistem yang diusulkan. Adapun yang akan dibahas adalah struktur menu, perancangan input dan output.

4.2.1. Struktur Menu

Perancangan menu di gunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program yang di buat. Struktur menu di bagi menjadi tiga yaitu struktur menu admin, struktur menu pelanggan, dan struktur menu publik berikut adalah gambar perancangannya :

a. Struktur Menu Publik

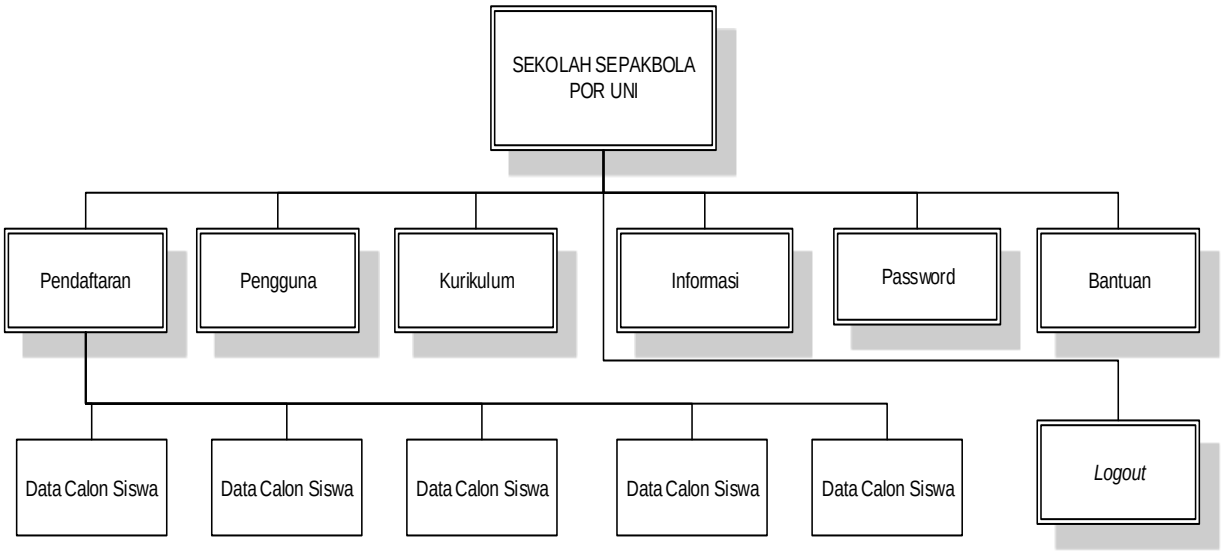
Berikut adalah gambar perancangan struktur menu interface publik.



Gambar 4.18 Struktur Menu Publik

b. Struktur Menu Admin

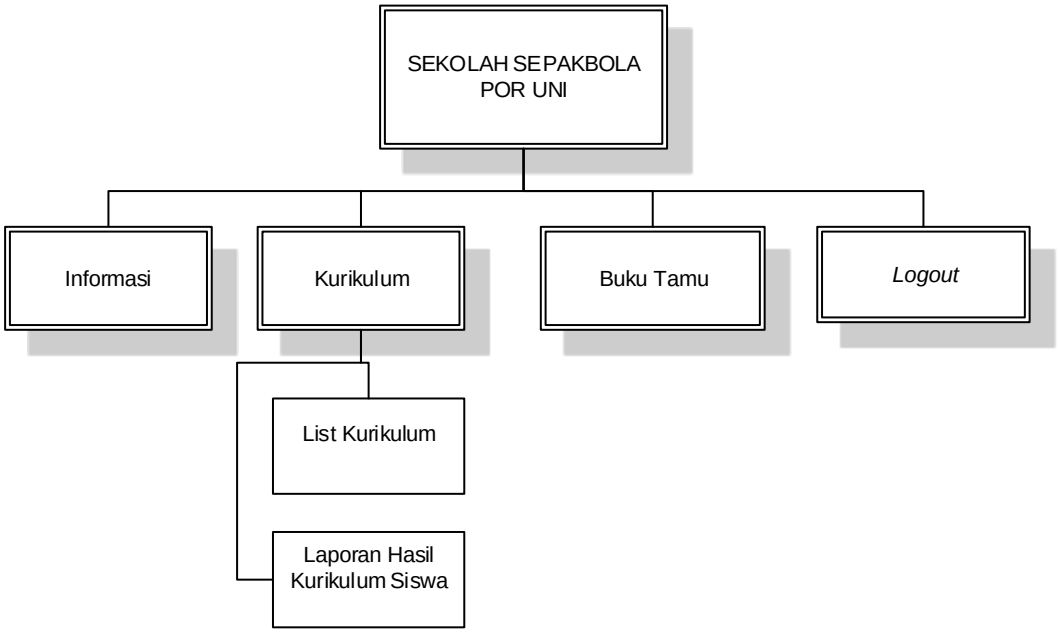
Berikut adalah gambar perancangan struktur menu interface admin



Gambar 4.19 Struktur Menu Admin

c. Struktur Menu User

Berikut adalah gambar perancangan struktur menu interface User.



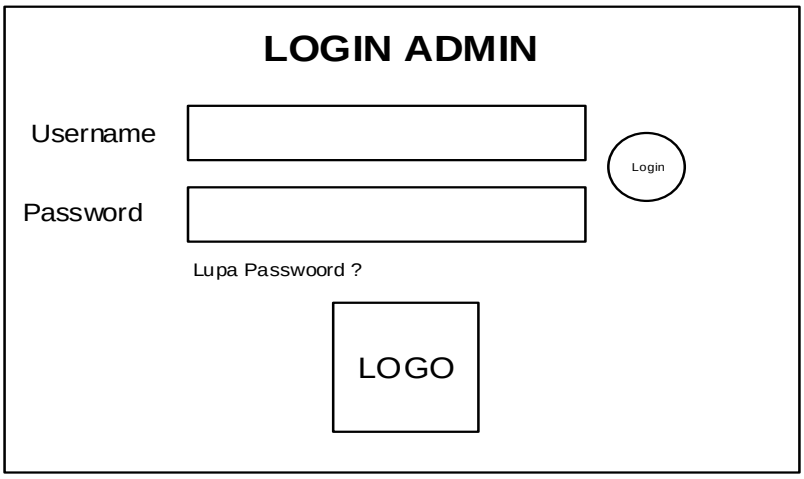
Gambar 4.20 Struktur Menu User

4.2.2. Perancangan Input

Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi.

a. Rancangan Tampilan Login

Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi. Bagi yang berkepentingan menggunakan program aplikasi ini baik admin maupun user serta calon siswa maka terlebih dahulu harus memasukkan username dan password untuk calon siswa memasukan nomer pendaftaran .



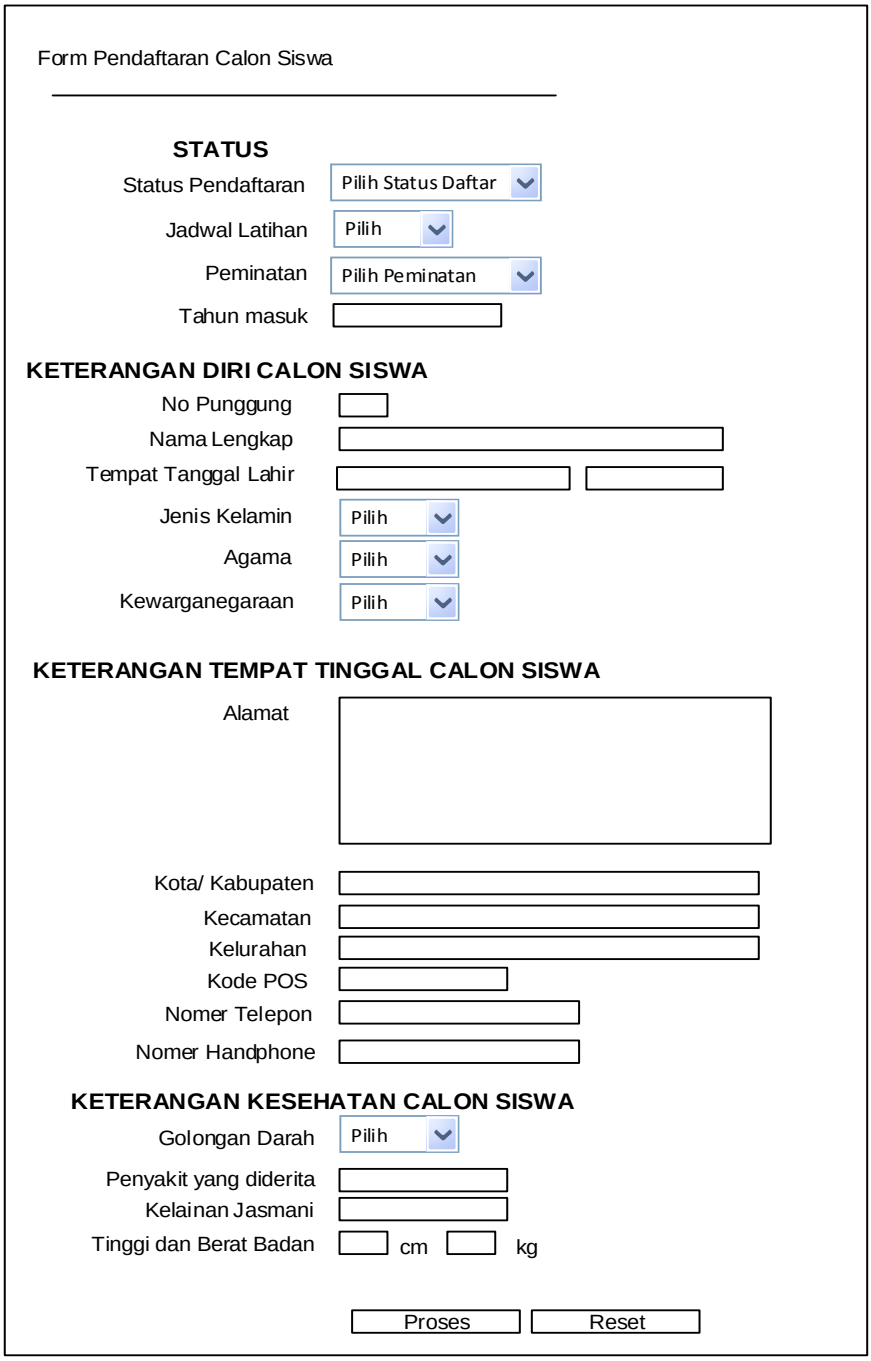
Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Login Admin



Gambar 4.22 Rancangan Tampilan Login Calon Siswa

b. Rancangan Input Pendaftaran

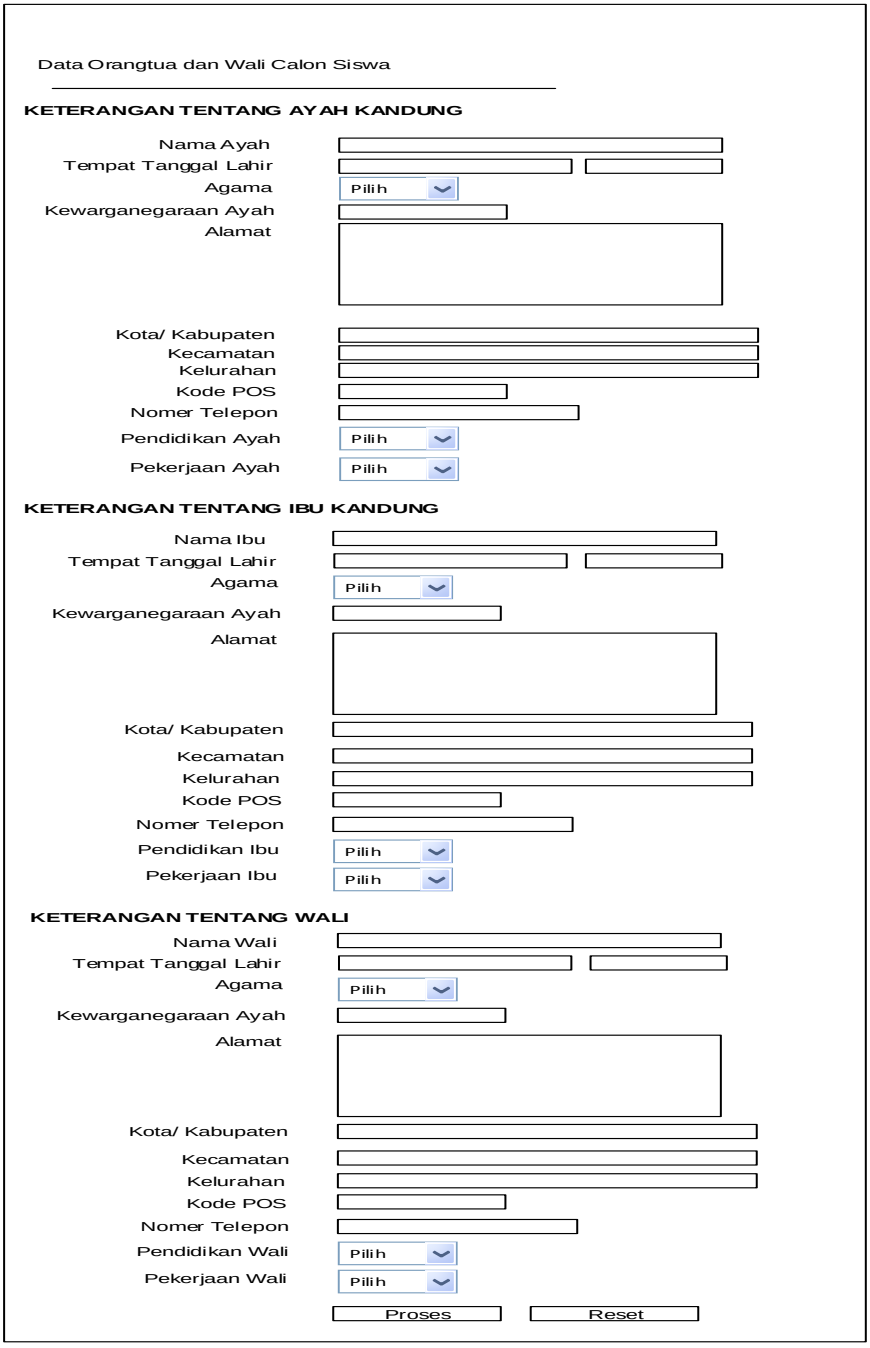
Rancangan tampilan tambah anggota berfungsi untuk menyimpan data pendaftaran calon siswa.



Gambar 4.23 Rancangan Input Pendaftaran

c. Rancangan Input Orangtua atau Wali

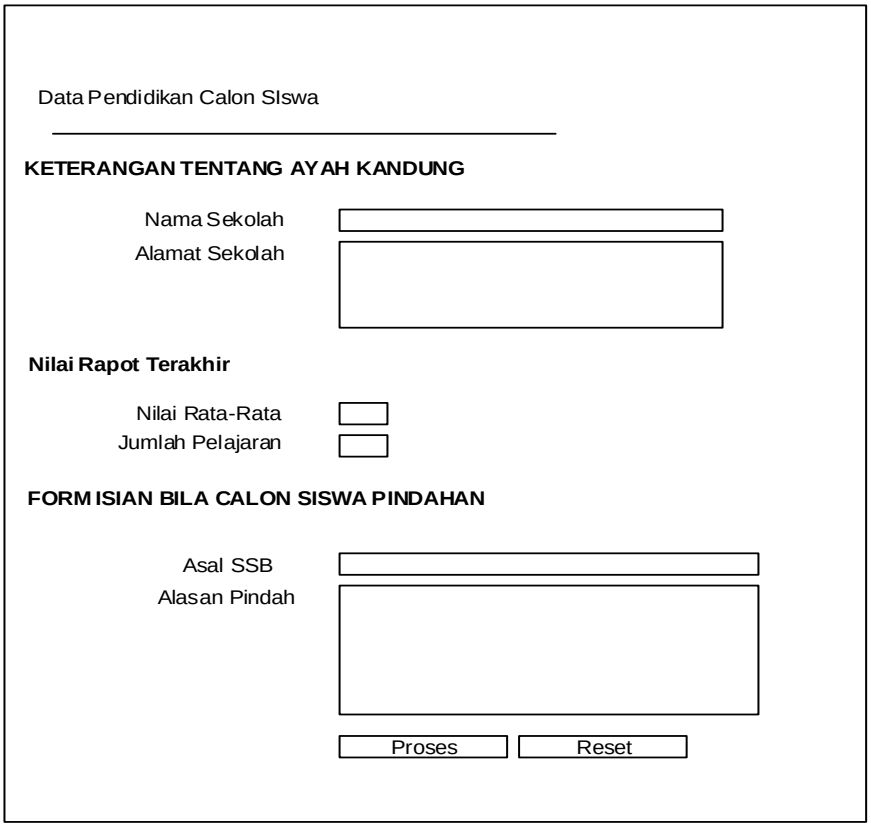
Rancangan Input Orangtua atau Wali berguna untuk mengisi data identitas orangtua atau wali calon siswa.



Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Orangtua atau Wali

d. Rancangan Input data Pendidikan

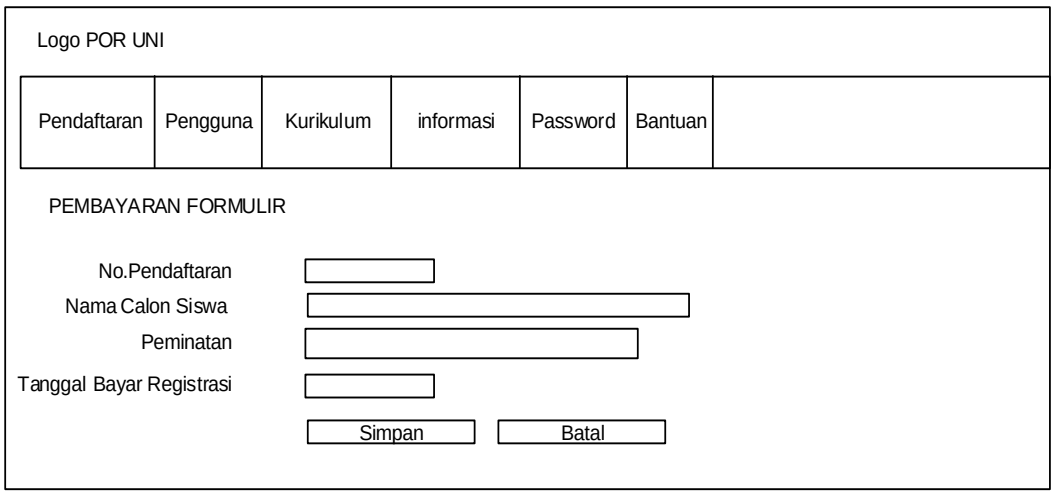
Rancangan Input data Pendidikan berguna untuk mengisi data identitas Pendidikan Calon Siswa.



Gambar 4.25 Rancangan Input data Pendidikan

e. Rancangan Input Pembayaran

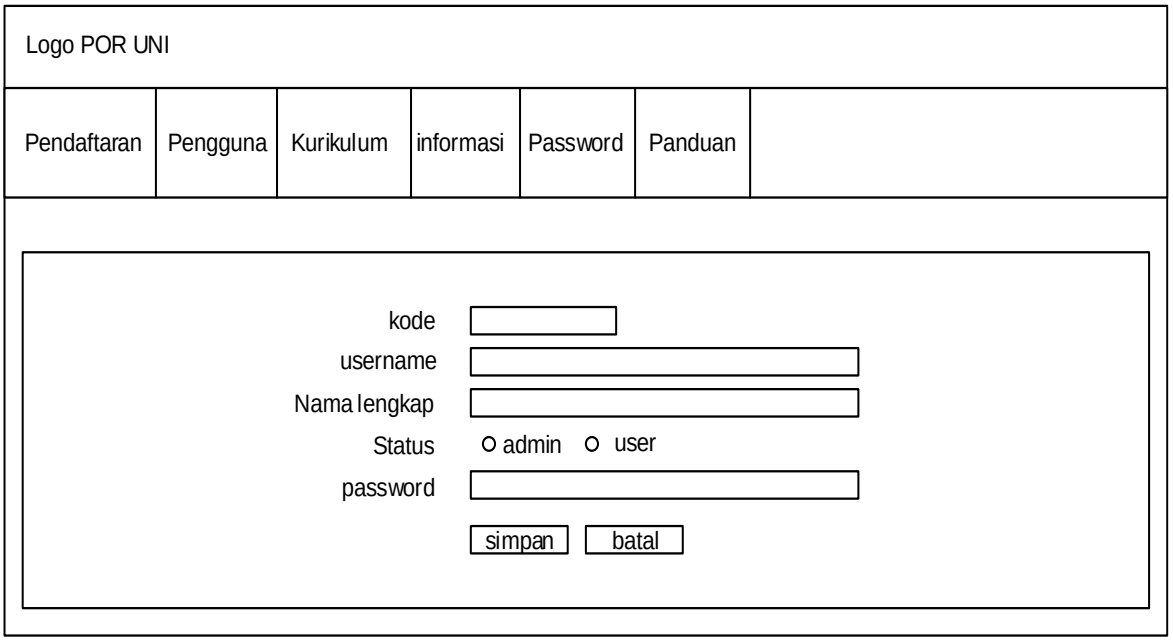
Rancangan Input Pembayaran berguna untuk mengisi data Pembayaran Calon Siswa.



Gambar 4.26 Rancangan Input Pembayaran

f. Rancangan Input Tambah User

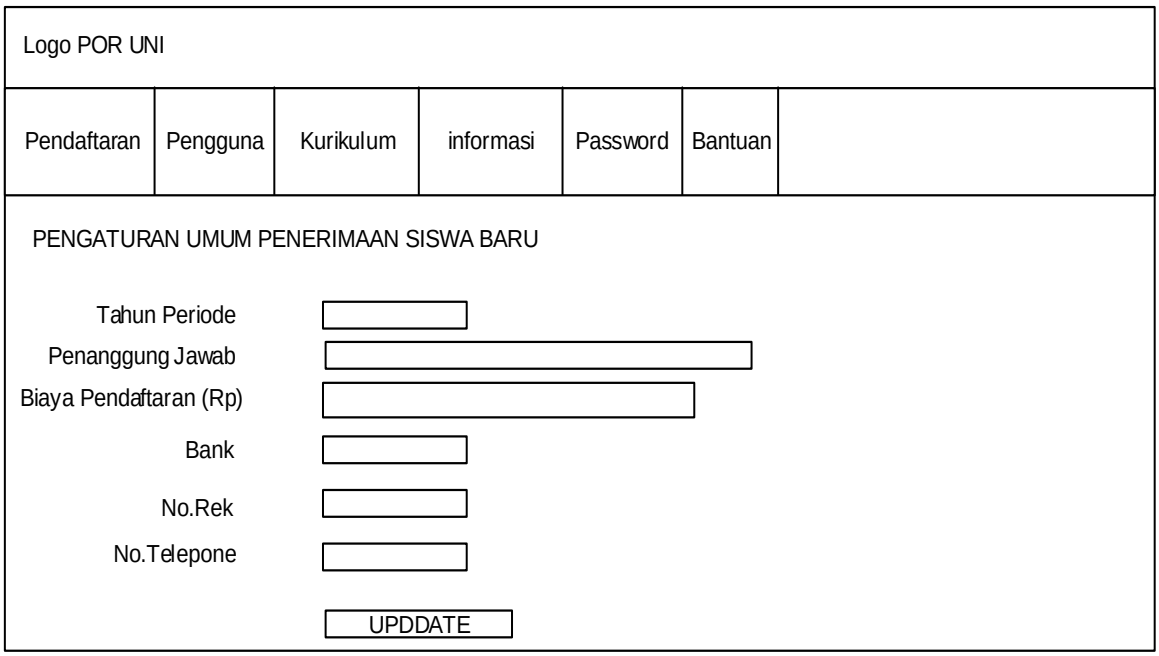
Rancangan Input Tambah User berguna untuk menambah user baru



Gambar 4.27 Rancangan Input Tambah User

g. Rancangan Input Pengaturan Umum Pendaftaran

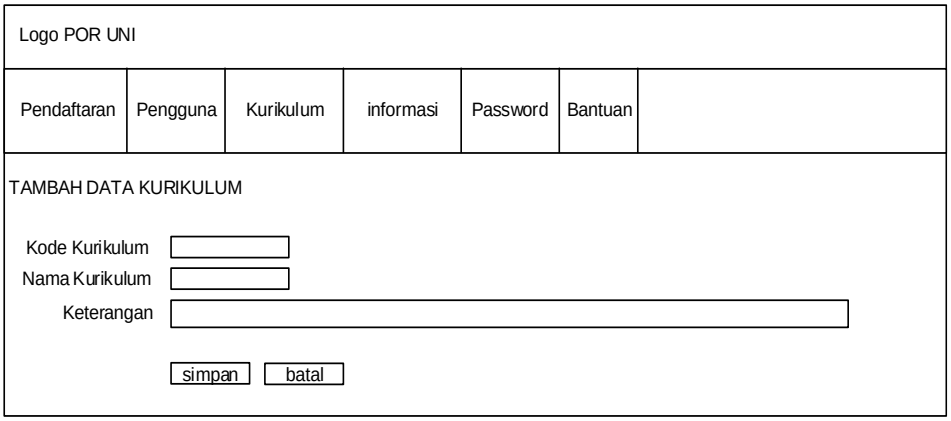
Rancangan Input Pengaturan Umum Pendaftaran berguna sebagai informasi berapa biaya pendaftaran.



Gambar 4.28 Rancangan Input Pengaturan Umum Pendaftaran

h. Rancangan Input Kurikulum

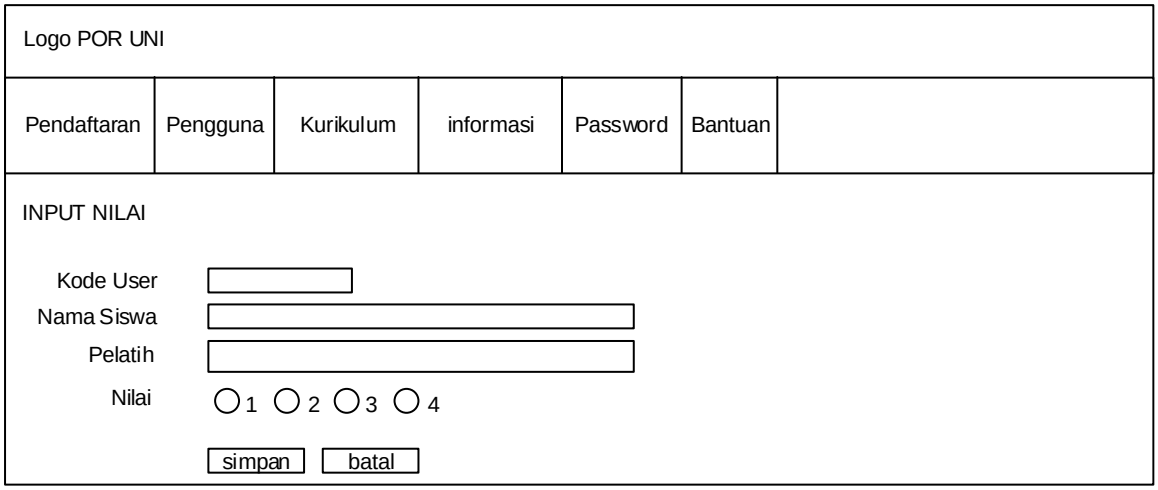
Rancangan Input Kurikulum berguna sebagai tambah data kurikulum.



Gambar 4.29 Rancangan Input Pengaturan Umum Pendaftaran

i. Rancangan Input Nilai

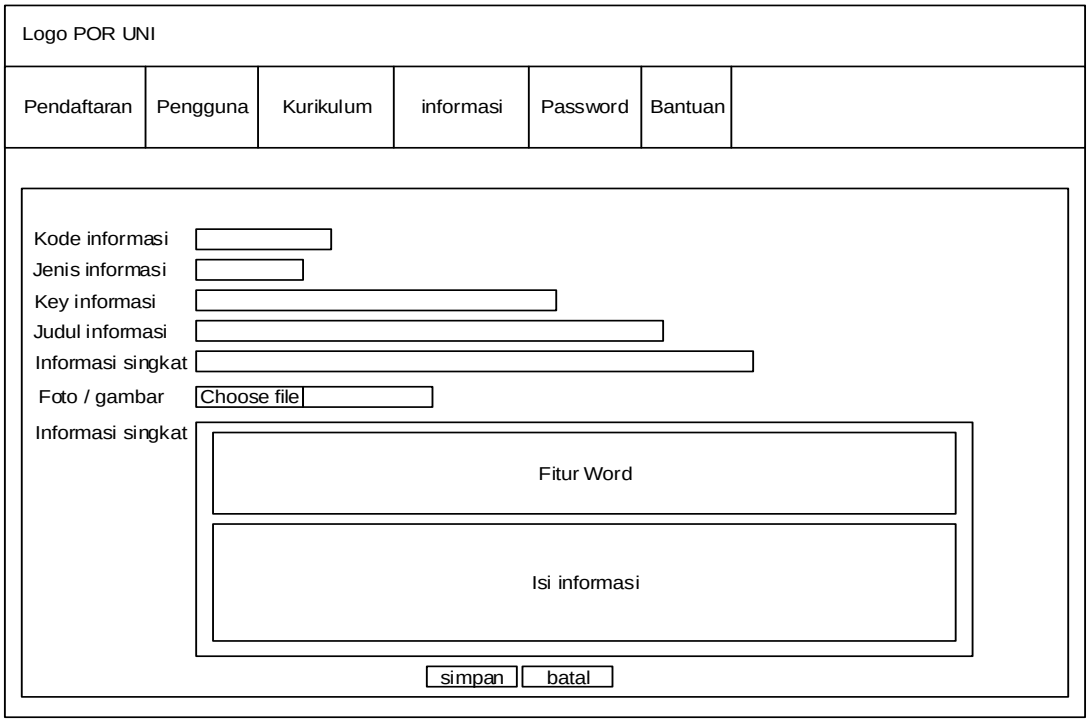
Rancangan Input Kurikulum berguna sebagai tambah data nilai.



Gambar 4.30 Rancangan Input Nilai

j. Rancangan Input Informasi

Rancangan Input Informasi berguna sebagai tambah data informasi.



Gambar 4.31 Rancangan Input informasi

4.2.3. Perancangan *Output*

Perancangan *output* ini didasarkan pada kebutuhan informasi yang diperlukan oleh para *user*/pemakai. Rancangan *output* ini dapat dilihat pada gambar berikut :

4.2.3.1. Rancangan *Output* Data Pembayaran

Output data barang berisi tentang informasi data pembayaran yang meliputi kode pendaftaran, nama siswa, tanggal daftar, biaya, dan tanggal bayar.

DATA PEMBAYARAN

No	Pendaftaran	Nama Siswa	Tanggal Daftar	Biaya	Tanggal Bayar
1	X	X	X	Rp. X	X
2	X	X	X	Rp. X	X
3	X	X	X	Rp. X	X

Gambar 4.32 Rancangan *Output* Data Pembayaran

4.2.3.2. Rancangan *Output* Foto bukti Pembayaran

No	Kode Pendaftaran	Atas Nama	Nomor Rekening	Foto
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X

Gambar 4.33 Rancangan *Output* Foto bukti Pembayaran

4.2.3.3. Rancangan *Output* Foto Calon Siswa

Output data foto calon siswa berisi tentang informasi foto siswa yang meliputi kode pendaftaran, atas nama, nomor rekening, foto.

No	Kode Pendaftaran	Atas Nama	Nomor Rekening	Foto
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X

Gambar 4.34 Rancangan *Output* Foto Calon Siswa

4.2.3.4. Rancangan *Output* Data Calon Siswa

Output data calon siswa berisi tentang informasi calon siswa yang meliputi kode pendaftaran, nama siswa, alamat, status, tahun masuk dan no hp.

DATA CALON SISWA

No	Kode Pendaftaran	Nama Siswa	Alamat	Status	Tahun Masuk	No.Hp
1	X	X	X	X	X	Rp. X
2	X	X	X	X	X	Rp. X
3	X	X	X	X	X	Rp. X

Gambar 4.35 Rancangan *Output* Data Calon Siswa

4.2.3.5. Rancangan *Output* Data Pengguna

Output data pengguna berisi tentang informasi pengguna yang meliputi kode user, username, hak akses, nama lengkap.

No	Kode User	Username	Hak Akses	Nama Lengkap
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X

Gambar 4.36 Rancangan *Output* Data Pengguna

4.2.3.6. Rancangan *Output* Data Kurikulum

Output data kurikulum berisi tentang informasi barang yang meliputi kode kurikulum, nama kurikulum, keterangan.

DATA KURIKULUM

No	Id Transaksi	Id Barang	Barang	Supplier	Keterangan
1	X	X	X	X	X
2	X	X	X	X	X
3	X	X	X	X	X

Gambar 4.37 Rancangan *Output* Data Kurikulum

4.2.3.7. Rancangan *Output* Nilai

Output data nilai berisi tentang informasi barang yang meliputi kode kurikulum, nama kurikulum, keterangan.

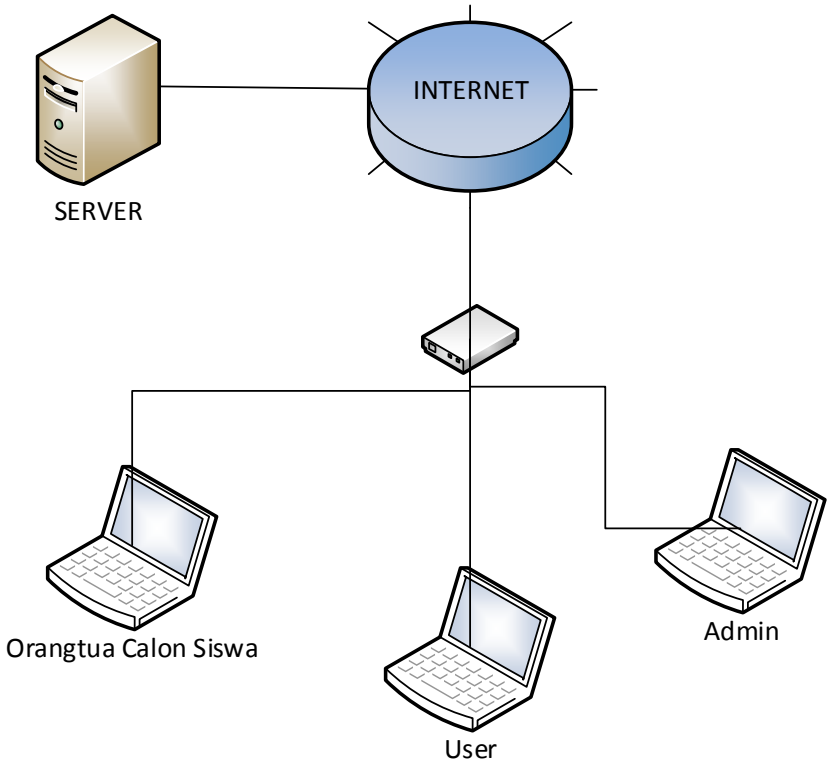
DATA NILAI

No	Kurikulum	Kode User	Nama Siswa	Skor
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X

Gambar 4.38 Rancangan *Output* Nilai

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan bisa dikatakan sebagai gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen-komponen jaringan, yang meliputi *server, workstation, hub* dan pengkabelannnya. Adapun Rancangan Arsitektur jaringan yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.39 Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan ini berskala WAN (*Wide Area Network*). Admin dan server mengirimkan informasi berupa aplikasi web ke internet, dan untuk para user terhubung pada sebuah media penghubung yang dikenal sebagai modem, dimana modem tersebut biasanya berupa lewat saluran telepon yang telah terkoneksi internet.

4.4. Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat pada bab sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemrograman yang telah dibuat, hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian dapat diketahui apakah perangkat lunak ini dapat menghasilkan aplikasi sistem

informasi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Implementasi perangkat lunak Sistem Informasi Penerapan Kurikulum di Sekolah Sepakbola POR UNI Berbasis *Website* dilakukan dengan menggunakan bahasa dan pemrograman PHP dengan basis data yang digunakan adalah MySQL

4.4.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian aplikasi sistem informasi penerapan kurikulum berbasis website ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu:

1. Hanya ada 3 hak akses dalam program ini yaitu untuk calon siswa yang melakukan proses pendaftaran dan pembayaran, user yang menerima penilaian.
2. Admin yang mengolah data pendaftara, pembayaran, kurikulum dan penilaian.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk pengembangan perangkat lunak ini digunakan *Apache* (5.1.33), PHP (5.2.9) dan MySQL (3.1.3.1). *Apache* dipilih sebagai perangkat lunak untuk *web server*, PHP dipilih sebagai perangkat lunak pengembangan karena menyediakan fasilitas yang memadai untuk membuat perangkat lunak yang berbasis web. Sementara MySQL digunakan sebagai perangkat lunak pengembangan dalam pembuatan basis data.

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan khususnya oleh pihak gudang berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1. Rekomendasi minimum adalah dengan menggunakan *processor* minimal *intel Pentium* IV 2.0 Ghz.
2. Harddisk terpasang 60 GB.
3. Memori (RAM) rekomendasi minimal 512 MB.
4. VGA card terpasang rekomendasi minimal 32 MB.
5. *Mouse* dan *keyboard* dan monitor sebagai peralatan antarmuka.

4.4.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Sebuah basis data atau database, sangat dibutuhkan dalam sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi. Pada sistem informasi penerapan kurikulum ini dibangun database yang saling berelasi dan berkesinambungan demi terciptanya sistem informasi yang terintegrasi. Berikut adalah basis data dalam bahasa SQL dalam sistem informasi penerapan kurikulum :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_calonsiswa` (
 `f_nopendaftaran` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `f_namalengkap` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `f_tempatlhrsiswa` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `f_tanggallhrsiswa` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `f_kelamin` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `f_agama` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `f_kewarganeg` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `f_alamatsiswa` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `f_kotakabupaten` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
```

```
`f_kecamatan` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kelurahan` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kodepos` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_notelpon` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_nohp` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tahunlulus` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_lulusansekolah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_alamatsekolah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_nilaiuan` double(10,0) NOT NULL,
`f_jumlahpelajaran` smallint(6) NOT NULL,
`f_lamabelajar` smallint(6) NOT NULL,
`f_asalsekolah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_alasanpindah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_golongandarah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_penyakitygdiderita` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kelainanjasmani` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tinggibadan` smallint(6) NOT NULL,
`f_beratbadan` smallint(6) NOT NULL,
`f_email` varchar(50) CHARACTER SET utf8 NOT NULL,
`f_namaayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tempatlhrayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tanggallhrayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_agamaidayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kewarganegidayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
```

```
  `f_alamatayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kotaayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kecamatanayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kelurahanayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kodeposayah` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_notelponayah` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_pendidikanidayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_pekerjaanidayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_tingkatjabatanidayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_penghasilanidayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_keadaanortuidayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_tanggalmeninggalayah` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT
NULL,
  `f_namaibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_tempatlhribu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_tanggallhribu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_agamaidibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kewarganegidibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_alamatibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kotaibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kecamatanibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kelurahanibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kodeposibu` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_notelponibu` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
```

```
`f_pendidikanidibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_pekerjaanidibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tingkatjabatanidibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_penghasilanidibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_keadaanortuidibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tanggalmeninggalibu` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_namawali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tempatlhrwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tanggallhrwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_agamaidwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kewarganegidwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_alamatwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kotawali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kecamatanwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kelurahanwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kodeposwali` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_notelponwali` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_pendidikanidwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_pekerjaanidwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_tingkatjabatanidwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_penghasilanidwali` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_statusdaftar` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_kelas` varchar(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`f_jurusanid` smallint(6) NOT NULL,
```

```
  `f_tanggaldaftar` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_thnmasuk` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_password` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_foto` varchar(200) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL DEFAULT
'default.png',
  `f_stsfoto` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_biayaform` int(11) NOT NULL,
  `f_tglbayarform` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_tglbeliform` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_nilaitest` double NOT NULL,
  `f_statusterima` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_stscetak` smallint(6) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`f_nopendaftaran`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
--------------------------------------------------------------------------------------------
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_informasi` (
  `f_infoid` smallint(6) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `f_kodeinfo` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_jenisinfo` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_keyinfo` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_judulinfo` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_infosingkat` text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_infolengkap` longtext COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
```

```
  `f_infotext` text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_images` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL DEFAULT
'default.jpg',
  `f_tglpost` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kodeuser` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`f_infoid`),
  UNIQUE KEY `f_kodeinfo` (`f_kodeinfo`)
)ENGINE=MyISAM.DEFAULT.CHARSET=latin1.COLLATE=latin1_general_c
i AUTO_INCREMENT=48 ;
--------------------------------------------------------------------------------------------------
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_jurusan` (
  `f_jurusanid` smallint(6) NOT NULL,
  `f_jurusan` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_keterangan` text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`f_jurusanid`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
--------------------------------------------------------------------------------------------------
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_kelas` (
  `f_id` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kelas` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_key` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`f_id`)
```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
--------------------------------------------------------------------------------------------------
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_kurikulum` (
  `f_idkurikulum` smallint(6) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `f_kodekurikulum` varchar(50) CHARACTER SET latin1 COLLATE
latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_namakurikulum` varchar(100) CHARACTER SET latin1 COLLATE
latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_kkm` int(2) NOT NULL,
  `f_keterangan` varchar(500) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`f_idkurikulum`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=30 ;
--------------------------------------------------------------------------------------------------
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_nilai` (
  `f_kodeuser` varchar(50) CHARACTER SET latin1 COLLATE
latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_namalengkap` varchar(50) CHARACTER SET latin1 COLLATE
latin1_danish_ci NOT NULL,
  `f_pelatih` varchar(50) NOT NULL,
  `f_kodekurikulum` varchar(50) NOT NULL,
  `f_namakurikulum` varchar(200) NOT NULL,
  `f_kkm` varchar(2) NOT NULL,
  `f_nilai` varchar(2) NOT NULL,
```

```
  `f_posisi` varchar(20) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--------------------------------------------------------------------------------------------------
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_pembayaran` (
  `f_nopendaftaran` varchar(20) NOT NULL,
  `f_bank` varchar(20) NOT NULL,
  `f_norek` varchar(20) NOT NULL,
  `f_atasnama` varchar(30) NOT NULL,
  `f_tglbayar` varchar(20) NOT NULL,
  `f_fotorek` varchar(200) NOT NULL DEFAULT 'default.png',
  `f_stsfotorek` varchar(10) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--------------------------------------------------------------------------------------------------
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_psbsetup` (
  `f_angkatanpsb` varchar(4) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_semester` smallint(6) NOT NULL,
  `f_ketuapanitia` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_hargaformulir` int(11) NOT NULL,
  `f_telppsb` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`f_angkatanpsb`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
--------------------------------------------------------------------------------------------------
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_user` (
  `f_id` smallint(6) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `f_kodeuser` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_username` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_namalengkap` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_hakakses` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `f_password` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `foto` varchar(200) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL DEFAULT
'default.png',
  PRIMARY KEY (`f_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci AUTO_INCREMENT=21 ;
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Antar muka sebuah perangkat lunak adalah hal yang sangat penting, karena program yang baik adalah program yang dapat menciptakan media yang baik pula antara petugas, anggota dan sistem. Oleh karena itu berikut merupakan gambaran implementasi antar muka pada aplikasi sistem informasi penerapan kurikulum di sekolah sepakbola por uni yang digambarkan sesuai dengan klasifikasi hak akses masing-masing user.

4.4.5.1. Halaman Utama Publik

Halaman utama publik adalah halaman yang dapat diakses oleh publik dimana fasilitas yang bisa diakses hanya halaman utama, pendaftaran, prestasi, ,sejarah, bantuan, informasi.

Tabel 4.7 Halaman Utama Publik

Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama	Halaman utama.	index.php
Pendaftaran	Halaman ini berisi tentang form pendaftaran.	fregistrasinew.php
Prestasi	Halaman ini berisi tentang profile Sekolah Sepakbola POR UNI.	profile.php
Sejarah	Halaman ini berisi tentang sejarah sekolah sepakbola POR UNI.	sejarah.php
Informasi	Halaman ini berisi tentang informasi.	Listinfo.php
Bantuan	Halaman ini berisi tentang bantuan menggunakan website	bantuan.php

4.4.5.2. Halaman Utama Admin

Halaman utama admin adalah halaman yang dapat diakses oleh admin dimana fasilitas yang bisa diakses adalah pengaturan umum, data pembayaran, foto calon siswa, foto bukti transfer, data calon siswa, pengguna, kurikulum, informasi, nilai, password, dan panduan.

Tabel 4.8 Halaman Utama Admin

Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama	Halaman utama ketika operator membuka aplikasi.	administrator.php
Pengaturan umum	Halaman ini berisi tentang pengaturan umum pendaftaran	fpsbsetup.php
Pembayaran	Halaman ini berisi tentang Pembayaran	fpembayaran.php

Foto calon siswa	Halamain ini berisi tentang foto calon siswa	ffotocalonsiswa.php
Foto bukti transfer	Halamain ini berisi tentang foto bukti transfer	ffototransfer.php
Data calon siswa	Halaman ini berisi tentang data calon siswa	fdatacalonsiswa.php
Pengguna	Halaman ini berisi tentang pengguna.	pengguna.php
Kurikulum	Halaman berisi tentang data kurikulum.	kurikulum.php
Informasi	Halaman berisi tentang data informasi.	finformasi.php
Nilai	Halaman berisi tentang data Nilai.	Fnilai.php
Password	Halaman berisi ubah password.	Fpassword.php
Panduan	Halaman berisi tentang panduan menggunakan admin.	Fpanduan.php

4.4.5.3. Halaman Utama Calon Siswa

Halaman utama admin adalah halaman yang dapat diakses oleh admin dimana fasilitas yang bisa diakses adalah halaman utama, data calon siswa, data asal sekolah dan nilai, foto calon siswa, pembayaran registrasi, Download Kartu Siswa POR UNI.

Tabel 4.9 Halaman Utama Calon Siswa

Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama	Halaman utama calon siswa	fcalonsiswa.php
Data Calon Siswa	Halaman ini berisi tentang calon siswa	fdatacalonsiswaphp
Data Asal Sekolah dan Nilai	Halaman ini berisi tentang data asal sekolah dan nilai	fdataasalsekolah.php
Foto calon siswa	Halamain ini berisi tentang foto calon siswa	ffotocalonsiswa.php
Pembayaran Registrasi	Halamain ini berisi tentang pembayaran registrasi	fpembayaranregistrasi.php
Download Kartu Siswa POR UNI	Halaman berfungsi untuk mendownload kartu siswa POR UNI	fdownloadkartu.php

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

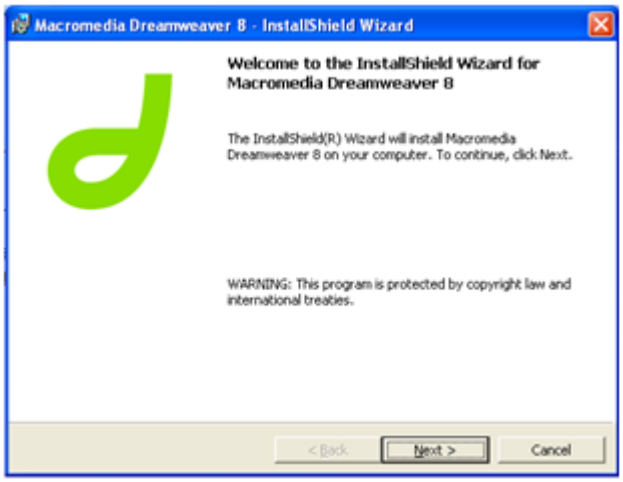
Sebelum melakukan proses instalasi pada aplikasi yang telah dibuat, terlebih dahulu lakukan proses instalasi sebagai program utama dari aplikasi yang digunakan.

4.4.6.1. Macromedia Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor *WYSIWYG* visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai *Design View*) dan kode editor dengan fitur standar seperti *syntax highlighting*, *code completion*, dan *code collapsing* serta fitur lebih canggih seperti *real-time syntax*

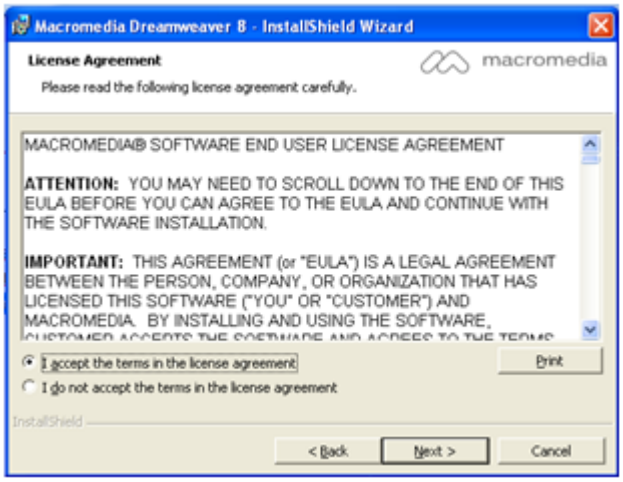
checking dan *code introspection* untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Berikut langkah-langkah instalasinya :

1. Jalankan *Setup Macromedia Dreamweaver* 8 denagn cara klik 2X
2. Kemudia muncul jendela *Welcome to the InstallSheild Wizard for Macromedia Dreamweave >> Next.*



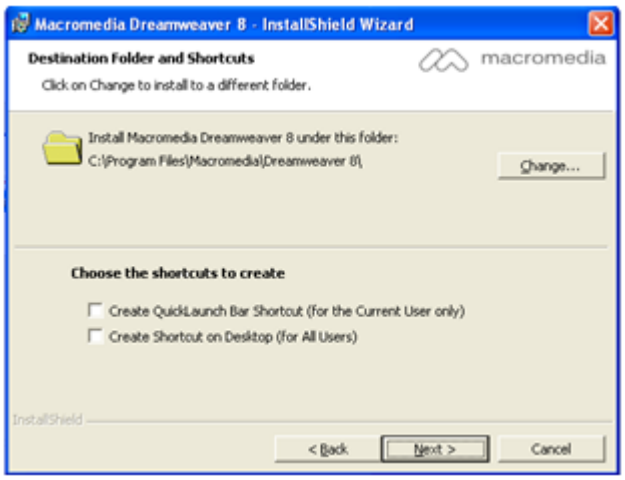
Gambar 4.40 Tampilan Memulai Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

3. Pada jendela *License Agreement pilih I Accept the terms in the license agreement >> Next.*



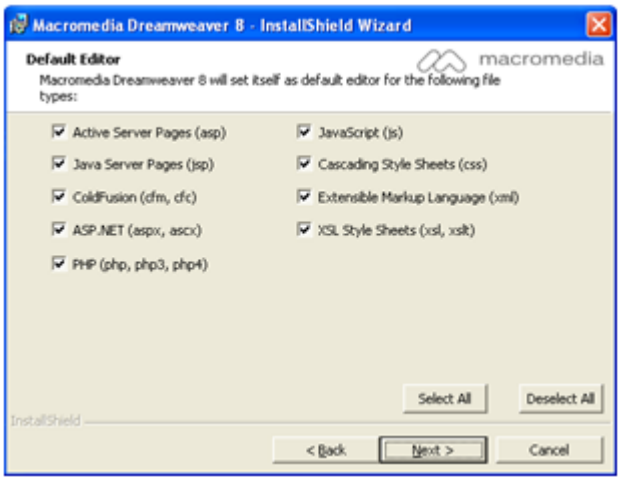
Gambar 4.41 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

4. Pada jendela *Destinations Folder and Shortcuts* biarkan default saja dan pilih *Create QuickLaunch Bar Shortcuts (for the Current User only)* dan *Create Shortcuts on Desktop (for All User) >> Next.*



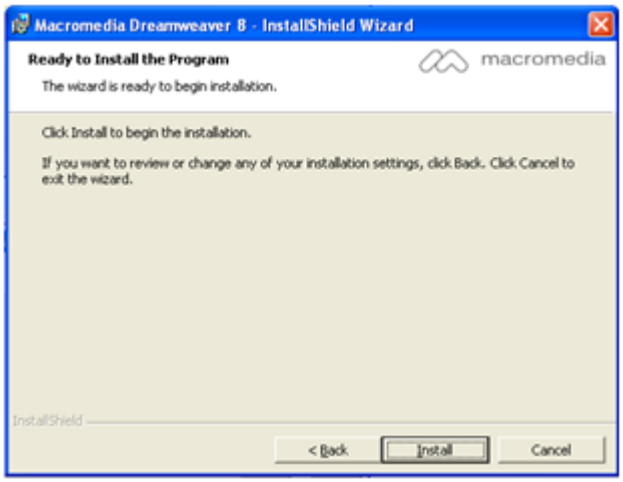
Gambar 4.42 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

5. Pada jendela *Default Editor >> Select All >> Next.*

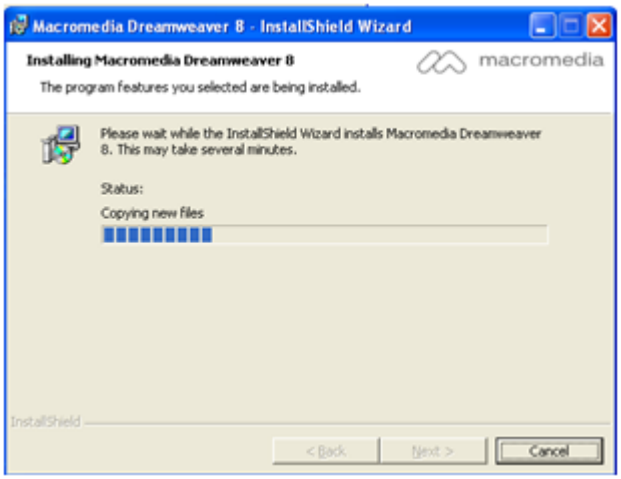


Gambar 4.443 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

6. Pada jendela *Ready to Install the Program >> Install, Installing Macromedia Dreamweaver 8* tunggu hingga selesai.



Gambar 4.44 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*



Gambar 4.45 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

7. Pada jendela InstallSheild *Wizard Completed* pilih *Lauch Macromedia Dreamwaever 8 >> Finish.*



Gambar 4.46 Tampilan Selesai Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

4.4.6.2. Xampp

1. Jalankan file xampp-win32-1.4.12-installer.exe (atau versi lainnya)
2. Kemudian akan tampil pilihan untuk memilih bahasa ketika proses instalasi berjalan. Pilih bahasa English atau Bahasa Indonesia.



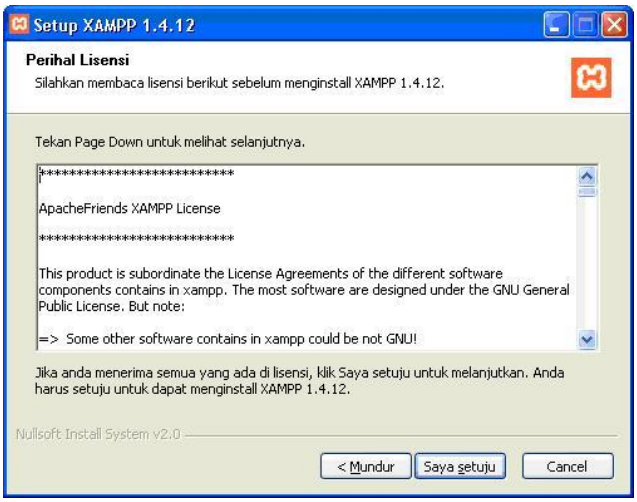
Gambar 4.47 Tampilan Memulai Instalasi XAMPP

3. Kemudia muncul jendela Selamat dating di XAMPP 1.4.12 Setup Wizard >> Maju**.**



Gambar 4.48 Tampilan Memulai Instalasi XAMPP

4. Kemudian muncul jendela perihal lisensi >> Saya Setuju

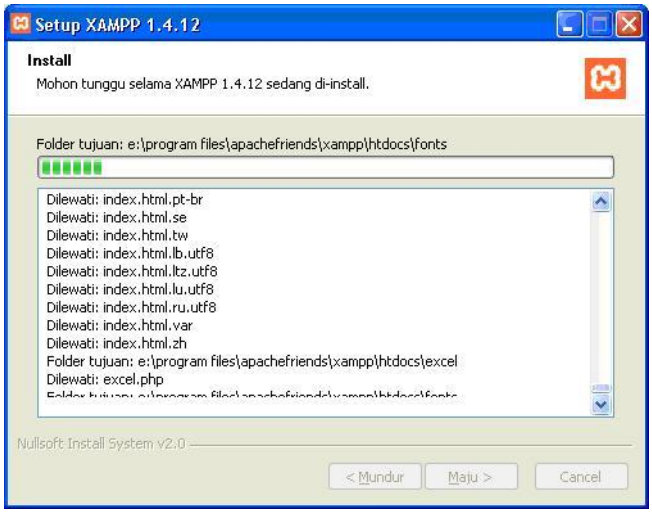


Gambar 4.49 Tampilan Instalasi XAMPP

5. Pilih lokasi install untuk XAMPP >> Install dan tunggu hingga selesai.



Gambar 4.50 Tampilan Instalasi XAMPP



Gambar 4.51 Tampilan Instalasi XAMPP

6. Muncul jendela Menyelesakan XAMPP 1.4.12 Setup wizard >> Selesai



Gambar 4.52 Tampilan Selesai Instalasi XAMPP

7. Jalankan *XAMPP Control Panel* yang ada di *desktop*. Atau anda juga dapat menjalankan *XAMPP Control Panel* dari menu *Start -> All Programs -> Apachefriends -> Xampp -> Xampp Control Panel.* Nyalakan *apache* dan MySQL dengan mengklik tombol *Start.*



Gambar 4.53 Tampilan Memulai XAMPP

Langkah terakhir dari perancangan aplikasi sistem informasi inventory control ini adalah dilakukannya proses uploading pada internet agar dapat di akses tanpa batas ruang dan waktu. Proses uploading ini dapat berupa fasilitas gratis (free hosting) atau paid hosting. Ada pun cara-cara meng-upload website ke internet adalah sebagai berikut :

1. Signup ke salah satu web penyedia webhosting untuk meng-upload isi web, misal : www.phpnet.us
2. Setelah berhasil mendaftar maka akan mendapatkan accout pada phpnet.us seperti :

   Welcome to phpnet.us

   Your account details are :

   FTP

   Server/Host : ftp.phpnet.us

   Username : pn_624448

   Password : xxxxx

   Short flash movie : How to FTP connect to your web site:

   http://www.phpnet.us/videos/FTP.swf

   MySQL

   Username : pn_624448

   Password : xxxxx

   Server : sql1.phpnet.us

   Please Create your database in the cpanel

Cpanel URL : http://cpanel.phpnet.us

Cpanel User : pn_624448

Cpanel Password : xxxxx

3. Setelah itu, melakukan login pada phpnet.us melalui http://cpanel.phpnet.us
4. ZIP seluruh file Website menggunakan Winzip/winrar menjadi satu file . untuk mempercepat proses upload, bila menggunakan xampp sebagai webserver dan mysql server maka letak website pada C:\Program Files\xampp\htdocs\.
5. Upload file zip web dengan mengklik file manager.
6. Klik link www.
7. Klik tombol upload.
8. Upload file zip anda pada bagian archieve dengan mengklik tombol browser.
9. Pilih file zip anda dan klik open.
10. Setelah di pilih klik tombol centang pada pojok kiri atas.
11. Phpnet.us akan melakukan file checking pada file anda, jika sukses maka akan muncul tampilan konformasi.
12. Selanjutnya klik gambar centang.
13. Cek pada file manager apakah website telah terupload pada folder www.
14. Lakukan upload databases, dengan cara :

Apabila anda telah membuat website dari rumah, dan akan mengupload web tersebut, maka anda perlu membackup databases web yang telah anda buat dengan menggunakan phpmygudang, dengan cara :

a. Buka browser baru
b. Pada Address isikan http://localhost/phpmygudang

c. Pada Pilihan databases klik database auracms (sesuai dengan nama databases yang anda buat)
d. Klik bar Export untuk membackup
e. Pada web browser paling bawah centang Save As dan beri nama file backup (misal : auracms) dan klik go.
f. Download file tersebut letakkan pada flashdisk/media penyimpanan lain agar dapat diupload pada warnet atau kampus.
g. Buat databases melalui cpanel phpnet.us dengan mengklik link MySQ manager.
h. Buat databases dengan nama auracms lalu klik klik create.
i. Databases anda telah berhasil di buat.
j. Kembali ke menu cpanel phpnet.us, lalu lakukan upload databases dengan mengklik link phpmygudang.
k. Lakukan koneksi ke databases yang telah anda buat, dengan mengklik databases yang telah anda create tadi.
l. Lakukan import databases dengan mengklik bar Import.
m. Browse databases yang telah anda backup (auracms) tadi dan klik open.
n. Lalu klik Go.
o. Kembali ke cpanel phpnet.us.

15. Lakukan editing script pada config.php aura cms dengan masuk ke file manager phpnet.us, klik link www, edit file config.php yang terletak pada include
16. Isikan mysql user dengan user,password anda dengan username dan password anda pada phpnet.us, sedangkan mysql_databases diisikan dengan databases yang telah anda ciptakan pada phpnet.us , sedangkan mysql_host diisi dengan sql1.phpnet.us
17. Klik icon disket telah berhasil mengupload web ke internet.

4.4.7. Penggunaan Program

1. Halaman Utama Publik

Halaman ini merupakan halaman utama ketika mengakses website Sekolah Sepakbola POR UNI.



Gambar 4.54 Halaman Utama Publik

2. Halaman Utama Calon Siswa

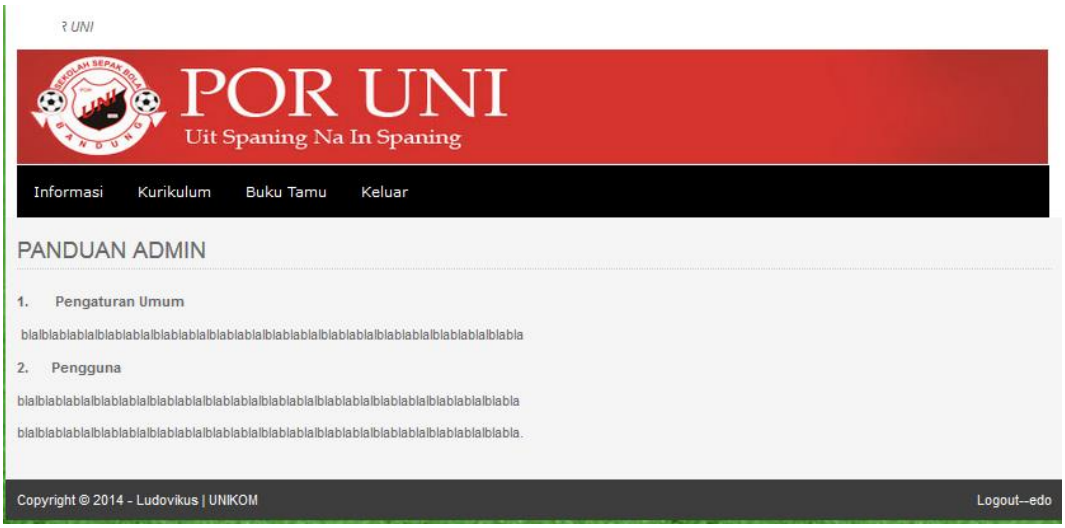
Halaman ini merupakan halaman utama ketika Login menggunakan hak akses calon siswa di website Sekolah Sepakbola POR UNI.



Gambar 4.55 Halaman Utama Calon Siswa

3. Halaman Utama User

Halaman ini merupakan halaman utama ketika Login menggunakan hak akses User.

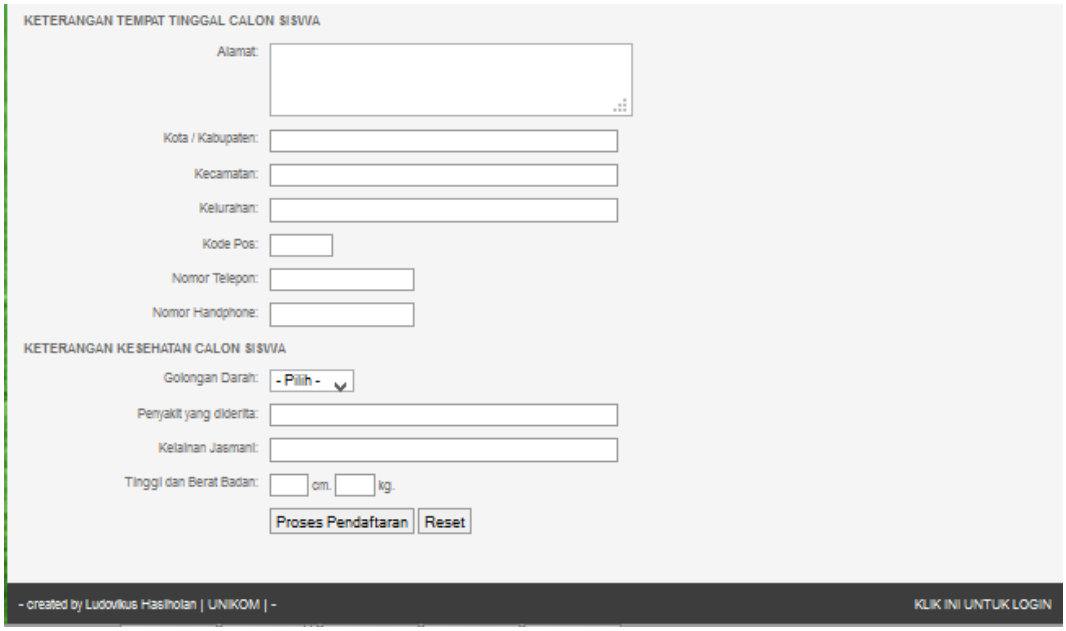


Gambar 4.56 Halaman Utama User

4. Halaman Pendaftaran

Halaman ini merupakan halaman pendaftaran di website sekolah sepakbola POR UNI.





Gambar 4.57 Halaman Pendaftaran

5. Halaman Pengaturan Umum Pendaftaran

Halaman ini merupakan halaman pengaturan pendaftaran di website sekolah sepakbola POR UNI.



Gambar 4.58 Halaman Pengaturan Umum Pendaftaran

6. Halaman Pembayaran

Halaman ini merupakan halaman pengaturan pendaftaran di website sekolah sepakbola POR UNI.



Gambar 4.59 Halaman Pembayaran

7. Halaman Foto Calon Siswa

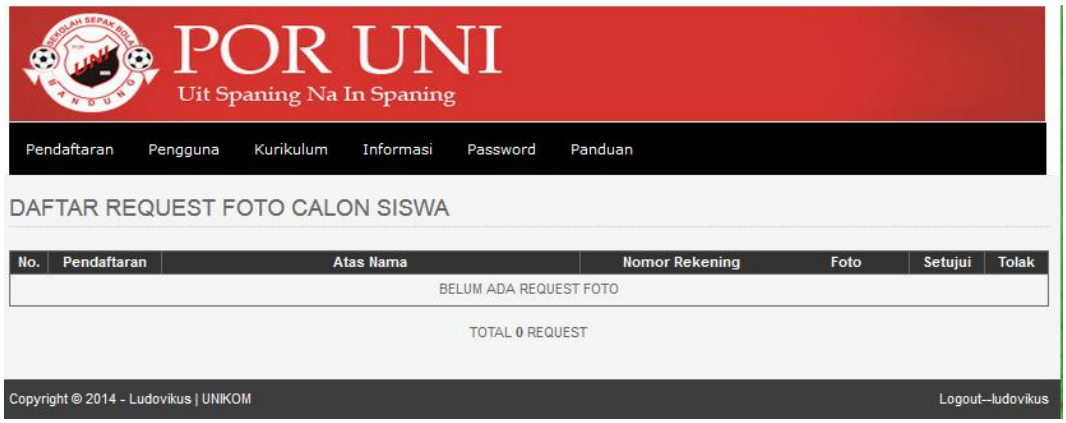
Halaman ini merupakan halaman pengaturan foto calon siswa yang masuk di website sekolah sepakbola POR UNI.



Gambar 4.60 Halaman Foto Calon Siswa

8. Halaman Foto Bukti Pembayaran

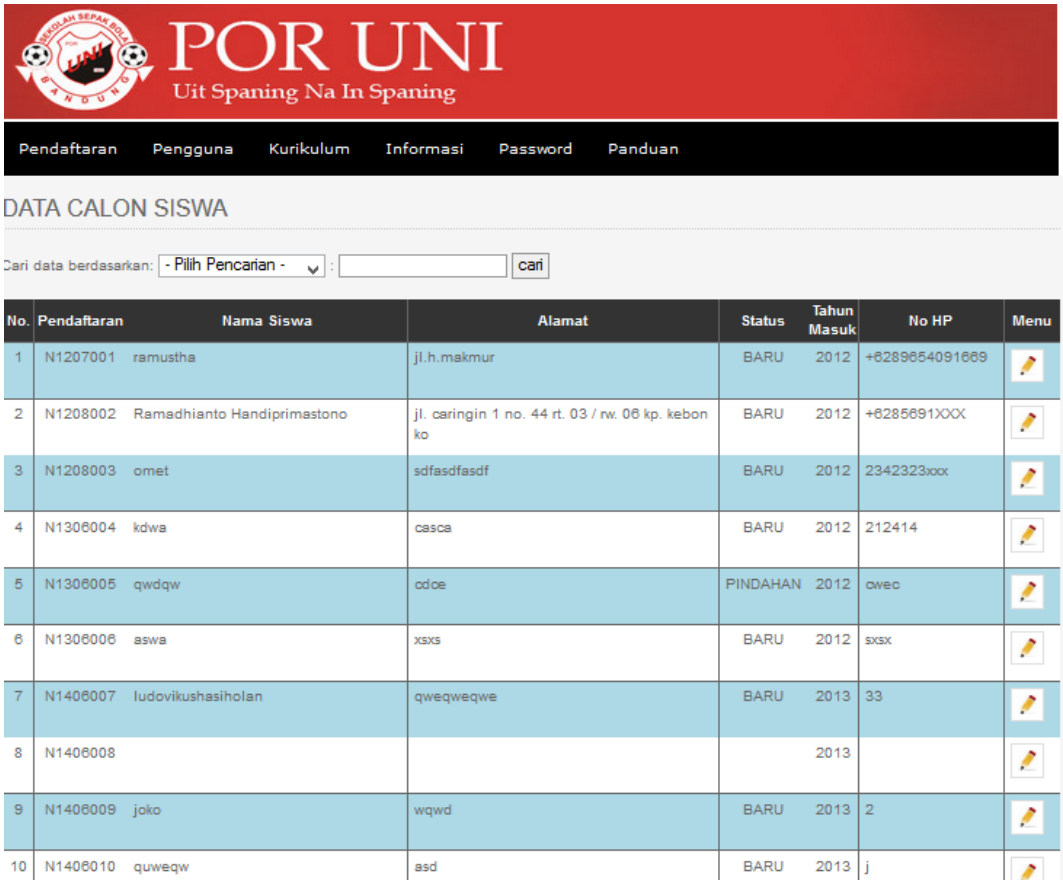
Halaman ini merupakan halaman pengaturan foto bukti pembayaran yang masuk di website sekolah sepakbola POR UNI.



Gambar 4.61 Halaman Foto Bukti Pembayaran

9. Halaman Data Calon Siswa

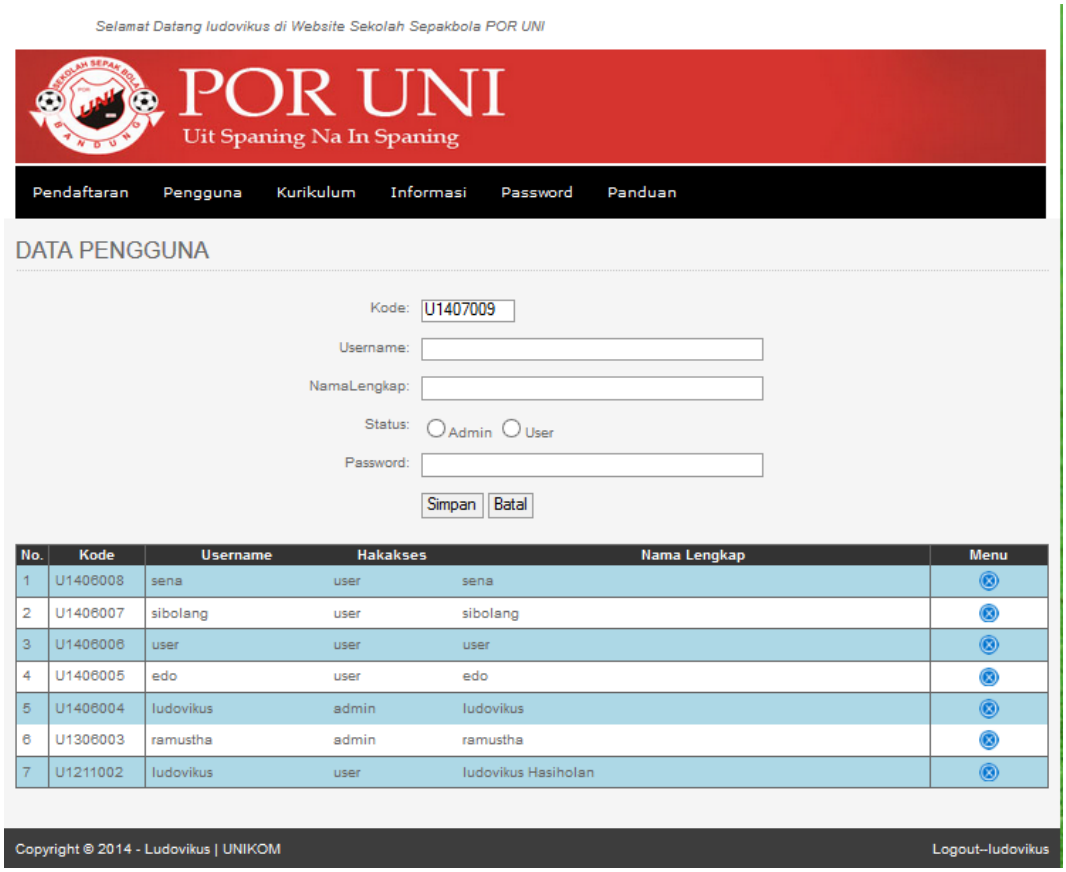
Halaman ini merupakan halaman data data calon siswa yang masuk di website sekolah sepakbola POR UNI.



Gambar 4.62 Halaman Data Calon Siswa

10. Halaman Data Pengguna

Halaman ini merupakan halaman pengaturan data pengguna yang masuk di website sekolah sepakbola POR UNI.



Gambar 4.63 Halaman Data Pengguna

11. Halaman Kurikulum

Halaman ini merupakan halaman kurikulum yang masuk di website sekolah sepakbola POR UNI.



Gambar 4.64 Halaman Kurikulum

12. Halaman Penilaian

Halaman ini merupakan halaman penilaian di website sekolah sepakbola POR UNI.



Gambar 4.65 Halaman Penilaian

4.3. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan 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 mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Pengujian terhadap

program itu sendiri yang bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau *error*, dan memungkinkan untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarannya. Berikut ini adalah rencana pengujian *input/output* aplikasi sistem informasi penerapan kurikulum di sekolah sepakbola POR UNI.

4.5.1. Rencana Pengujian

Pengujian terhadap program itu sendiri yang bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau error, dan memungkinkan untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarannya. Berikut ini adalah rencana pengujian input/output aplikasi sistem informasi penerapan kurikulum di sekolah sepakbola POR UNI. Rencana pengujian selengkapnya terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.10 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login (Admin, Calon Siswa, dan User)	Pengisian data admin	Modul	*Black Box*
	Pengecekan login admin	Sistem	*Black Box*
	Pengecekan login Calon Siswa	Sistem	*Black Box*
	Pengecekan login User	Sistem	*Black Box*
Pengujian Pengisian Data	Pengisian data pendaftaran	Modul	*Black Box*
	Pengisian data pembayaran	Modul	*Black Box*
	Pengisian data kurikulum	Modul	*Black Box*
	Pengisian data penilaian	Modul	*Black Box*

	Pengisian data user	Modul	*Black Box*
	Pengisian data informasi	Modul	*Black Box*

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini dilakukan pada modul-modul yang ada pada aplikasi sistem informasi penerapan kurikulum di sekolah sepakbola POR UNI, maka dapat dilakukan pengujian sebagai berikut:

4.5.2.1. Pengujian *Login* Admin

Pengujian *login* admin yang mempunyai hak akses penuh untuk melakukan pengelolaan pendaftaran,pengaturan umum pembayaran, data kurikulum, penilaian, informasi, dan data pengguna yang terjadi dalam aplikasi sistem informasi penerapan kurikulum di sekolah sepakbola POR UNI.

Tabel 4.11 Pengujian *Login* Admin

Kasus dan Hasil Uji *Login* Admin (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data login user Username : Admin Password : 123	Tercantum pada textbox username dan password.	Username dan password sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Login	Dapat masuk ke form selanjutnya untuk admin	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji *Login* Admin (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data login user Username : admin Password : 12345	Tidak dapat login sebagai gudang dan menampilkan pesan “Gagal Login !! Cek Username dan Password”.	Username dan password tidak sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data login user Username : Gudang Password : -	Tidak dapat login sebagai gudang dan menampilkan pesan “Gagal Login !! Cek Username dan Password”.	Username dan password tidak sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.2. Pengujian *Login* Calon Siswa

Pengujian *login* Calon Siswa yang mempunyai hak akses penuh untuk melakukan input data pendaftaran.

Tabel 4.12 Pengujian *Login* Calon Siswa

Kasus dan Hasil Uji *Login* Calon Siswa (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data login user Username : N1406001 Password : 123	Tercantum pada textbox username dan password.	Username dan password sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Login	Dapat masuk ke form selanjutnya untuk calon siswa	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji *Login* Calon Siswa (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data login user Username : N1406001 Password : 12345	Tidak dapat login sebagai gudang dan menampilkan pesan “Gagal Login !! Cek Username dan Password”.	Username dan password tidak sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data login user Username : N1406001 Password : -	Tidak dapat login sebagai gudang dan menampilkan pesan “Gagal Login !! Cek Username dan Password”.	Username dan password tidak sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.3. Pengujian *Login* User

Pengujian *login* user yang mempunyai hak akses penuh untuk melihat laporan penilaian.

Tabel 4.13 Pengujian *Login* User

Kasus dan Hasil Uji *Login* User (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data login user Username : U1406001	Tercantum pada textbox username dan password.	Username dan password sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Password : 123			
Klik Login	Dapat masuk ke form selanjutnya untuk user	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji *Login* User (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data login user Username : U1406001 Password : 12345	Tidak dapat login sebagai gudang dan menampilkan pesan "Gagal Login !! Cek Username dan Password".	Username dan password tidak sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data login user Username : U1406001 Password : -	Tidak dapat login sebagai gudang dan menampilkan pesan "Gagal Login !! Cek Username dan Password".	Username dan password tidak sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.4. Pengujian *Pengolahan* Data Pendaftaran

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukan pengisian data pendaftaran dengan form data pendaftaran ke dalam database.

Tabel 4.14 Pengujian Pengolahan Data Pendaftaran

Kasus dan Hasil Uji Pengisian Data Pendaftaran (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi data pendaftaran	Dapat masuk ke form pendaftaran	Pengisian sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke database dan akan memunculkan pesan data telah tersimpan dan masuk kedalam table.	Tombol simpan sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol reset	Data yang telah diinputkan pada *filed* menjadi kosong.	Tombol reset sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.5. Pengujian *Pengolahan* Data Pembayaran

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukan pengisian data barang dengan form data barang ke dalam database.

Tabel 4.15 Pengujian Pengolahan Data 33 Pembayaran

Kasus dan Hasil Uji Pengisian Data Pembayaran (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi data pembayaran	Dapat masuk ke form isian data pembayaran	Pengisian sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke database dan akan memunculkan pesan data telah tersimpan dan masuk kedalam table.	Tombol simpan sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol reset	Data yang telah diinputkan pada *filed* menjadi kosong.	Tombol reset sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.6. Pengujian *Pengolahan* Kurikulum

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukan pengisian data kurikulum dengan form kuriklum ke dalam database.

Tabel 4.16 Pengujian Pengolahan *Pengolahan* Kurikulum

Kasus dan Hasil Uji Pengisian Pembelian Barang (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi data kurikulum	Dapat masuk ke form isian kurikulum.	Pengisian sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke database dan akan memunculkan pesan data telah tersimpan dan	Tombol simpan sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

	masuk kedalam table.		
Klik tombol reset	Data yang telah diinputkan pada *filed* menjadi kosong.	Tombol reset sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.7. Pengujian *Pengolahan* Penilaian

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukan pengisian data penilaian dengan form data penilaian ke dalam database.

Tabel 4.17 Pengujian *Pengolahan* Penilaian

Kasus dan Hasil Uji Pengisian Retur Barang (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi data penilaian	Dapat masuk ke form isian peniaian	Pengisian sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke database dan akan memunculkan pesan data telah tersimpan dan masuk kedalam table.	Tombol simpan sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol reset	Data yang telah diinputkan pada *filed* menjadi kosong.	Tombol reset sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.3.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus sample uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa perangkat lunak ini dapat digunakan dengan baik, namun pengujian tersebut dapat dikatakan belum sempurna, karena hanya

dilakukan pada satu sisi pengujian. Dari semua yang telah dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam aplikasi sistem informasi penerapan kurikulum di sekolah sepakbola POR UNI.