

BAB IV

HASIL DAN UJICOBA

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini dijelaskan mengenai tampilan hasil dari perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Atlit Baru Pada PB Hi Qua Wijaya yang dapat dilihat sebagai berikut :

1. *Performance form* Login

Tampilan *form* login yang dilakukan oleh admin dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state*, dimulai dari memasukkan *username*, memasukkan *password*, jika Akun *valid* maka sistem akan mengaktifkan menu *administrator*, sedangkan jika tidak *valid*, maka tampilkan pesan kesalahan yang ditunjukkan pada gambar IV.1 :



The image shows a screenshot of a web application window titled "Form_Login". On the left side, there is a 3D rendered character wearing a blue hard hat and holding a clipboard with the text "GENIUS LEADERS" and a pen. On the right side, there are two input fields: "Username :" and "Password :". Below the password field is a "Login" button. The window has standard Windows-style window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Gambar IV.1. *Performance form* Login

2. *Performance form utama*

Form utama adalah tampilan awal sistem yang disajikan oleh aplikasi untuk mempermudah user dalam melihat aktifitas sistem dalam bentuk menu-menu yang tersedia pada start up sistem, yang ditunjukkan pada gambar IV.2 :



Gambar IV.2. *Performance form Utama*

3. *Performance form Pengaturan Data Pengguna*

Tampilan *form* yang dilakukan dalam akan mengelolah data pengguna yang ditunjukkan pada gambar IV.3:

Kode Pengguna	Username	Akses
PG00000001	admin	Admin
PG00000002	pelatih1	Pelatih

Kode Pengguna :
 Username :
 Password :
 Akses :

Gambar IV.3. Performance form Pengaturan Data Pengguna

4. Performance form Pengaturan Data Kriteria

Tampilan *form* yang dilakukan dalam akan mengelolah data kriteria yang ditunjukkan pada gambar IV.4:

Kode Kriteria	Nama	Bobot
KA00000001	Tinggi Badan	20
KA00000002	Beret Badan	20
KA00000003	Kecepatan Smash	20
KA00000004	Drilling	20
KA00000005	Forehand	10
KA00000006	Backhand	10

Kode Himpunan	Himpunan	Nilai
HD00000049	180 Cm	3
HD00000050	179 Cm	3
HD00000051	178 Cm	3
HD00000052	177 Cm	3
HD00000053	176 Cm	3
HD00000054	175 Cm	3
HD00000055	174 Cm	3
HD00000056	173 Cm	3

Kode Kriteria :
 Nama :
 Bobot :
 Kode Himpunan :
 Nama :
 Nilai :

Gambar IV.4. Performance form Pengaturan Data Kriteria

5. Performance form Input Data Atlit

Tampilan *form* yang dilakukan dalam akan mengelolah data atlit yang ditunjukkan pada gambar IV.5:

Kode Atlit	Nama	Kriteria	Himpunan
AT00000001	atlit1	Tinggi Badan	Lebih Dari 180 Cm / Kurang Dari 160 ...
AT00000002	atlit2	Berat Badan	80 Kg
AT00000003	atlit3	Kecepatan Smash	Diatas 280 Km/Jam
AT00000004	atlit4	Drilling	300 - 499 Bola
AT00000005	Atilit5	Forehand	Kurang
AT00000006	Atlit6	Backhand	Bagus

Gambar IV.5. Performance form Input Data Atlit

6. *Performance form* Data Hasil Seleksi

Tampilan *form* yang dilakukan dalam akan mengelolah data hasil seleksi yang ditunjukkan pada gambar IV.6:

Kode Seleksi	Nama Atlit	Nilai Seleksi	Keterangan
SL00000001	atlit1	73.33	Tidak Lulus
SL00000002	atlit2	83.33	Lulus
SL00000003	atlit3	73.33	Tidak Lulus
SL00000004	atlit4	73.33	Tidak Lulus
SL00000005	Atilit5	80	Lulus
SL00000006	Atlit6	76.67	Tidak Lulus

Gambar IV.6. Performance form Data Seleksi

2. Perangkat Lunak *Visual Basic.Net*, *Microsoft SQL Server* dan *Crystal Report* dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. *Visual Basic.Net*
 - b. *Microsoft SQL Server*
 - c. *Crystal Report*

IV.2.1. Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan yaitu:

1. Sistem memiliki *performance* yang relatif stabil.
2. Sistem telah menghasilkan informasi yang *valid*.
3. Antarmuka yang sederhana dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari sistem ini.
4. Kebutuhan akan informasi laporan sangat cepat disajikan.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Kelebihan sistem ini diantaranya yaitu:

1. Waktu yang dibutuhkan untuk proses *start-up* relatif singkat.
2. *Performance* sistem relatif stabil.
3. Sistem mampu menghasilkan informasi yang sesuai dengan yang diharapkan.

4. Kebutuhan akan informasi penerimaan atlet bary akan jauh lebih cepat dan akurat.
5. Sistem sangat cepat mengolah data untuk menghasilkan berbagai informasi yang dibutuhkan pengguna.
6. Sistem ini telah diproteksi dengan sistem pengamanan berbasis otentikasi.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu:

1. Sistem belum memiliki *splash-screen*, sehingga terkadang pengguna mengira bahwa aplikasi tidak berjalan karena menunggu beberapa detik.
2. Sistem ini belum memiliki modul pengolahan data spasial yang lengkap.
3. Sistem ini masih memiliki beberapa *bugs* yang terkadang muncul.
4. Sistem tidak memiliki *backup* data secara otomatis agar terhindar dari kemungkinan terjadinya kehilangan data penting yang disebabkan oleh kerusakan pada perangkat keras.
5. Sistem ini belum memiliki akses *online* sehingga penyebaran informasi data tidak bekerja dengan efektif.