

## **BAB IV**

### **HASIL DAN UJI COBA**

#### **IV.1. Tampilan Hasil**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang bagaimana tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat oleh penulis untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada Sistem Pendukung Keputusan Penyeleksian Calon Atlit Tolak Peluru Menggunakan Metode MFEP.

##### **IV.1.1. Tampilan Halaman *Login* Admin**

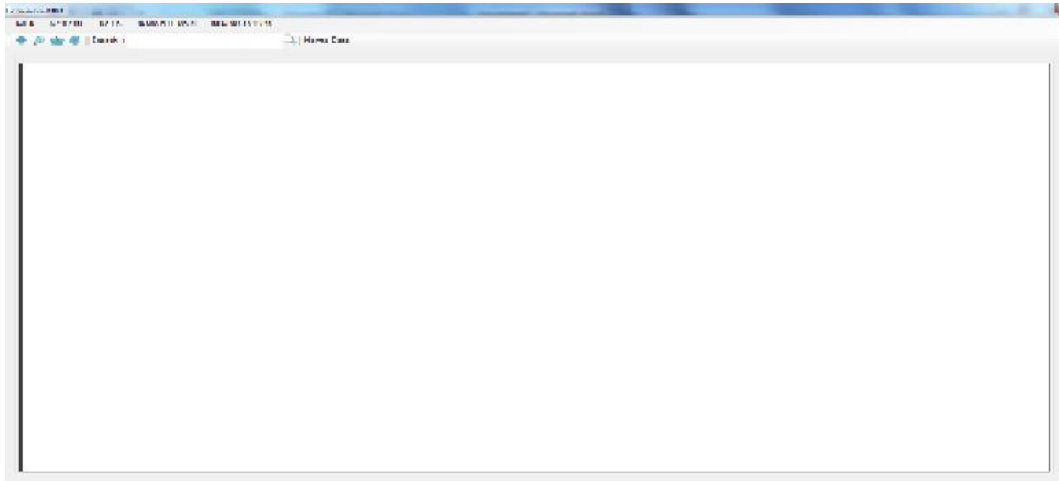
Untuk dapat masuk sebagai administrator, maka seorang admin harus melakukan proses login dahulu sebelum dapat mengolah data pada sistem.

A screenshot of a Windows-style login window titled "Login". The window has a light blue title bar with standard minimize, maximize, and close buttons. The main area is light gray and contains two text input fields. The first field is labeled "Username :" and the second is labeled "Password :". Below the password field are two buttons: "Login" and "Batal" (Cancel). The window is centered on the screen.

**Gambar IV.1. Tampilan Halaman *Login* Admin**

#### **IV.1.2. Tampilan Halaman Utama Admin**

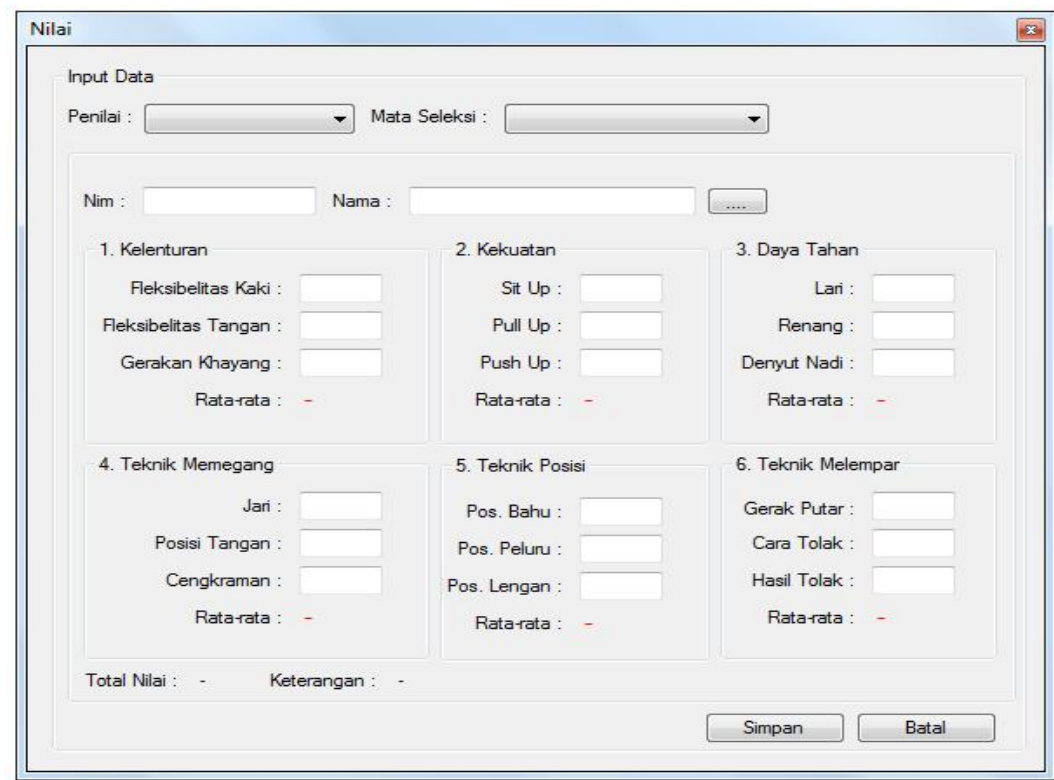
Halaman utama yang dapat diolah oleh admin yaitu mengenai data nilai, data peserta, informasi.



**Gambar IV.2. Tampilan Halaman Utama Admin**

#### **IV.1.3. Tampilan Halaman Nilai**

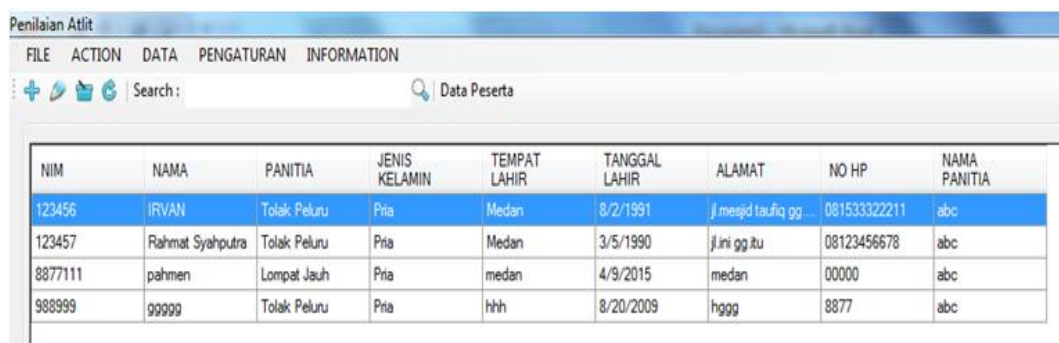
Data nilai adalah data yang di input oleh admin mengenai jenis kriteria penilaian penyeleksian calon atlit tolak peluru yang ada pada Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan STOK Bina Guna Medan, data tersebut dapat disimpan, diedit dan dihapus oleh admin.



**Gambar IV.3. Tampilan Halaman Nilai**

#### IV.1.4. Tampilan Halaman Data Peserta

Data peserta adalah data yang di input oleh admin mengenai detail dari calon peserta yang akan mendaftar sebagai calon atlit tolak peluru yang dijabarkan lebih rinci, data tersebut dapat disimpan, diedit dan dihapus oleh admin.



NIM	NAMA	PANITIA	JENIS KELAMIN	TEMPAT LAHIR	TANGGAL LAHIR	ALAMAT	NO HP	NAMA PANITIA
123456	IRVAN	Tolak Peluru	Pria	Medan	8/2/1991	j.mesjd.taufiq.gg...	081533322211	abc
123457	Rahmat Syahputra	Tolak Peluru	Pria	Medan	3/5/1990	jl.jni.gg.itu	08123456678	abc
8877111	pahmen	Lompat Jauh	Pria	medan	4/9/2015	medan	00000	abc
988999	ggggg	Tolak Peluru	Pria	hjh	8/20/2009	hggg	8877	abc

**Gambar IV.4. Tampilan Halaman Data Peserta**

#### IV.1.5. Tampilah Halaman Panitia

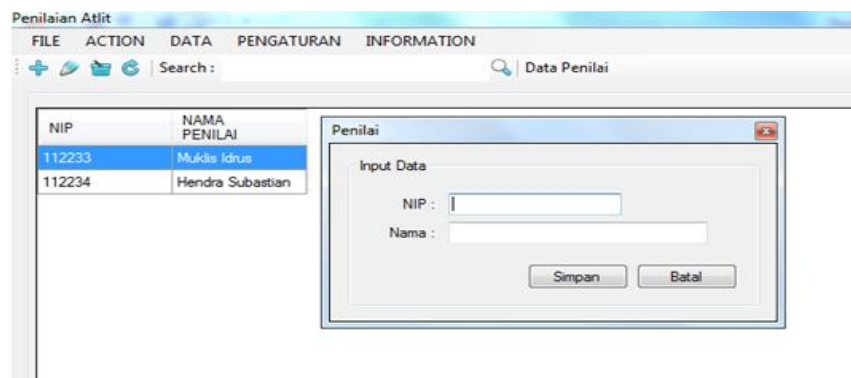
Data panitia adalah data yang di input oleh admin mengenai detail dari para panitia yang akan membantu para juri selama proses penyeleksian berlangsung.



**Gambar IV.5. Tampilan Halaman Penilaian**

#### IV.1.6. Tampilan Halaman Juri

Data Juri adalah data yang di input oleh admin mengenai detail dari para juri yang akan menyeleksi para calon atlit tolak peluru selama proses penyeleksian berlangsung.



NIP	NAMA PENILAI
112233	Muklis Idnus
112234	Hendra Subastian

**Gambar IV.6. Tampilan Halaman Data Penilai**

## IV.2. Uji Coba Hasil

### IV.2.1. Skenario Pengujian

Skenario pengujian yang penulis lakukan dengan menggunakan metode *black box*. Pengujian *black box* di gunakan untuk menguji fungsi - fungsi khusus dari aplikasi yang di kembangkan. Pada pengujian ini kebenaran aplikasi yang di uji dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data masukan yang diberikan untuk fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, tanpa memperhatikan bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.

**Tabel IV.1. Uji *Black Box* Form Login**

No	Deskripsi Kebutuhan	Cara Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Ket
1.	Menguji penambahan data pendaftaran peserta Seleksi	Mengetikkan data parameter peserta Seleksi kemudian menekan tombol <i>save</i>	Data parameter calon peserta Seleksi yang telah dimasukan tersimpan kedalam tabel daftar setelah <i>record</i> terakhir dan muncul <i>messagebox</i> data tersimpan ke dalam tabel	OK
2.	Melakukan proses edit data peserta	Menekan tombol <i>edit</i> pada <i>form</i> peserta	Data Parameter peserta berhasil diedit dan tersimpan dalam tabel peserta yang telah ada dan keluar <i>message box</i> bahwa data telah berhasil diedit	OK
3.	Melakukan proses hitung data nilai rekapitulasi peserta	Setiap nilai yang dimasukkan akan langsung diterjemahkan dalam rumus penghitungan menurut persen yang telah ditetapkan dan kemudian menekan tombol hitung	Hasil nilai akhir peserta muncul di kolom nilai peserta	OK

4.	Melakukan proses simpan data nilai rekapitulasi peserta	Memilih data peserta yang telah ada pada <i>listview</i> , menuliskan data nilai peserta, lalu tekan tombol hitung untuk menampilkan hasil nilai peserta, dan tekan tombol <i>save</i>	Data nilai peserta tersimpan dan keluar <i>message box</i> bahwa data telah tersimpan	OK
5.	Melakukan proses simpan data user	Mengetikkan <i>User Name</i> dan <i>Password User</i> lalu tekan tombol <i>Save</i>	Data <i>User</i> tersimpan dan keluar <i>message box</i> bahwa data <i>User</i> telah tersimpan	OK
6	Melakukan edit data <i>User</i>	Mengambil data <i>User</i> yang sudah ada dari <i>listview</i> dan update data <i>User</i> dengan menekan tombol edit	Data <i>User</i> berhasil di edit dan keluar <i>message box</i> bahwa data telah di <i>update</i>	OK
7	Melakukan proses Edit Data Nilai Rekapitulasi Peserta	Mengambil data nilai peserta dari <i>listview</i> , kemudian mengetikkan data yang akan diedit, kemudian menekan tombol <i>edit</i>	Data nilai berhasil diedit dan keluar <i>message box</i> bahwa data telah di edit	OK
8	Melakukan proses delete data <i>User</i>	Mengambil data <i>user</i> yang akan di hapus, kemudian tekan tombol <i>delete</i>	Data user berhasil dihapus, dan kemudian keluar <i>message box</i> bahwa data berhasil dihapus	OK
9	Melakukan proses <i>update</i> data peserta	Mengambil data peserta dari <i>listview</i> peserta, kemudian tekan tombol <i>update</i>	Data peserta berhasil di <i>update</i> dan keluar <i>message box</i> bahwa data sudah di <i>update</i> .	OK
10	Melakukan proses simpan data nilai unsur Kelenturan	Menginputkan data nilai indikator Kelenturan, kemudian menekan tombol <i>save</i>	Data nilai indikator Kelenturan berhasil disimpan dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah tersimpan	OK
11	Melakukan proses simpan data nilai unsur Kekuatan	Menginputkan data nilai indikator KEkuatan, kemudian menekan tombol <i>save</i>	Data nilai indikator kekuatan berhasil disimpan dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah tersimpan	OK
12	Melakukan proses simpan data nilai unsur daya tahan tubuh	Menginputkan data nilai indikator daya tahan tubuh, kemudian menekan tombol <i>save</i>	Data nilai indikator daya tahan tubuh berhasil disimpan dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah tersimpan	OK

13	Melakukan proses simpan data nilai unsur teknik memegang	Menginputkan data nilai indikator teknik memegang, kemudian menekan tombol <i>save</i>	Data nilai indikator teknik memegang berhasil disimpan dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah tersimpan	OK
14	Melakukan proses simpan data nilai unsur teknik meletakkan	Menginputkan data nilai indikator teknik meletakkan, kemudian menekan tombol <i>save</i>	Data nilai indikator teknik meletakkan berhasil disimpan dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah tersimpan	OK
15	Melakukan proses simpan data nilai unsur teknik menolak	Menginputkan data nilai indikator teknik menolak, kemudian menekan tombol <i>save</i>	Data nilai indikator teknik menolak disimpan dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data tersimpan	OK
18	Melakukan proses <i>update</i> data nilai unsur kelenturan	Mengambil data nilai indikator kelenturan dari <i>List View</i> , kemudian input data yang baru, kemudian tombol <i>update</i>	Data nilai indikator kelenturan berhasil di <i>update</i> dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah di <i>update</i>	OK
19	Melakukan proses <i>update</i> data nilai unsur kekuatan	Mengambil data nilai indikator kekuatan dari <i>Listview</i> kekuatan, <i>input</i> data baru, kemudian menekan tombol <i>update</i>	Data nilai kekuatan berhasil di <i>update</i> dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah di <i>update</i>	OK
20	Melakukan proses <i>update</i> data nilai unsur daya tahan tubuh	Mengambil data nilai indikator daya tahan tubuh, input data baru, kemudian menekan tombol <i>update</i>	Data nilai indikator daya tahan tubuh berhasil di <i>update</i> dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah di <i>update</i>	OK
21	Melakukan proses <i>update</i> data nilai unsur teknik memegang	Menginputkan data nilai indikator teknik memegang, kemudian menekan tombol <i>update</i>	Data nilai teknik memegang berhasil di <i>update</i> dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah di <i>update</i>	OK
22	Melakukan proses <i>update</i> data nilai unsur teknik meletakkan	Menginputkan data nilai indikator teknik meletakkan, kemudian menekan tombol <i>update</i>	Data nilai indikator teknik meletakkan berhasil di <i>update</i> dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah di <i>update</i>	OK
23	Melakukan proses <i>update</i> data nilai unsur teknik menolak	Menginputkan data nilai indikator teknik menolak, kemudian menekan tombol <i>update</i>	Data teknik menolak berhasil di <i>update</i> dan keluar <i>messagebox</i> bahwa data telah di <i>update</i>	OK

#### IV.2.2. Hasil Pengujian

Hasil pengujian diperoleh dengan membandingkan hasil perhitungan sistem dengan hasil perhitungan manual. Hal ini dilakukan untuk mencari tingkat akurasi sistem pendukung keputusan *trading* mata uang asing dengan metode *fibonacci*. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel IV.2.

**Tabel IV.2. Hasil Pengujian**

No	Nama Nilai	Nilai	Perhitungan Manual	Perhitungan Sistem	(T/F)
1	Kelenturan	0.15	70	70	T
2	Kekuatan	0.15	70	70	T
3	Daya Tahan	0,15	70	70	
4	Teknik Memegang	0,20	70	70	
5	Teknik Posisi	0,15	70	70	
6	Teknik Melempar	0,20	70	70	

Keterangan:

T= *True*.

Terjadi apabila hasil perhitungan Sistem Pendukung keputusan sama dengan perhitungan manual.

F = *False*.

Terjadi apabila hasil perhitungan Sistem Pendukung keputusan berbeda dengan hasil perhitungan manual.

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, maka diperoleh :

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Keakuratan} &= (\text{jumlah data akurat/total sampel}) * 100\% \\
 &= (3/3) * 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$



### **IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang Dirancang**

Setiap aplikasi yang dibangun tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Aplikasi melihat data penyeleksian ini adalah sistem yang baru, maka penulis menyadari betul bahwa sepenuhnya aplikasi ini memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Oleh karena itu, penulis akan mendeskripsikan kekurangan dan kelebihan dari aplikasi ini :

#### **IV.3.1. Kelebihan Sistem**

Adapun kelebihan aplikasi yang telah dirancang adalah sebagai berikut :

1. Terdapat hak akses *user* dan admin, sehingga tidak sembarangan orang dapat mengakses sistem.
2. Program ini dirancang dengan sederhana dan mudah untuk digunakan.
3. Dengan aplikasi ini kita juga dapat mengetahui penyeleksian calon atlit tolak peluru pada Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan STOK Bina Guna Medan.

#### **IV.3.2. Kekurangan Sistem**

Adapun kekurangan aplikasi yang telah dirancang adalah sebagai berikut :

1. Disain *interface* masih kurang menarik dan fitur-fitur yang disediakan masih sangat kurang.
2. Aplikasi yang dirancang hanya berlaku untuk prosedur penyeleksian calon atlit tolak peluru pada Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan STOK bina Guna Medan.

3. Sistem yang dirancang oleh penulis masih belum dapat menampilkan prosedur penyeleksian pada Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan STOK Bina Guna Medandalam bentuk grafik.
4. Aplikasi yang dibangun masih berdiri sendiri (*stand alone*)