

**SISTEM INFORMASI TURNAMEN SEPAK BOLA MANGKARAP CUP  
BERBASIS WEB**

**TUGAS AKHIR**

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya



OLEH

WAHYU ELSA INDRAYENO  
NIM C1757201066  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA  
2021**

**SISTEM INFORMASI TURNAMEN SEPAK BOLA MANGKARAP CUP  
BERBASIS WEB**

**TUGAS AKHIR**

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

WAHYU ELSA INDRAYENO  
NIM C1757201066  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA  
2021**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Wahyu Elsa Indrayeno

NIM : C1757201066

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul

### **SISTEM INFORMASI TURNAMEN SEPAK BOLA MANGKARAP CUP BERBASIS WEB**

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 27 Mei 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Wahyu Elsa Indrayeno

## PERSETUJUAN

### SISTEM INFORMASI TURNAMEN SEPAK BOLA MANGKARAP CUP BERBASIS WEB

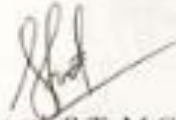
Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diujikan  
Pada Tanggal 30 Mei 2021

Pembimbing I,



Rommi Kaestria, M.Kom.  
NIK. 198605242011103

Pembimbing II,



Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.  
NIK. 198501102012004



Mengetahui,  
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.  
NIK. 196901041995105

## PENGESAHAN

### SISTEM INFORMASI TURNAMEN SEPAK BOLA MANGKARAP CUP BERBASIS WEB

Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai dan Disahkan  
Oleh Tim Penguji Seminar Pada Tanggal 10 Juni 2021

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., MT  
Ketua
2. Norhayati, M.Pd  
Sekretaris
3. Susi Hendartie, M.Kom  
Anggota
4. Rommi Kaestria, M.Kom  
Anggota
5. Sherly Jayanti, S.T.M.Cs  
Anggota



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Apa gunanya menderita dan berkorban  
Jika aku tidak berniat untuk bangkit  
dan terus berjuang?”  
-The Falcon-

Kupersembahkan untuk

kedua orang tua tercinta, keluarga  
serta untuk orang-orang terdekatku  
yang tersayang. atas doa dan  
dukungan yang tak pernah putus,  
semangat yang tak ternilai.

## INTISARI

Wahyu Elsa Indrayeno, C1757201066, 2021, *Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web*, Pembimbing I Rommi Kaestria, M.Kom., Pembimbing II Sherly Jayanti, S.T,M.Cs.

Seiring dengan perkembangan zaman, keperluan akan teknologi informasi semakin bertambah baik dalam sebuah pekerjaan maupun kegiatan sehari-hari. Sistem Informasi merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi informasi yang bertujuan untuk mempermudah mendapatkan sebuah informasi yang cepat dan akurat. Hal tersebut juga terjadi pada dunia olahraga salah satunya sepak bola. Ada banyak turnamen sepak bola di Indonesia mulai dari Liga 1 hingga turnamen antar kampung. Turnamen sepak bola Mangkarap Cup merupakan turnamen yang diselenggarakan oleh karang taruna desa Mangkarap, Kabupaten Barito Timur. Mangkarap Cup diikuti oleh berbagai tim mulai dari tim desa yang berada di kabupaten Barito Timur bahkan dari luar kabupaten Barito Timur.

Pengolahan data pada turnamen sepak bola Mangkarap Cup masih dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi. Pendaftaran turnamen Mangkarap Cup dilakukan dengan cara datang langsung ke sekretariat karang taruna desa Mangkarap sehingga memakan banyak waktu, biaya dan tenaga. Pada turnamen Mangkarap Cup juga jadwal pertandingan ditempelkan pada papan pengumuman di pinggir lapangan sepak bola dan diumumkan sehari sebelum pertandingan untuk penonton, dengan penyebaran informasi jadwal yang seperti itu memungkinkan tim salah jadwal bertanding. Maka perlu dibuatkannya sistem informasi Mangkarap Cup yang mengakomodasi kebutuhan akan informasi dari tim yang bertanding, penonton hingga membantu panitia penyelenggara.

Pada Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup yang telah dibangun penulis menggunakan metode penelitian *research and development* dan dirancang terlebih dahulu menggunakan aplikasi *starUML* dan *Balsamiq Mockups* lalu diterjemahkan ke dalam bentuk kode program menggunakan aplikasi *Visual Studio Code* dengan *framework Codeigniter 3*. Hasil pengujian *BlackBox Testing* telah sesuai dengan harapan yang terdapat pada tabel pengujian dan hasil dari penilaian responden melalui kuesioner berada pada tingkat paling tinggi sehingga dianggap dapat membantu mengurangi penggunaan dari waktu, biaya dan tenaga dalam pelaksanaan turnamen sepak bola Mangkarap Cup.

**Kata Kunci :** Mangkarap Cup, turnamen, pendaftaran, sistem informasi dan *Prototype*

## ABSTRACT

Wahyu Elsa Indrayeno, C1757201066, 2021, *Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web*, Advisor I Rommi Kaestria, M.Kom., Advisor II Sherly Jayanti, S.T,M.Cs.

*Along with the times, the need for information technology is increasing both in a job and in daily activities. Information systems are one example of the development of information technology which aims to make it easier to get information quickly and accurately. This also happens in the world of sports, one of which is football. There are many football tournaments in Indonesia ranging from Liga 1 to inter-village tournaments. The Mangkarap Cup football tournament is a tournament organized by youth organizations in Mangkarap village, East Barito Regency. The Mangkarap Cup was participated by various teams, from village teams in East Barito district and even from outside East Barito district.*

*Data processing at the Mangkarap Cup soccer tournament is still done manually or has not been computerized. Registration for the Mangkarap Cup tournament is carried out by coming directly to the secretariat of the Mangkarap village youth organization so it takes a lot of time, money and energy. In the Mangkarap Cup tournament, the match schedule is also posted on the noticeboard at the edge of the soccer field and announced the day before the match for spectators, with the dissemination of schedule information like that allowing the team to schedule incorrectly. So it is necessary to create a Mangkarap Cup information system that accommodates the need for information from the competing teams, the audience, to helping the organizing committee.*

*In the Mangkarap Cup Football Tournament Information System that has been built by the author using research and development and designed first using the application starUML and Balsamiq Mockups then translated into program code using the Visual Studio Code application with the framework Codeigniter 3. The results of the BlackBox Testing test were in accordance with the expectations contained in the test table and the results of the respondent's assessment through the questionnaire were at the highest level so that they were considered to help reduce the use of time, cost and energy in the implementation of the Mangkarap Cup football tournament.*

**Keywords:** *Mangkarap Cup, tournament, registration, information system and Prototype.*



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web” sesuai dengan rencana.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno,M.Kom, selaku ketua STMIK Palangkaraya.
2. Wurianto, selaku kepala desa Mangkarap.
3. Aprianto, selaku ketua karang taruna desa Mangkarap.
4. Rommi Kaestria, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam materi penelitian Tugas Akhir ini.
5. Sherly Jayanti, S.T,M.Cs, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir ini.
6. Orang Tua, keluarga dan orang terkasih yang telah memberikan dukungan doa, moral dan materil selama ini.
7. Teman-teman yang telah memberikan penulis semangat dan dukungan selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan , oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Palangka Raya, Mei 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
INTISARI.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A.LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
B.RUMUSAN MASALAH.....	3
C.BATASAN MASALAH.....	3
D.TUJUAN DAN MANFAAT .....	4
E.JENIS PENELITIAN .....	5
F.SISTEMATIKA PENULISAN .....	5
G.PENJELASAN ISTILAH KUNCI.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A.DASAR TEORI.....	8
B.PENELITIAN YANG RELEVAN .....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A.METODE PENGUMPULAN DATA .....	40
B.METODE PENGEMBANGAN SISTEM .....	41
C.TINJAUAN UMUM.....	43
D.ANALISIS .....	44
E. DESAIN SISTEM .....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	81
A.IMPLEMENTASI .....	81

B.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	124
BAB V PENUTUP.....	137
A.KESIMPULAN .....	137
B.SARAN.....	138
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	24
Tabel 2. Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	26
Tabel 3. Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	27
Tabel 4 Skala Penilaian .....	32
Tabel 5. <i>Flowchart</i> .....	35
Tabel 6. Penelitian Yang Relevan .....	38
Tabel 7. Analisis PIECES Sistem Lama dan Sistem Baru .....	45
Tabel 8. Kegiatan Aktor dan Interaksinya dengan Sistem .....	57
Tabel 9. Spesifikasi tabel admin .....	77
Tabel 10. Spesifikasi tabel jadwal .....	78
Tabel 11. Spesifikasi tabel daftar .....	78
Tabel 12. Spesifikasi tabel tb_berkas .....	79
Tabel 13. Rincian Keuangan dan Biaya .....	80
Tabel 14. Rencana Pengujian User .....	93
Tabel 15. Rencana Pengujian Admin .....	94
Tabel 16. Hasil Pengujian Daftar .....	95
Tabel 17. Hasil Pengujian Halaman Daftar .....	99
Tabel 18. Hasil Pengujian Halaman Login .....	100
Tabel 19. Hasil Pengujian Halaman Data Tim .....	102
Tabel 20. Hasil Pengujian Halaman Berkas Pemain .....	104
Tabel 21. Hasil Pengujian Halaman Buat Jadwal .....	105

Tabel 22. Hasil Pengujian Halaman Edit Jadwal .....	107
Tabel 23. Hasil Pengujian Halaman Logout .....	110
Tabel 24. Bobot Kuesioner .....	131
Tabel 25. Hasil Kuesioner.....	132

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Google Chrome .....	12
Gambar 2. Logo Xampp.....	13
Gambar 3. Logo Codeigniter.....	14
Gambar 4. Logo Balsamiq Mockups .....	17
Gambar 5. Tahap-tahap Prototype .....	21
Gambar 6. Halaman Daftar .....	50
Gambar 7. Halaman <i>Login</i> .....	51
Gambar 8. Halaman Buat Jadwal.....	51
Gambar 9. Halaman <i>Home</i> slide 1 .....	52
Gambar 10. Halaman <i>Home</i> slide 2 .....	52
Gambar 11. Halaman <i>Home</i> slide .....	53
Gambar 12. Halaman Pendaftar .....	53
Gambar 13. Halaman Jadwal .....	54
Gambar 14. Halaman Edit Jadwal.....	54
Gambar 15. Halaman Berhasil Daftar.....	55
Gambar 16. Halaman Admin .....	55
Gambar 17. Halaman Kontak.....	56
Gambar 18. Halaman Kontak.....	56
Gambar 19. <i>Use Case Diagram</i> Mangkarap Cup .....	58
Gambar 20. <i>Activity Diagram Home</i> .....	59
Gambar 21. <i>Activity Diagram</i> Daftar .....	60

Gambar 22. <i>Activity Diagram</i> Jadwal .....	61
Gambar 23. <i>Activity Diagram</i> Data Tim .....	61
Gambar 24. <i>Activity Diagram</i> Login .....	62
Gambar 25. <i>Activity Diagram</i> Buat Jadwal .....	63
Gambar 26. <i>Diagram Activity</i> Logout .....	64
Gambar 27. <i>Activity Diagram</i> Edit Jadwal .....	65
Gambar 28. <i>Activity Diagram</i> Kontak .....	66
Gambar 29. <i>Activity Diagram</i> Berkas Pemain .....	67
Gambar 30. <i>Sequence Diagram</i> Home .....	68
Gambar 31. <i>Sequence Diagram</i> Kontak .....	68
Gambar 32. <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran .....	69
Gambar 33. <i>Sequence Diagram</i> Jadwal .....	70
Gambar 34. <i>Sequence Diagram</i> Login .....	70
Gambar 35. <i>Sequence Diagram</i> Data Tim .....	71
Gambar 36. <i>Sequence Diagram</i> Buat Jadwal .....	72
Gambar 37. <i>Sequence Diagram</i> Edit Jadwal .....	73
Gambar 38. <i>Sequence Diagram</i> Berkas Pemain .....	74
Gambar 39. <i>Flowchart Sistem (Admin)</i> .....	75
Gambar 40. <i>Flowchart Sistem (User)</i> .....	76
Gambar 41. <i>Source code</i> Daftar .....	82
Gambar 42. <i>Source code</i> Login .....	84
Gambar 43. <i>Source Code</i> Pendaftar .....	86



Gambar 44. <i>Source code file</i> .....	88
Gambar 45. <i>Source code</i> Buat Jadwal .....	89
Gambar 46. <i>source code</i> Lihat Jadwal .....	92
Gambar 47. Hasil Pengujian Halaman Daftar semua kolom .....	96
Gambar 48. Hasil Pengujian Halaman Daftar salah satu kolom .....	97
Gambar 49. Hasil Pengujian Halaman Daftar kolom no hp.....	97
Gambar 50. Hasil Pengujian Halaman Daftar Mengunggah <i>File</i> .....	98
Gambar 51. Hasil Pengujian Halaman Daftar berhasil .....	98
Gambar 52. Hasil Pengujian Halaman Jadwal <i>Export</i> PDF.....	99
Gambar 53. Hasil Pengujian Halaman Login Mengosongkan .....	100
Gambar 54. Hasil Pengujian Halaman Login Password .....	101
Gambar 55. Hasil Pengujian Halaman Login Berhasil Login.....	101
Gambar 56. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Mengklik Tombol Edit.....	103
Gambar 57. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Mengosongkan .....	103
Gambar 58. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Berhasil .....	103
Gambar 59. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Mengklik .....	104
Gambar 60. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Export PDF .....	104
Gambar 61. Hasil Pengujian Halaman Berkas Pemain .....	105
Gambar 62. Hasil Pengujian Halaman Buat Jadwal Mengosongkan Semua Kolom .....	106
Gambar 63. Hasil Pengujian Halaman Buat Jadwal Mengosongkan Salah Satu Kolom.....	106

Gambar 64. Hasil Pengujian Halaman Buat Jadwal .....	107
Gambar 65. Hasil Pengujian Halaman Edit Jadwal .....	108
Gambar 66. Hasil Pengujian Halaman Edit Jadwal Mengosongkan Salah Satu Kolom.....	109
Gambar 67. Hasil Pengujian Halaman .....	109
Gambar 68. Hasil Pengujian Halaman Edit Jadwal .....	110
Gambar 69. Hasil Pengujian Tombol <i>Logout</i> .....	111
Gambar 70. Manual Program Halaman Home <i>Slide 1</i> .....	112
Gambar 71. Manual Program Halaman Home <i>Slide 2</i> .....	112
Gambar 72. Manual Program Halaman Home <i>Slide 3</i> .....	113
Gambar 73. Manual Program Halaman Daftar .....	113
Gambar 74. Manual Program Halaman Jadwal .....	114
Gambar 75. Manual Program Halaman Kontak.....	114
Gambar 76. Manual Program Halaman Login Admin.....	115
Gambar 77. Manual Program Halaman Admin .....	115
Gambar 78. Manual Program Halaman Data Tim .....	116
Gambar 79. Manual Program Halaman Edit Data Tim .....	116
Gambar 80. Manual Program Halaman Berkas Tim.....	117
Gambar 81. Manual Program Halaman Buat Jadwal.....	117
Gambar 82. Manual Program Edit Jadwal .....	118
Gambar 83. Manual Instalasi Membuat Akun .....	119
Gambar 84. Manual Instalasi Membuat Web Hosting.....	119

Gambar 85. Manual Instalasi Nama Domain .....	120
Gambar 86. Manual Instalasi Menentukan Password .....	120
Gambar 87. Manual Instalasi Web Hosting Berhasil Dibuat .....	121
Gambar 88. Manual Instalasi <i>Online File Manager</i> .....	121
Gambar 89. Manual Instalasi <i>Upload Website</i> .....	122
Gambar 90. Manual Instalasi Membuat database .....	122
Gambar 91. Manual Instalasi <i>Import Database</i> .....	123
Gambar 92. Implementasi Halaman Home <i>Slide 1</i> .....	124
Gambar 93. Implementasi Halaman Home <i>Slide 2</i> .....	124
Gambar 94. Implementasi Halaman Home <i>Slide 3</i> .....	125
Gambar 95. Implementasi Halaman Daftar .....	125
Gambar 96. Implementasi Halaman Jadwal .....	126
Gambar 97. Implementasi Export PDF Jadwal .....	126
Gambar 98. Implementasi Halaman Kontak .....	127
Gambar 99. Implementasi Halaman Login Admin .....	127
Gambar 100. Implementasi Halaman Admin .....	128
Gambar 101. Implementasi Halaman Data Tim .....	128
Gambar 102. Implementasi Export PDF Data Tim .....	129
Gambar 103. Implementasi Halaman Edit Jadwal Formulir .....	129
Gambar 104. Implementasi Halaman Buat Jadwal .....	130
Gambar 105. Implementasi Halaman Edit Jadwal .....	130

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Surat Tugas
- Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian Awal
- Lampiran 3. Instrumen Wawancara (Interview)
- Lampiran 4. Instrumen Observasi (Pengamatan)
- Lampiran 5. Instrumen Dokumentasi
- Lampiran 6. Kartu Kegiatan Seminar
- Lampiran 7. Kartu Kegiatan Konsultasi
- Lampiran 8. Berita Acara *Black Bok Testing*
- Lampiran 7. Instrumen Kuesioner

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Seiring dengan perkembangan zaman, keperluan akan teknologi informasi semakin bertambah baik dalam sebuah pekerjaan maupun kegiatan sehari-hari. Sistem Informasi merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi informasi yang bertujuan untuk mempermudah mendapatkan sebuah informasi yang cepat dan akurat. Hal tersebut juga terjadi pada dunia olahraga salah satunya sepak bola. Dengan bantuan teknologi penyebaran informasi tentang sepakbola semakin pesat, yang mana diketahui bersama bahwa Sepak bola merupakan olahraga yang paling banyak disukai di dunia itu terbukti dengan antusiasnya masyarakat dengan tontonan sepakbola liga-liga Eropa dan piala dunia yang diselenggarakan 4 tahun sekali. Di Indonesia sendiri sepak bola termasuk olahraga favorit dengan banyaknya fans fanatik dari klub sepak bola Indonesia dan juga timnas Indonesia. Ada banyak turnamen sepakbola di Indonesia mulai dari Liga 1 hingga turnamen antar kampung. Salah satu turnamen antar kampung adalah Mangkarap Cup.

Turnamen sepak bola Mangkarap Cup merupakan turnamen yang diselenggarakan oleh karang taruna desa Mangkarap, Kabupaten Barito Timur. Turnamen tersebut sudah diselenggarakan sekitar 10 tahun. Mangkarap Cup diikuti oleh berbagai tim mulai dari tim desa yang berada di kabupaten Barito

Timur bahkan dari luar kabupaten Barito Timur. Pengolahan data pada turnamen Mangkarap Cup masih dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi. Pendaftaran turnamen Mangkarap Cup dilakukan dengan cara datang langsung ke sekretariat karang taruna desa Mangkarap dan terlebih dahulu mengambil lembaran formulir, dimana lembaran tersebut diisi dengan cara tulis tangan. Sistem pendaftaran seperti itu sering terjadi masalah seperti tulisan yang kurang jelas, kurang lengkapnya pengisian formulir sehingga menguras banyak waktu, biaya dan tenaga. Pada turnamen Mangkarap Cup juga jadwal pertandingan ditempelkan pada papan pengumuman di pinggir lapangan sepak bola dan diumumkan sehari sebelum pertandingan untuk penonton. Dengan penyebaran informasi jadwal yang seperti itu memungkinkan tim salah jadwal bertanding.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dibuatkannya sistem informasi Mangkarap Cup yang mengakomodasi kebutuhan akan informasi dari tim yang bertanding, penonton hingga membantu panitia penyelenggara. Dengan sistem informasi turnamen sepak bola Mangkarap cup maka pendaftaran tim tidak perlu datang langsung untuk mengambil formulir cukup melalui website dan dapat dilakukan dua puluh empat jam selama waktu pendaftaran dibuka. Dengan sistem informasi tersebut juga terdapat jadwal pertandingan sehingga jadwal pertandingan dapat dilihat kapan saja selain pada papan pengumuman di pinggir lapangan sepak bola. Oleh karena itu penulis

tertarik untuk membangun sistem informasi yang berjudul “Sistem Informasi Turnamen Sepakbola Mangkarap Cup Berbasis Web”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang tersebut, dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu bagaimana membangun sistem informasi turnamen sepak bola Mangkarap Cup berbasis web yang dapat menghemat waktu, biaya dan tenaga?

## **C. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada :

1. Penelitian pembuatan sistem informasi pendaftaran turnamen ini hanya dilakukan pada karang taruna desa Mangkarap.
2. Data yang akan diolah dalam sistem informasi turnamen sepak bola Mangkarap Cup adalah data tim (nama tim, nama pelatih, asal tim, berkas pemain) dan jadwal pertandingan.
3. Penelitian yang dilakukan pada objek penelitian, berkaitan dengan proses pendaftaran dan pembuatan jadwal.
4. Pada sistem turnamen mangkarap cup nantinya output yang akan dihasilkan adalah mengunduh dan mencetak berkas pemain serta jadwal pertandingan.

## **D. TUJUAN DAN MANFAAT**

### **1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sistem informasi turnamen sepak bola Mangkarap Cup berbasis web yang dapat menghemat waktu, biaya dan tenaga.

### **2. Manfaat**

#### **a. Bagi Karang Taruna Desa Mangkarap**

Penelitian ini diharapkan mampu mengurangi penggunaan waktu, biaya dan tenaga dalam pengolahan data turnamen sepak bola Mangkarap Cup.

#### **b. Bagi Penulis**

Adapun manfaat penelitian bagi penulis yaitu dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam hal perancangan sistem.

#### **c. Bagi Pembaca**

Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pembaca dan dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **d. Bagi STMIK Palangkaraya**

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga untuk rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya.



## **E. JENIS PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki jenis yaitu *Research and Development*. Jenis penelitian tersebut merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Yang dimaksud dengan produk dalam konteks ini adalah tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga *Software*, seperti program komputer pengolahan data. Produk yang dikembangkan kali ini adalah sistem informasi turnamen Mangkarap Cup.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

BAB I : Memuat tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan dan penjelasan istilah kunci.

BAB II : Menguraikan teori-teori dan pemahaman-pemahaman dimana hal tersebut menjadi landasan dan dasar penelitian bagi peneliti.

BAB III : Memuat tentang metode penelitian yang digunakan pada penelitian, analisis sistem dan desain sistem.

BAB IV : Menjelaskan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya, dan di uji coba sistem.

BAB V : Berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan bab-bab sebelumnya.

## **G. PENJELASAN ISTILAH KUNCI**

### **1. Sistem Informasi**

Sistem Informasi dapat diartikan sebagai bagian dari sistem organisasi yang merupakan gabungan antara pengguna dan sumber daya yang tersedia seperti teknologi dan media pengendalian informasi dengan maksud untuk mendapatkan jalur komunikasi, memproses tipe transaksi, menyampaikan sinyal kepada tingkatan manajemen sebagai dasar informasi pengambilan keputusan.

### **2. Web**

Web adalah jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan situs internet yang menawarkan tesk, grafik, suara dan sumber daya animasi melalui *hypertext transfer protocol*. Halaman web merupakan *file* teks murni (*plain text*) yang berisi sintaks-sintaks HTML yang dapat dibuka, dilihat dan diterjemahkan dengan internet *browser*.

### **3. Turnamen**

Turnamen adalah kompetisi olahraga dimana pemain yang memenangkan pertandingan terus memainkan pertandingan selanjutnya dalam kompetisi tersebut sampai hanya satu orang atau tim yang tersisa dan menjadi juara. Turnamen dapat berarti juga satu kompetisi atau lebih

yang diselenggarakan disatu tempat dan terkonsentrasi dalam jarak waktu yang relatif pendek

#### 4. Sepak bola

Sesuai namanya, olahraga ini memiliki dua unsur utama: sepak dan bola. Jadi, sepak bola bisa diartikan sebagai olahraga yang dimainkan dengan cara menyepak atau menendang bola. Permainan ini sendiri harus dimainkan oleh dua tim di lapangan yang luas. Setiap tim yang terdiri dari sebelas orang harus memasukkan bola ke gawang lawan. Tim yang berhasil mencetak gol lebih banyak akan dinyatakan sebagai pemenang. Akan tetapi, permainan ini tetap dilakukan dengan mengikuti sejumlah aturan yang sudah ditentukan.

#### 5. Karang Taruna

Karang Taruna adalah Organisasi Sosial wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/ kelurahan dan terutama bergerak di bidang usaha kesejahteraan sosial.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. DASAR TEORI**

##### **1. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian**

###### **a. Informasi**

Menurut Hutahaean (2015:9), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data.

Menurut Mulyani (2016:14), Informasi merupakan data yang sudah diolah dan ditujukan untuk seseorang. Informasi akan menjadi berguna apabila objek yang menerima informasi membutuhkan informasi tersebut.

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa informasi adalah sekumpulan data yang sudah diolah dan dikelola sehingga menjadi mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya. Informasi akan berguna jika yang mendapatkan informasi tersebut tepat sasaran atau yang membutuhkan informasi tersebut.

###### **b. Sistem**

Menurut Hutahaean (2015:2), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan

sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi didalam sistem.

Menurut Irviani dan Anggraeni (2017:1), Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk suatu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan

Dari berbagai pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari berbagai komponen atau unsur yang saling berkaitan, saling tergantung, saling mendukung, dan secara keseluruhan bersatu untuk mencapai tujuan tertentu.

#### c. Sistem Informasi

Menurut Irviani dan Anggraeni (2017:5), Sistem Informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.

Menurut Nugroho dalam Sudirman, dkk (2020:2), sistem informasi dapat diartikan sebagai bagian dari sistem organisasi yang

merupakan gabungan antara pengguna dan sumber daya yang tersedia seperti teknologi dan media pengendalian informasi dengan maksud untuk mendapatkan jalur komunikasi, memproses tipe transaksi, menyampaikan sinyal kepada tingkatan manajemen sebagai dasar informasi dalam pengambilan proses keputusan.

Dari pengertian sistem informasi diatas penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah sistem yang menyediakan informasi dan merupakan hasil dari gabungan sumber daya teknologi.

d. Turnamen

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Turnamen adalah pertandingan (tenis dan sebagainya) yang diikuti oleh beberapa regu.

Ada beberapa jenis turnamen, tetapi ada sekitar 3 format yang populer, yaitu :

1) Turnamen eliminasi Tunggal

Format eliminasi tunggal sejauh ini adalah yang paling mudah untuk diatur. Jika sebuah tim kalah satu kali, mereka langsung gugur dari turnamen. Jenis turnamen ini bekerja paling baik jika turnamen memiliki banyak tim dalam waktu yang singkat.

## 2) Turnamen eliminasi ganda

Untuk tersingkir dari turnamen jenis ini, tim atau pemain harus kalah dua kali. Ada braket atas dan braket bawah, semua orang mulai dari braket atas. Setelah kalah mereka akan pindah ke braket bawah dimana tim yang kalah akan bertemu. Pemenang dari braket bawah akan Kembali ke braket atas.

## 3) Turnamen eliminasi triple

Triple Eliminasi berarti sebuah tim atau pemain harus kalah 3 kali untuk tersingkir dari turnamen. Ketika sebuah tim kalah di braket atas, mereka akan jatuh ke braket bawah 1, ketika kalah di sana mereka akan turun ke braket bawah 2. Jika dikalahkan di braket bawah 2 mereka tersingkir dari turnamen.

## e. Web

Menurut Abdulloh dalam Sa'ad (2020:3), Website atau web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Elgamar (2020:3), Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling berhubungan(hyperlink). Website memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar video, suara dan animasi atau penggabungan dari semua.

Website pada saat sekarang ini umumnya telah bersifat dinamis, meskipun dahulu juga ada website yang bersifat statis. Web statis telah jarang dan bahkan hampir tidak ada lagi ditemukan.

Dari pengertian diatas dapat diketahui web adalah halaman yang menyediakan atau memberikan informasi dengan berbagai format yang dapat diakses melalui browser melalui koneksi internet.

f. Perangkat Lunak yang Digunakan

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem informasi turnamen sepakbola Mangkarap Cup adalah :

1). Google chrome

Menurut Habibi, dkk (2020:13), Google Chrome adalah sebuah penjelajah web sumber terbuka yang dikembangkan oleh google dengan menggunakan rendering webkit. Proyek sumber terbukanya sendiri dinamakan Chromium.



Gambar 1. Google Chrome

Google chrome pertama kali dirilis oleh google pada tanggal 2 september 2008. Saat itu chrome hanya untuk



Microsoft windows karena masih dalam status beta. Lalu, pada 11 desember ditahun yang sama Google Chrome diluncurkan untuk semua sistem operasi karena telah mencapai versi stabil. Selanjutnya pada bulan januari 2012, google chrome diperkirakan telah berhasil meraih presentase 25-28% dari keseluruhan pengguna browser dunia, membuatnya sebagai browser kedua atau juga ketiga paling banyak digunakan setelah Mozila Firefox.

## 2). Xampp

Menurut Haqi (2019:8), Xampp adalah perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan komplilasi dari beberapa program. Fungsi Xampp sendiri adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri beberapa program antara lain: Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.



Gambar 2. Logo Xampp

XAMPP merupakan singkatan dari setiap huruf. X adalah program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi.

A adalah Apache, tugas utamanya adalah untuk

menghasilkan halaman web yang benar kepada pengguna terhadap kode PHP yang sudah dituliskan oleh pembuat halaman web. M adalah MySQL, server aplikasi database. Pertumbuhan disebut SQL singkatan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang difungsikan untuk mengolah database dan isinya. P adalah PHP, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat web yang *server-side scripting*.

### 3). Codeigniter

Menurut Harani dan Sunandhar (2020:7), Codeigniter adalah sebuah aplikasi open source yang berupa kerangka kerja atau *framework* untuk membangun website menggunakan bahasa PHP. Penulisan kode dasar atau terstruktur, dengan menyediakan banyak *library* yang biasanya digunakan dalam pengerjaan. Antarmuka yang sederhana dan struktur logika untuk mengakses *library* ini membuat Codeigniter mudah digunakan dan dipelajari. Codeigniter ditulis atau dibuat oleh Ellis Lab dan dirilis pertama kali pada 28 februari 2006.



Gambar 3. Logo Codeigniter

Codeigniter adalah framework PHP yang menggunakan metode MVC atau *Model, View, Controller*. MVC sendiri adalah konsep atau teknik yang memisahkan

antara komponen utama menjadi tiga komponen yaitu *Model, View dan Controller*. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing modul:

*a). Model*

Berfungsi untuk merepresentasikan struktur data. Biasanya berhubungan langsung dengan database untuk memanipulasi data (*insert, update, delete, search*), menangani validasi dari bagian *controller*, namun tidak dapat berhubungan dengan bagian *view*

*b). View*

Merupakan bagian yang menangani *presentation logic*. Pada suatu aplikasi web bagian ini biasanya berupa *file template HTML* yang diatur oleh *controller*. *View* berfungsi untuk menerima dan merepresentasikan data kepada *user*. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian *model*.

*c). Controller*

Merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian *model* dan bagian *view*.

*Controller* berfungsi untuk menerima request dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi. Atau dengan kata lain, berfungsi mengambil masukan (input) dari *user* dan mengubahnya menjadi perintah untuk model dan atau *view*.

#### 4). *Visual Studio Code*

*Visual Studio Code (VS Code)* adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman *JavaScript*, *Typescript*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via *marketplace Visual Studio Code* (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst).

Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh *Visual Studio Code*, diantaranya *Intellisense*, *Git Integration*, *Debugging*, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi *Visual Studio Code*. Pembaruan versi *Visual Studio Code* ini juga dilakukan berkala setiap

bulan, dan inilah yang membedakan VS Code dengan teks editor-teks editor yang lain.

#### 5). Balsamiq Mockups

Balsamiq mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Software* ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan kita buat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna. kelebihan dari balsamiq adalah aplikasi ini sangat ringan dan juga cepat dalam pembuatan mockup website maupun aplikasi.



Gambar 4. Logo Balsamiq Mockups

#### 6). StarUML

Menurut Habibi, dkk (2020:17), *StarUML* adalah *software* permodelan yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*). Berdasarkan pada uml *version* 1.4 dan dilengkapi 11 macam diagram yang berbeda, mendukung notasi UML 2.0 dan juga mendukung pendekatan MDA (*Model Driven Architecture*) dengan dukungan konsep

UML. *StarUML* dapat memaksimalkan Produktivitas dan kualitas dari suatu *software project*.

*StarUML* adalah sebuah proyek *open source* untuk pengembangan secara cepat, *fleksibel, extensible, featureful*, dan bebas-tersedia. Tujuan dari proyek *StarUML* adalah untuk membangun sebuah alat pemodelan perangkat lunak dan juga platform yang menarik pengganti alat UML komersial seperti Rational Rose, Together dan sebagainya.

g. Bahasa Pemrograman yang Digunakan

1). HTML

Menurut Rerung (2018:18), HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Disebut *hypertext* karena di dalam HTML sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan mengklik text tersebut. Kemampuan *text* inilah yang dinamakan *hypertext*, walaupun pada implementasinya nanti tidak hanya text yang dapat dijadikan link. Disebut *Markup Language* karena bahasa HTML menggunakan tanda (*mark*), untuk menandai bagian-bagian dari text.

HTML pertama kali diciptakan oleh IBM pada tahun 1980. Saat itu tercetus ide untuk menempatkan elemen-elemen yang berguna untuk menandai bagian suatu dokumen seperti judul, alamat dan isi dokumen. Pada akhirnya elemen-elemen tersebut dibentuk menjadi suatu program untuk melakukan pemformatan dokumen secara otomatis. Bahasa pemrograman untuk melakukan tugas ini disebut sebagai bahasa markup.

## 2). PHP

Menurut Supono dan Putratama (2018:3), PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.

Padahal awalnya, PHP merupakan kepanjangan dari personal Home Page (situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu, PHP masih bernama Form Interpreted (FI) yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formular dari web.

## 3). CSS

Menurut Rerung (2018:113), CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheets*. CSS biasanya selalu dikaitkan dengan HTML, karena keduanya memang saling melengkapi dimana HTML ditunjukan untuk membuat struktur, atau konten dari halaman web. Sedangkan CSS digunakan untuk tampilan dari halaman web tersebut.

Dari deskripsi diatas dapat dikatakan bahwa CSS adalah bahasa yang dapat digunakan untuk mendefinisikan bagaimana suatu bahasa markup ditampilkan pada suatu media dimana

bahasa markup ini salah satunya adalah HTML. Dengan kata lain bahwa CSS merupakan kumpulan kode yang digunakan untuk mendesain halaman website agar lebih menarik dilihat. Dengan CSS kita bisa mengubah desain dari teks, warna, gambar dan latar belakang dari hampir semua tag HTML.

#### 4). JavaScript

Menurut Harani dan Sunandhar (2020:4), Javascript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi untuk membuat website dinamis, dan jquery adalah *library* atau Pustaka dari Javascript yang dirancang untuk memudahkan penerapan *client side scripting* dan menyajikan sebuah paradigma baru pada penanganan *event* pada Javascript.

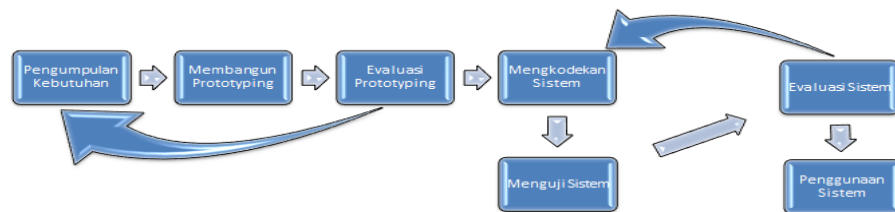
Javascript dibuat dan didesain selama sepuluh hari oleh Brandan Eich, seorang karyawan Netscape, pada bulan September 1995. Awalnya bahasa pemrograman ini disebut Mocha, kemudian diganti ke Mona, lalu LiveScript sebelum akhirnya resmi menyandang nama Javascript. Versi pertama dari bahasa ini hanya terbatas di kalangan Netscape saja. Fungsionalitas yang ditawarkan pun terbatas. Namun, Javascript terus dikembangkan oleh komunitas *developer* yang tak henti-hentinya mengerjakan bahasa pemrograman ini.



## 2. Pemodelan yang digunakan

### a. Model *Prototype*

Menurut Yurindra (2017:47), *Prototype* adalah suatu proses yang memungkinkan *developer* membuat sebuah model *software*, metode ini baik digunakan apabila *client* tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkan. Seringkali seorang *customer* sulit menentukan input yang lebih terinci, proses yang diinginkan dan output yang diharapkan hal tersebut menyebabkan *developer* tidak yakin dengan efisiensi algoritma yang dibuatnya, sehingga sulit dalam menyesuaikan sistem operasi, serta interaksi manusia dan mesin yang harus diambil.



Gambar 5. Tahap-tahap *Prototype*

Tahapan-tahapan dalam Prototyping adalah sebagai berikut:

#### 1). Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang secara bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2). Membangun *prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3). Evaluasi *prototyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

4). Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5). Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6). Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan dan jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7). Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

b. *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Habibi, dkk (2020:46), UML adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.


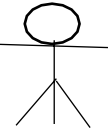
UML diciptakan sebagai akibat dari terjadinya kekacauan seputar pengembangan perangkat lunak dan dokumentasi. Pada tahun 90-an, ada beberapa cara berbeda untuk merepresentasikan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Karena diperlukannya cara yang lebih terpadu untuk secara visual mewakili sistem-sistem itu hingga akhirnya pada tahun 1994-1996 UML pun hadir. UML dikembangkan oleh tiga insinyur perangkat lunak yang bekerja di Rational Software. UML kemudian diadopsi sebagai standar pada tahun 1997 dan hingga saat ini tetap menjadi standar, dengan adanya tambahan beberapa pembaruan.



UML Mendeskripsikan *Object Oriented Programming (OOP)* dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang dikembangkan. UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut:

### 1). Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
<p><i>Use case</i></p>  <p>Nama User</p>	<p>Fungsionalitas yang disediakan <i>system</i> sebagai unit-unit yang saling bertukar antar unit atau <i>actor</i>, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase name use case</i>.</p>
<p>Aktor/<i>Actor</i></p>  <p>Nama Aktor</p>	<p>Orang proses, atau <i>system</i> lain yang berinteraksi dengan <i>system</i> informasi yang akan dibuat diluar <i>system</i> informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun <i>symbol</i> dari <i>actor</i> adalah gambar orang, tapi <i>actor</i> belum tentu orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor.</p>




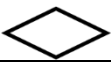



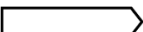
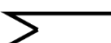

Asosiasi / <i>Assonciation</i> 	Komunikasi antar <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki dengan <i>actor</i> .
Ekstensi/ <i>Extend</i> <<extend>> ----->	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berisi sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan .
Generalisasi/ <i>Generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
Include / <i>user</i> << include>> ----->	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini menjelaskan fungsinya atau sebagai syarat yang dijalankan <i>use case</i> ini. Include berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.

## 2). Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. *Activity Diagram* juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aluran tampilan dari sistem tersebut. *Activity Diagram* memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda

panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir.

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

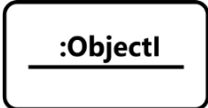



Simbol	Keterangan
	Titik awal
	Titik akhir
	<i>Activity</i>
	Pilihan untuk mengambil keputusan
	<i>Fork</i> ; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Rake</i> ; Menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda waktu
	Tanda pengiriman
	Tanda penerimaan
	Aliran akhir ( <i>Flow Final</i> )

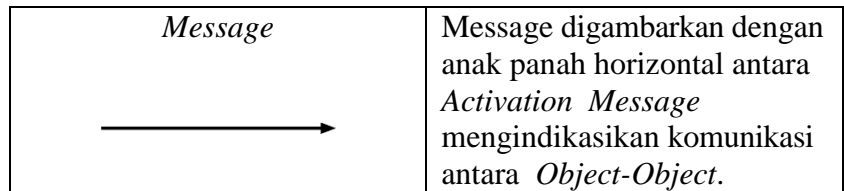
### 3). *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek-objek

tersebut. Sequence diagram digunakan untuk menjelaskan perilaku pada sebuah skenario dan menggambarkan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi, termasuk pesan yang dipakai saat interaksi. Semua pesan digambarkan dalam urutan pada eksekusi.

Tabel 3. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
<p><i>Object</i></p> 	<p><i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i>. Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.</p>
<p><i>Actor</i></p> 	<p><i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>Object</i>, maka <i>Actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom.</p>
<p><i>Lifeline</i></p> 	<p><i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>Vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>Object</i>.</p>
<p><i>Activation</i></p> 	<p><i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>Lifeline</i>. mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.</p>



c. *BlackBox Testing*

Mustaqbal, dkk (2015:34) , *BlackBox Testing* befokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada fungsional program.

Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Ini biasanya terdiri dari kebanyakan jika tidak semua pengujian pada tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga bisa mendominasi unit testing juga. Pengujian pada *BlackBox* berusaha menemukan kesalahan seperti:

- 1). Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
- 2). Kesalahan *interface*
- 3). Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
- 4). Kesalahan kinerja
- 5). Inisialisasi dan kesalahan terminasi

*Black box testing* digunakan pada tahap akhir dan berfokus pada domain informasi. Tes didesain untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut:

- 1). Bagaimana validasi fungsi yang akan dites?
- 2). Bagaimana tingkah laku dan kinerja sistem dites?



- 3). Kategori masukan apa saja yang bagus digunakan untuk test cases?
- 4). Apakah sebagian sistem sensitif terhadap suatu nilai masukan tertentu?
- 5). Bagaimana batasan suatu kategori masukan ditetapkan?
- 6). Sistem mempunyai toleransi jenjang dan volume data apa saja?
- 7). Apa saja akibat dari kombinasi data tertentu yang akan terjadi pada operasi sistem?

*d. Reseach and Development*

Menurut Kurniawan dan Mertha (2016;726), Research and Development/R&D merupakan kegiatan yang berperan dalam sebuah inovasi dan memiliki kepentingan komersial dalam kaitannya dengan riset ilmiah murni dan perkembangan aplikatif di bidang teknologi. Berdasarkan teori berbasis sumber daya, sebuah perusahaan dipersepsikan sebagai kumpulan dari aset baik dari asset berwujud maupun aset tidak berwujud.

Pelaksanaan penelitian pengembangan (R&D) ada beberapa langkah yang harus dilakukan, untuk itu peneliti mengacu pada langkah-langkah menurut Borg and Gall yang terdapat sepuluh langkah prosedur penelitian pengembangan yaitu langkah pertama melakukan pengumpulan data, langkah kedua perencanaan,

langkah ketiga mengembangkan bentuk awal perangkat, langkah keempat melakukan pengujian tahap awal, langkah kelima melakukan revisi, langkah keenam uji coba lapangan, langkah ketujuh melakukan revisi, langkah kedelapan melakukan uji coba kembali, langkah kesembilan melakukan revisi, langkah kesepuluh diseminasi dan implementasi produk.

e. Analisis PIECES

Menurut Hanif Al Fattah dalam Romindo, dkk (2020:108), analisis PIECES merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi, dengan melakukan analisis masalah terhadap kinerja system informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan.

Analisis *PIECES* ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama. Metode ini menggunakan enam variable evaluasi yaitu :

1). *Performance* (kinerja)

Kinerja merupakan variable pertama dalam metode analisis *PIECES*. Dimana memiliki peran penting untuk menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya dan melihat

sejauh mana dan seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan.

2). *Information* (informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik. Informasi yang disajikan haruslah benar-benar mempunyai nilai yang berguna.

3). *Economic* (ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan manfaatnya (nilai gunanya) atau diturunkan biaya penyelenggaraannya.

4). *Control* (pengendalian)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik, dan kemampuannya untuk mendeteksi kesalahan/ kecurangan menjadi semakin baik pula.

5). *Efficiency* (efisiensi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki, sehingga tercapai peningkatan efisiensi operasi, dan harus lebih unggul dari pada sistem manual.

6). *Service* (layanan)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas layanan. Buatlah kualitas layanan yang sangat user friendly untuk end – user (pengguna) sehingga pengguna mendapatkan kualitas layanan yang baik.

f. Skala Likert

Menurut Saifuddin (2020;72), Skala likert adalah jenis skala psikologi yang ditemukan oleh Rensis Likert. Skala psikologi jenis likert ini cocok digunakan untuk mengukur sikap atau aspek nonkognisi atau atribut kognisi. Hal ini dikarenakan atribut kognisi berkaitan dengan pengetahuan yang mengandung kepastian, bukan kesesuaian dengan kondisi diri.

Tabel 4 Skala Penilaian

No.	Keterangan	Skor Penilaian
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Tidak Setuju	1

g. Basis Data

Menurut Date dalam Jayanti dan Sumiari (2018:2), Basis Data adalah tempat untuk sekumpulan berkas data

terkomputerisasi, dengan tujuan utama memelihara informasi dan membuat informasi tersebut tersedia saat dibutuhkan.

Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat memiliki sejumlah objek seperti *file/table*, *store procedure*, *indeks*, dan lainnya. Disamping berisi / menyimpan data, setiap basis data juga mengandung / menyimpan definisi struktur (baik untuk basis data maupun objek- objeknya secara detail).

Ada beberapa komponen dasar database yang digunakan antara lain :

#### 1). *Field*

*Field* merupakan implementasi dari suatu atribut data. *Field* merupakan unit terkecil dari data yang disimpan dalam suatu *file* atau basis data. *Field - field* tersebut diorganisasikan dalam *record - record*.

#### 2). *Record*

*Record* merupakan koleksi dari *field - field* yang disusun dalam format yang telah ditentukan. Selama desain sistem *record* kan diklasifikasikan sebagai *fixed-length record* atau *variable-length record*. *Fixed-length record* adalah tipe *instance record* yang punya *field*, jumlah field dan ukuran logik yang sama *variable-length record*. Adalah

mengijinkan *record-record* yang berbeda dalam *file* yang sama memiliki panjang yang berbeda.

### 3). *File*

dan *table Record-record* yang serupa diorganisasikan dalam *group-group* yang disebut *file*. Jadi *file* merupakan kumpulan semua kejadian dari struktur *record* yang diberikan. *Table* merupakan ekuivalen basis data relasional dari sebuah *file*.

### 4). Kunci (*Key*)

Kunci merupakan elemen *record* yang dipakai untuk menemukan *record* tersebut pada waktu akses atau bias digunakan untuk identifikasi tiap *record* kesebuah *file*. Adapun jenis kunci adalah sebagai berikut:

- a). *Super Key Superkey* dengan jumlah atribut minimal. *Candidate key* ini tidak boleh berisi atribut dari tabel yang lain.
- b). *Candidate Key Superkey* dengan jumlah atribut minimal. *Candidate key* ini tidak boleh berisi atribut dari tabel yang lain.
- c). *Primary Key* Kumpulan atribut dari suatu tabel yang dapat digunakan untuk

mengidentifikasi *entity* atau *record* dari tabel tersebut secara unik.

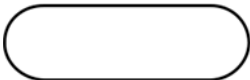


d). *Alternate Key* Setiap atribut dari *Candidate key* yang tidak terpilih sebagai *Primary Key* akan dinamakan *Alternate Key*.









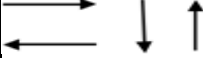
e). *Foreign Key* Merupakan sembarang atribut yang menunjuk kepada *Primary Key* pada tabel lain. Akan terjadi suatu relasi yang memiliki kardinalitas *one to many* atau *many to many*.

#### h. Flowchart

Menurut Rifka (2017:168), *Flowchart* atau diagram alir adalah sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis. Simbol-simbol grafis yang tertuang dalam diagram tersebut menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak beserta urutannya. Tanda panah merupakan penghubung masing-masing langkah tersebut. *Flowchart* juga dapat diartikan sebagai sebuah bagan yang mempunyai arus.

Tabel 5. *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	Simbol start atau end yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah flowchart.
	Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
	Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).

	Simbol input/output yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.
	Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman
	Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.
	Menyatakan decision (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
	Menyatakan media penyimpanan drum magnetic.
	Menyatakan input/output menggunakan disket.
	Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
	Menyatakan input/output dari kartu plong.
	Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses).



## **B. PENELITIAN YANG RELEVAN**

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Penelitian Yang Relevan

No.	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
1	Triangga Maulana Thaariq/2016	Aplikasi Informasi Pertandingan Dan Transfer Pemain Sepakbola Berbasis Android	<i>Extreme Programming</i>	Pemodelan sistem menggunakan UML, Aplikasi Informasi Pertandingan dan Transfer Pemain Sepakbola dibangun berbasis Android dan berfokus memberikan informasi jadwal pertandingan sepakbola, transfer pemain sepakbola terbaru, informasi pencetak gol terbanyak di beberapa liga eropa, informasi hasil pertandingan sepakbola terbaru serta informasi jersey klub sepakbola.	Sistem Informasi Turnamen Sepakbola Mangkarap Cup dibangun berbasis web, menggunakan metode pengembangan perangkat lunak <i>Prototype..</i>
2	Rizki Fadila,F.X. Wisnu Yudo Untoro/2016	Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepakbola berbasis web	<i>Waterfall</i>	Pemodelan sistem menggunakan DFD dan Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepakbola berbasis web hanya berfokus pada penjualan tiket.	Pemodelan yang digunakan pada Sistem Informasi Turnamen sepakbola Mangkarap Cup menggunakan UML dan berfokus pada pendaftaran dan jadwal pertandingan.
3	Anindiarto Krisharnomo, Aghus Sofwan, R. Rizal Isnanto/2011	Sistem Informasi Kompetisi Sepakbola Liga Indonesia Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql	<i>Waterfall</i>	Pemodelan sistem menggunakan DFD, Sistem informasi kompetisi sepakbola Liga Indonesia berbasis web menggunakan PHP dan MySQL digunakan untuk memberikan informasi tentang kompetisi sepakbola Liga Super Indonesia berupa data tim, data pemain, jadwal, dan hasil pertandingan selama satu musim kompetisi.	Pemodelan yang digunakan pada Sistem Informasi Turnamen sepakbola Mangkarap Cup menggunakan UML.

No.	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
4	Gusti Arya Ginangjar, Edy Budiman, Pohny/2017	Sistem Informasi Olahraga Futsal Kutai Kartanegara Berbasis Web	<i>Waterfall</i>	Aplikasi sistem informasi olahraga futsal Kutai Kartanegara berbasis web merupakan suatu sistem untuk membantu pengelolaan data dan informasi turnamen futsal berbasis web. Dalam aplikasi ini tersedia fitur pendaftaran turnamen, pengelolaan data tim dan pemain dan hasil pertandingan. Pemodelan yang digunakan adalah UML.	Pada Sistem Informasi Turnamen sepakbola Mangkarap Cup tidak ada fitur hasil pertandingan melainkan pendafrtran dan jadwal pertandingan.
5	Roni Ameldi, Tengku Khairil Ahsyar/2018	Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal	<i>Waterfall</i>	Sistem terdapat kemudahan bagi admin lapangan dalam mengatur jadwal booking dan menghindari terjadinya jadwal bentrok. Bagi pengguna atau user, aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis android yang digunakan dapat mempermudah booking lapangan karena pelanggan tidak perlu lagi menghubungi atau datang ke lapangan futsal untuk melakukan booking lapangan, cukup menggunakan aplikasi android.Pemodelan yang digunakan adalah UML.	Sistem Informasi Turnamen Sepakbola Mangkarap Cup dibangun tidak berbasis android melainkan berbasis web.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. METODE PENGUMPULAN DATA**

Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan antara lain :

##### **1. Metode Observasi**

Metode ini merupakan proses dimana penulis terjun langsung kelapangan untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan serta mencatat dan mengamati sistem yang sedang berjalan.

##### **2. Metode Wawancara**

Metode wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara tanya jawab. Dalam wawancara ini penulis melakukannya kepada ketua karang taruna desa Mangkarap.

##### **3. Metode Studi pustaka**

Metode Studi pustaka adalah mempelajari buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan mempelajari berbagai sumber-sumber dari buku maupun dari media internet yang berhubungan dengan masalah yang diangkat.

#### 4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan studi teknik pengumpulan data dengan menghimpun data menganalisis dokumen –dokumen, baik dokumen tertulis, maupun gambar. Dalam penelitian ini penulis melakukan metode dokumentasi dengan mempelajari dokumen–dokumen yang berkaitan dengan Mangkarap Cup.

#### 5. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Yang dimana jawaban tersebut digunakan untuk mengukur sikap pengguna terhadap sistem yang dibuat.

### **B. METODE PENGEMBANGAN SISTEM**

Pengembangan sistem yang digunakan penulis yaitu *Prototype*. Dalam metode ini terdapat 7 tahapan dalam pengerjaannya yaitu:

1. Pengumpulan Kebutuhan, dalam tahap ini penulis melakukan penelitian mengenai kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk membangun sistem nantinya dengan cara observasi dan wawancara terhadap ketua karang turuna Desa Mangkarap. Selain itu penulis juga mengumpulkan kebutuhan dari penelitian yaitu dokumentasi dan pustaka agar mendapatkan data yang bersifat teoritis serta menggunakan metode kuesioner untuk mengukur sikap pengguna terhadap sistem yang dibuat nantinya.

2. Membangun *prototyping*, disini penulis melakukan perancangan sistem secara cepat berupa pembuatan alur sistem yang dibuat dengan menggunakan pemodelan UML dan pembuatan prototype dengan menggunakan Balsamiq Mockup
3. Evaluasi *prototyping*, penulis akan melakukan evaluasi terhadap *prototype* yang telah dirancang. Kemudian jika *prototype* yang dirancang telah sesuai dengan keinginan penulis dan pihak karang taruna maka akan dilanjutkan ke tahap pengkodean sistem
4. Mengkodekan sistem, pada tahap ini sistem dibangun berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. pembangunan sistem ini menggunakan Framework Codeigniter dan MySQL sebagai database.
5. Menguji sistem ,pada tahap ini sistem yang telah dibangun akan diuji menggunakan *BlackBox testing* yang berperan cukup penting untuk mengukur seberapa baik mutu aplikasi dimana user dapat memakai aplikasinya( seperti login, menyimpan data). Tidak hanya itu berfungsi juga agar aplikasi yang dibuat tidak crash ketika terdapat data yang tidak valid masuk maupun hal- hal lain yang tidak diinginkan dalam pengoperasiannya..
6. Evaluasi Sistem, pada tahap ini sistem yang sudah diuji akan dievaluasi berdasarkan hasil pengujian *Black Box* dan menggunakan kuesioner .

7. Menggunakan sistem, pada tahap Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web akan siap digunakan oleh Karang Taruna Desa Mangkarap untuk penyelenggaraan turnamen.

### **C. TINJAUAN UMUM**

Sebelum Menjadi Turnamen Mangkarap Cup, Desa Mangkarap pernah mengadakan turnamen yang serupa ditahun 2009 untuk memperingati hari jadi desa dan belum bernama Mangkarap Cup. Setelah mendapatkan masukan dari berbagai lapisan masyarakat Desa Mangkarap pada tahun 2010 diadakan turnamen yang diberi nama Turnamen Mangkarap Cup dan akan diselenggarakan setiap tahun untuk memperingati hari jadi desa Mangkarap. Untuk Turnamen Mangkarap Cup I dan II dilaksanakan panitia yang dibentuk oleh pemerintah desa Mangkarap kemudian Mangkarap Cup III hingga Mangkarap X pada tahun 2019 diselenggarakan oleh karang taruna Hepung Banyana desa Mangkarap. Mangkarap Cup dilaksanakan sebagai perwujudan cita-cita masyarakat desa Mangkarap ketika pelaksanaan turnamen tersebut diharapkan akan ada perhatian khusus dari pemerintah untuk perbaikan atau peningkatan lapangan sepakbola Sarunai Rami Mangkarap. Perbaikan lapangan sepakbola Sarunai Rami Mangkarap terwujud pada tahun 2017. Ada banyak keuntungan dari pelaksanaan Mangkarap Cup salah satunya adalah ada pergerakan ekonomi karena masyarakat desa Mangkarap ada yang berjualan pada saat perhelatan turnamen tersebut selama satu setengah bulan.

Dalam pelaksanaannya, Mangkarap Cup I hingga Mangkarap Cup III dilaksanakan sistem gugur yang mana setiap tim yang kalah akan langsung tersingkir dari turnamen. Pada Mangkarap Cup berikutnya ada perubahan sistem pertandingan dari sistem gugur menjadi setengah kompetisi. Pada sistem setengah kompetisi setiap tim yang mendaftar akan dibagi dalam beberapa grup, setiap tim dalam grup tersebut akan saling bertanding. Dua tim terbaik dari setiap grup akan lolos kebabak perempat final, di babak tersebut akan dilaksanakan sistem gugur hingga final. Selama perhelatan Turnamen Mangkarap Cup selalu disediakan uang pembinaan, piala tetap, piala bergilir, pencetak gol terbanyak dan pemain terbaik. Adapun nama-nama tim yang juara :

1. Apasta Tamiang Layang
2. Napu FC
3. KPG Tamiang Layang
4. JetCOM FC
5. Bhayangkara FC
6. Garuda FC

#### **D. ANALISIS**

##### **1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

Untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan maka metode analisa yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode PIECES. berikut adalah hasil analisis tersebut:



Tabel 7. Analisis PIECES Sistem Lama dan Sistem Baru

<b>Analisis</b>	<b>Sistem Lama</b>	<b>Sistem Baru</b>
<b><i>Performance</i> (Kinerja)</b>	Pendaftaran Turnamen Sepak bola Mangkarap Cup pada saat ini dilakukan dengan cara mendatangi tempat pendaftaran untuk mengisi formulir dan melengkapi persyaratan. seperti pada lampiran dokumentasi kegiatan pendaftaran.	Dengan menggunakan sistem yang baru berbasis web ini, pendaftar bisa mendaftar dengan mengisi form pendaftaran pada website, mengunduh berkas pemain kemudian mengunggah berkas pemain yang sudah diisikan ke dalam sistem.
<b><i>Information</i> (Informasi)</b>	Informasi yang didapat untuk pendaftaran sudah menggunakan sosial media maupun mengirim surat undangan. untuk jadwal pertandingan diumumkan dan ditempelkan pada papan pengumuman dipinggir lapangan. Contoh jadwal terlihat pada lampiran contoh jadwal turnamen.	Pada sistem yang baru, informasi didapatkan selain melalui media sosial dan surat undangan, nanti akan terdapat juga pada website turnamen sepak bola Mangkarap Cup. Untuk jadwal pertandingan akan terdapat pada website dan dapat dicetak.
<b><i>Economic</i> (Ekonomi)</b>	Biaya yang dibutuhkan adalah untuk membuat formulir pendaftaran seperti kertas, alat tulis, tinta dan sebagainya seperti yang terlihat pada lampiran dokumentasi kegiatan pendaftaran turnamen.	Pada sistem baru mencetak formulir pendaftaran tidak perlu banyak karena pendaftaran akan dilakukan pada website dan pendaftar bisa mencetak sendiri berkas pemain yang bisa di unduh pada website dan mengisi secara tulisan atau dengan cara diketik kemudian bisa mengunggah berkas pemain pada sistem.

<b><i>Control</i></b> <b>(Pengendalian)</b>	Pada sistem yang lama penyimpanan data pendaftar masih secara konvensional karena pendaftaran seutuhnya dilakukan secara langsung seperti terlihat pada lampiran dokumentasi kegiatan pendaftaran turnamen.	Untuk tim yang mendaftar secara online agar dapat melihat data pendaftar butuh login terlebih dahulu.
<b><i>Efficiency</i></b> <b>(Efisiensi)</b>	Setiap Pendaftar datang ke sekretariat untuk mengambil formulir. Setelah formulir diisi dan dilengkapi data-data yang dibutuhkan, pendaftar kembali lagi ke sekretariat untuk menyerahkan formulir pendaftaran yang sudah terisi kemudian datang lagi pada saat dilakukan <i>technical meeting</i> seperti yang terlihat pada lampiran dokumentasi kegiatan <i>technical meeting</i> .	Jika pendaftar mendaftarkan secara online maka datang ke sekretariat hanya pada saat <i>technical meeting</i> .
<b><i>Service</i></b> <b>(Pelayanan)</b>	Untuk Pelayanan Pendaftaran, pendaftar harus bertemu panitia untuk mengambil formulir dan mengembalikannya seperti yang terlihat pada lampiran dokumentasi kegiatan pendaftaran.	Pada sistem yang baru, pendaftaran dapat dilakukan 24 jam selama pendaftaran masih dibuka.

## 2. Analisis Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan analisis PIECES, dapat diketahui bahwa kinerja sistem yang berjalan saat ini masih banyak menggunakan waktu, biaya dan tenaga karena masih dilakukan dengan cara konvensional. Tanpa adanya sistem yang dapat mengatasi permasalahan seperti pendaftar harus datang ke tempat pendaftaran untuk mengambil formulir kemudian melakukan pengisian dan melengkapi data setelah itu kembali lagi pada tempat pendaftaran untuk menyerahkan formulir pendaftaran yang sudah terisi kemudian datang lagi pada saat dilakukan *technical meeting*. Pendaftar juga mengalami kesulitan untuk melihat jadwal pertandingan karena hanya terdapat pada lapangan sepak bola maka perlu adanya sistem untuk mengatasi kekurangan sistem yang lama.

## 3. Analisis Kebutuhan Sistem

### a. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi yang diperlukan dalam pembuatan sistem ini adalah :

- 1). Contoh formulir yang lama dan Jadwal Pertandingan.
- 2). Sejarah Mangkarap Cup.
- 3). Dokumentasi Kegiatan Turnamen.

b. Kebutuhan Perangkat Keras untuk Pengguna

Spesifikasi komponen perangkat keras yang akan digunakan untuk menjalankan Sistem Informasi Turnamen Sepak bola Mangkarap Cup Berbasis Web, yaitu :

- 1). Laptop AXIOO dengan Prosesor Intel Celeron N3350
- 2). RAM 8 GB dan *HardDisk* 500 GB

c. Kebutuhan Perangkat Lunak untuk Pengguna

Spesifikasi komponen perangkat lunak yang akan digunakan untuk menjalankan Sistem Informasi Turnamen Sepak bola Mangkarap Cup Berbasis Web, yaitu :

- 1). Google Chrome, sebagai *web browser*
- 2). Mysql, sebagai *database server*
- 3). Windows 10, sebagai Sistem Operasi

d. Pengguna Sistem

Kebutuhan pengguna sistem mengidentifikasikan kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibangun. Adapun kategori pengguna tersebut adalah sebagai berikut:

- 1). Admin adalah pihak Panitia Turnamen Sepakbola mangkarap Cup yang memiliki akses pada sistem secara keseluruhan dengan login terlebih terdahulu.

- 2). *User* merupakan pengguna yang memiliki hak akses hanya untuk mendaftar dan melihat informasi mengenai Turnamen Sepak bola Mangkarap Cup tanpa harus login.

## E. DESAIN SISTEM

### 1. Tool untuk merancang dan membangun sistem

#### a. Perangkat Keras

- 1). Laptop Lenovo G41 dengan Prosesor AMD A6
- 2). RAM 6 GB
- 3). *Hard Disk* 500 GB

#### b. Perangkat Lunak

- 1). XAMPP, sebagai *web server*.
- 2). CodeIgniter, framework PHP yang digunakan.
- 3). MySQLi, sebagai *database server*
- 4). Visual Studio Code, sebagai *text editor*.
- 5). Google Chrome, sebagai *web browser*.
- 6). Balsamiq Mockup, sebagai perancangan desain *interface* sistem (*Prototype*).
- 7). StarUML, untuk membuat diagram UML.

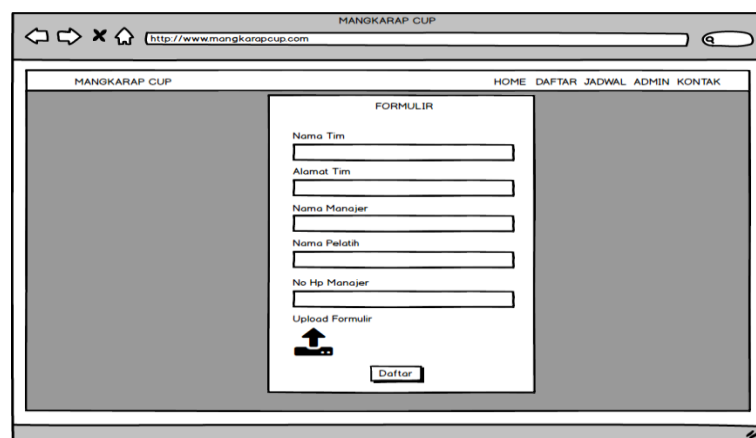
### 2. Desain Antarmuka

Pada tahapan ini penulis akan menerangkan desain *interface* sistem yang akan dibangun, adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut:

a. Masukan Antarmuka

1). Halaman Daftar

Halaman Daftar adalah halaman yang muncul ketika halaman daftar diklik dan berisi tentang form pendaftaran. Rancangannya seperti pada gambar 6:



Gambar 6. Halaman Daftar

2). Halaman *Login*

Halaman *Login* adalah halaman yang berisi form login untuk masuk pada halaman admin. Rancangannya pada gambar 7:

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "http://www.mangkarapcup.com". The page title is "MANGKARAP CUP". The main content area features a "LOGIN ADMIN" form with the following elements:

- A "Username" input field.
- A "Password" input field.
- A "LOGIN" button.
- A "KEMBALI" (Back) link.

Gambar 7. Halaman *Login*

### 3). Halaman Buat Jadwal

Halaman Buat Jadwal adalah halaman yang berisi form untuk membuat jadwal. Rancangannya seperti pada Gambar 8:

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "WWW.Mangkarapcup.com". The page title is "MANGKARAP CUP". The main content area features a "BUAT JADWAL" form with the following elements:

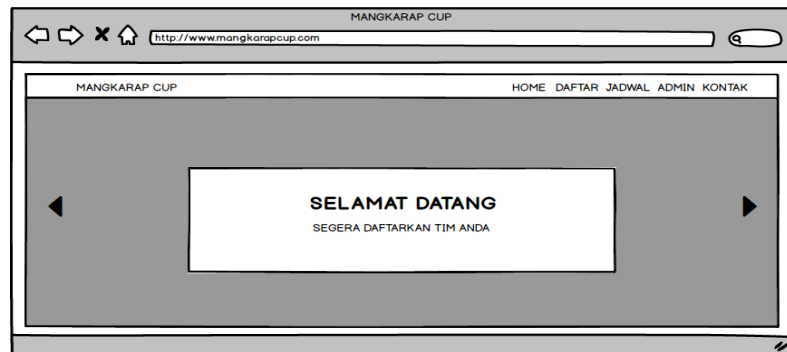
- A sidebar on the left with a menu containing: "ADMIN" (with a square icon), "PENDAFTAR", "FORMULIR", "BUAT JADWAL" (highlighted), "EDIT JADWAL", and "LOGOUT".
- The main form area titled "BUAT JADWAL" contains:
  - A "Tanggal" (Date) input field.
  - A "Jam" (Time) input field.
  - A "Nama Tim" (Team Name) input field.
  - A second "Nama Tim" input field.
  - "Simpan" (Save) and "Batal" (Cancel) buttons.

Gambar 8. Halaman Buat Jadwal

c. Keluaran Antarmuka

1). Halaman *Home*

Halaman *Home* adalah halaman yang muncul pertama kali saat mengakses website. Rancangan seperti pada gambar 9,10 dan 11 dibawah ini :

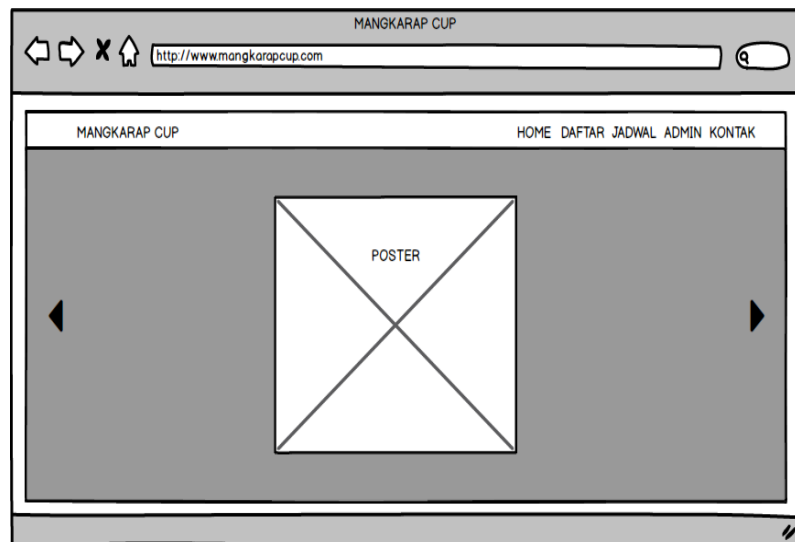


Gambar 9. Halaman *Home* slide 1



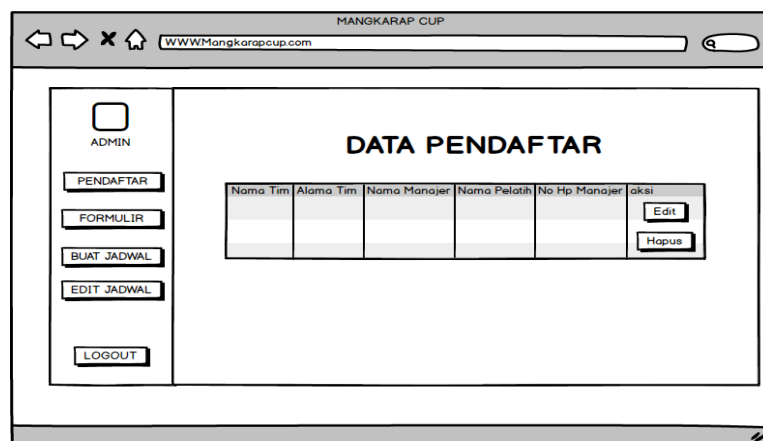
Gambar 10. Halaman *Home* slide 2



Gambar 11. Halaman *Home* slide

## 2). Halaman Pendaftar (admin)

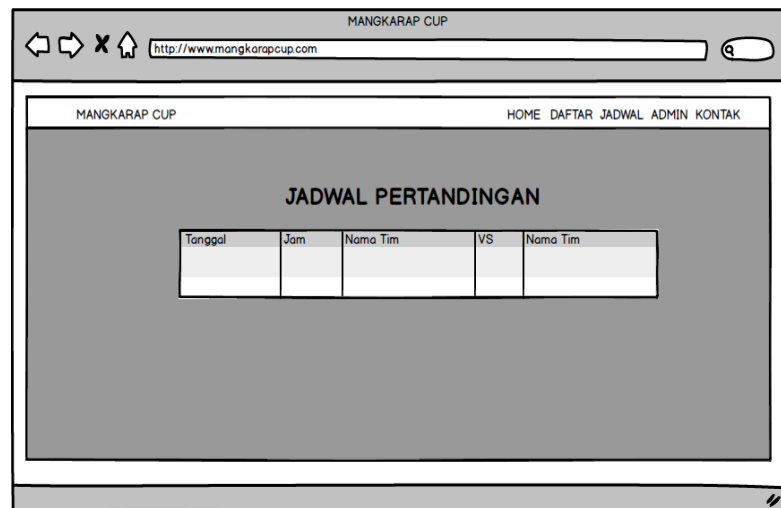
Halaman Pendaftar adalah halaman yang berisi data-data pendaftar. Rancangannya pada gambar 12:



Gambar 12. Halaman Pendaftar

### 3). Halaman Jadwal

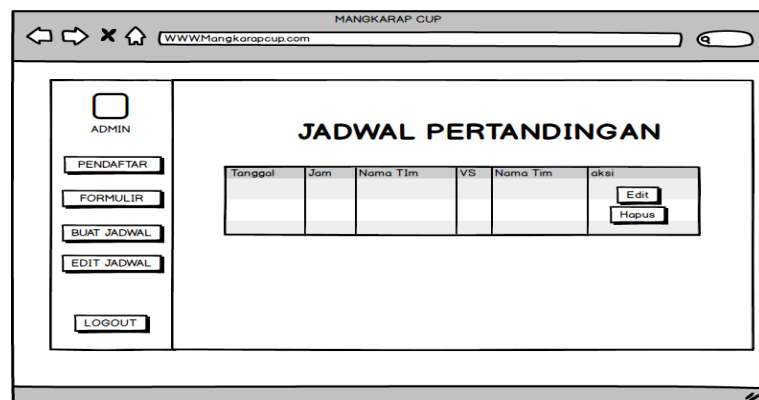
Halaman Jadwal adalah halaman yang muncul saat menu Jadwal diklik. Rancangannya ada pada gambar 13:



Gambar 13. Halaman Jadwal

### 4). Halaman Edit Jadwal (admin)

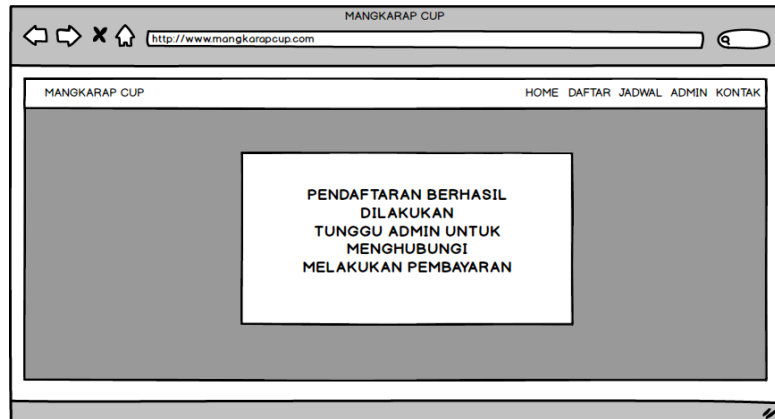
Halaman Edit Jadwal adalah halaman yang berisi tentang jadwal dan dapat diedit serta dihapus. Rancangannya ada pada gambar 14:



Gambar 14. Halaman Edit Jadwal

#### 5). Halaman Berhasil Daftar

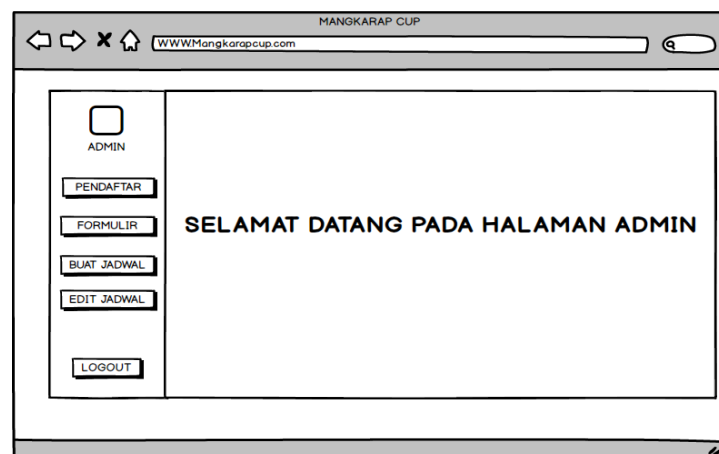
Halaman Berhasil Daftar akan muncul jika pendaftaran berhasil dilakukan oleh user. Rancangannya ada pada gambar 15:



Gambar 15. Halaman Berhasil Daftar

#### 6). Halaman Admin

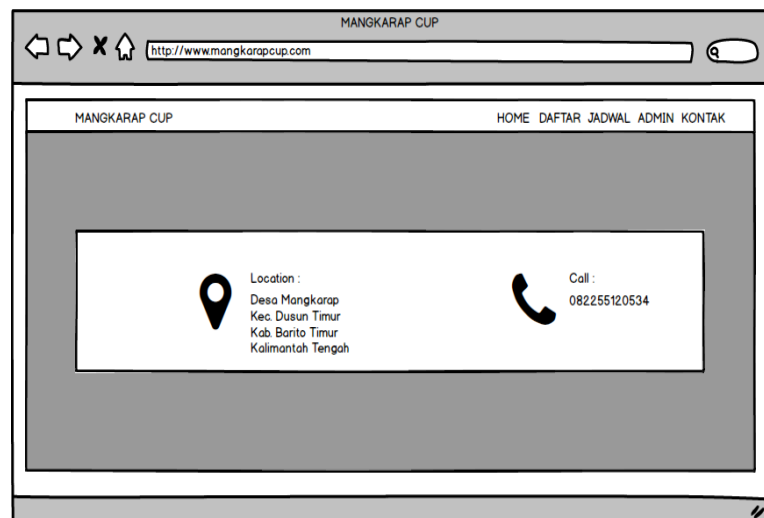
Halaman Admin adalah halaman yang muncul setelah berhasil login. Rancangannya seperti pada gambar 16 :



Gambar 16. Halaman Admin

### 7). Halaman Kontak

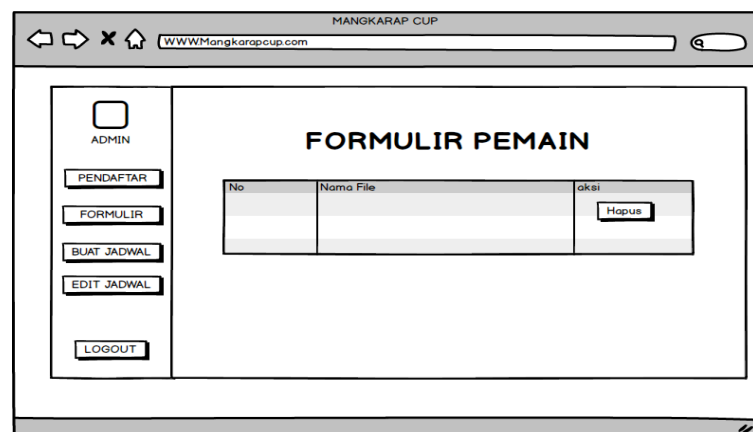
Halaman Kontak adalah halaman yang berisi tentang alamat dan kontak . Rancangannya seperti pada gambar 17:



Gambar 17. Halaman Kontak

### 8). Halaman Formulir

Halaman formulir berisi tentang file data pemain. Rancangannya seperti pada gambar 18:



Gambar 18. Halaman Kontak

### 3. Desain Proses

Dalam perancangan sistem penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram yang penulis gunakan ialah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

#### a. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua *actor*, *use case*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use case* diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara *use case*, aktor, dan sistem.

#### 1). Identifikasi aktor dan interaksinya dengan sistem

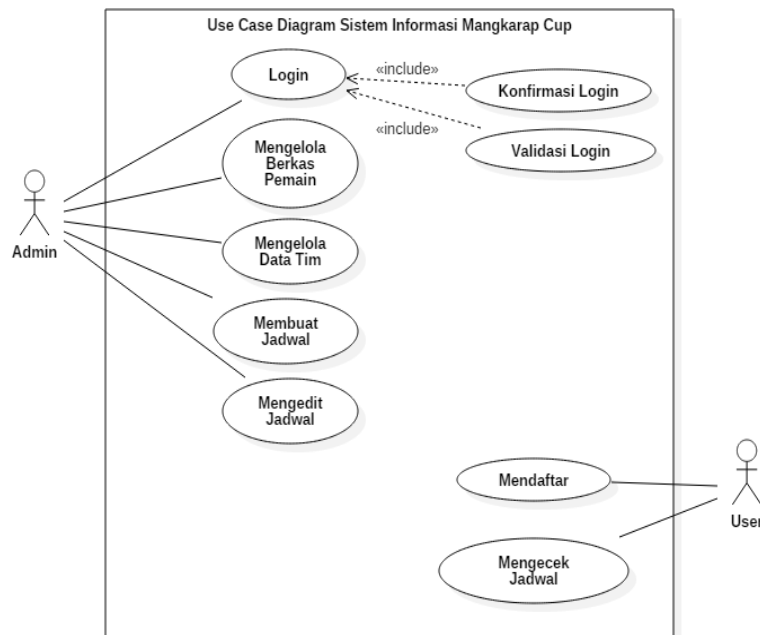
Sistem yang dirancang ini digunakan oleh dua aktor yakni admin dan user. Interaksi aktor dengan sistem akan dijelaskan pada tabel 8 berikut ini :

Tabel 8. Kegiatan Aktor dan Interaksinya dengan Sistem

Aktor	Kegiatan
Admin	1. Login 2. Mengelola Data Tim 3. Mengelola Berkas Pemain 4. Mengedit jadwal 5. Membuat Jadwal
user	1. Mendaftar 2. Mengecek Jadwal

## 2). Pembuatan *Use Case Diagram*

Berdasarkan tabel 8 didapatkan spesifikasi kebutuhan sehingga *use case diagram* dari sistem dapat dilihat pada gambar 19 berikut ini :



Gambar 19. *Use Case Diagram* Mangkarap Cup

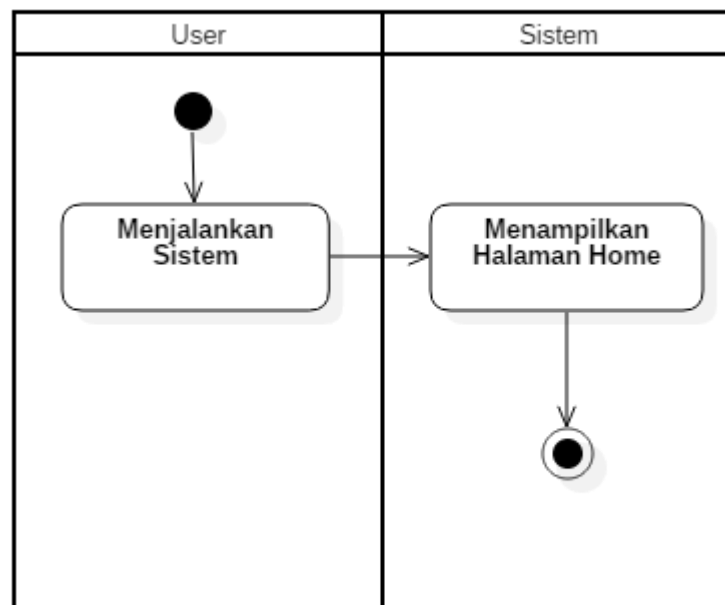
Dilihat dari gambar 19, *use case* tersebut memiliki dua *actor* yaitu admin dan *user*. Admin harus terlebih dahulu *login* untuk bisa melihat pendaftar, membuat jadwal dan mengedit jadwal sedangkan *user* tanpa harus login bisa mendaftar dan mengecek jadwal.

### b. Activity Diagram

Pada pemodelan UML, *Activity Diagram* dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional secara

*step-by-step* dari komponen suatu sistem. *Activity Diagram* menunjukkan keseluruhan dari aliran kontrol. Berikut adalah *Activity Diagram* dari sistem yang dirancang.

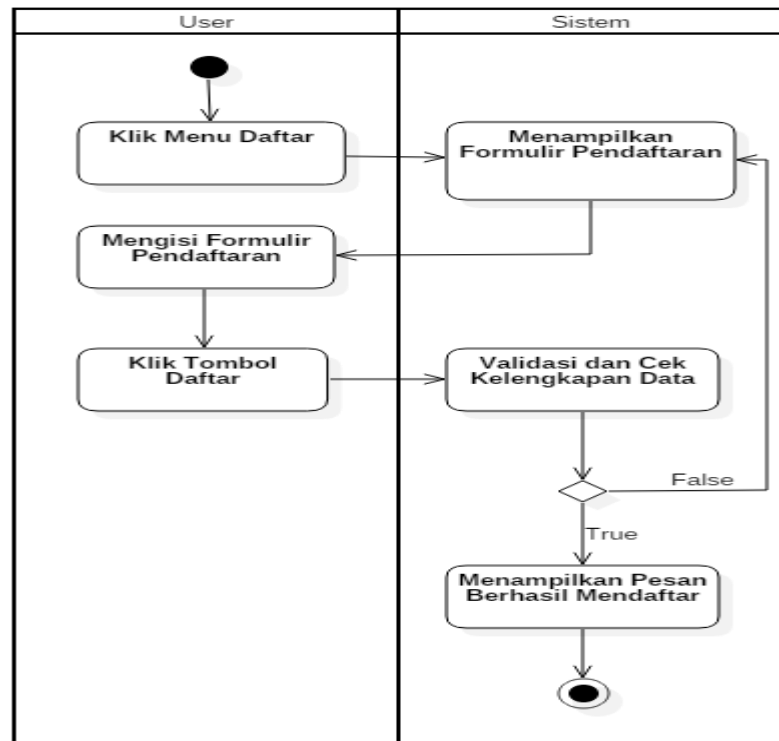
1). *Activity Diagram Home*



Gambar 20. *Activity Diagram Home*

Gambar diatas merupakan aktivitas saat menjalankan sistem pertama kali, aktivitas ini dimulai dengan mengakses sistem informasi dan sistem merespon dengan menampilkan halaman *home*.

## 2). Activity Diagram Daftar

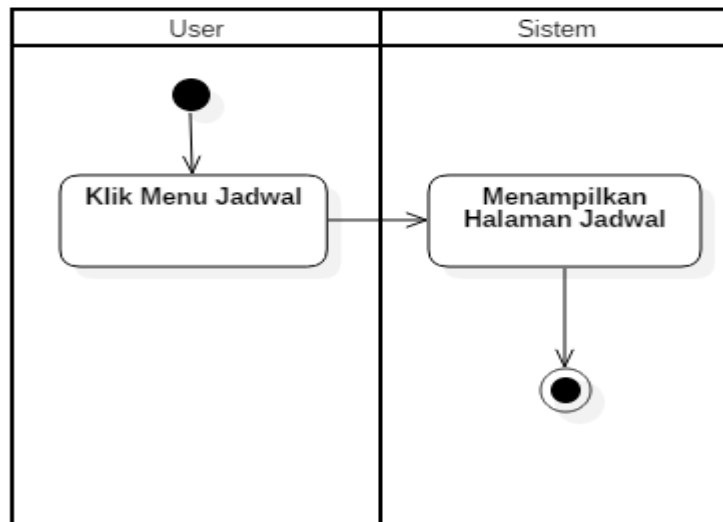


Gambar 21. Activity Diagram Daftar

Gambar diatas merupakan aktivitas pendaftaran, dimulai dengan *user* mengklik *menu* daftar lalu sistem memunculkan form pendaftaran kemudian *user* mengisi *form* jika valid dan lengkap maka pendaftaran berhasil dilakukan.



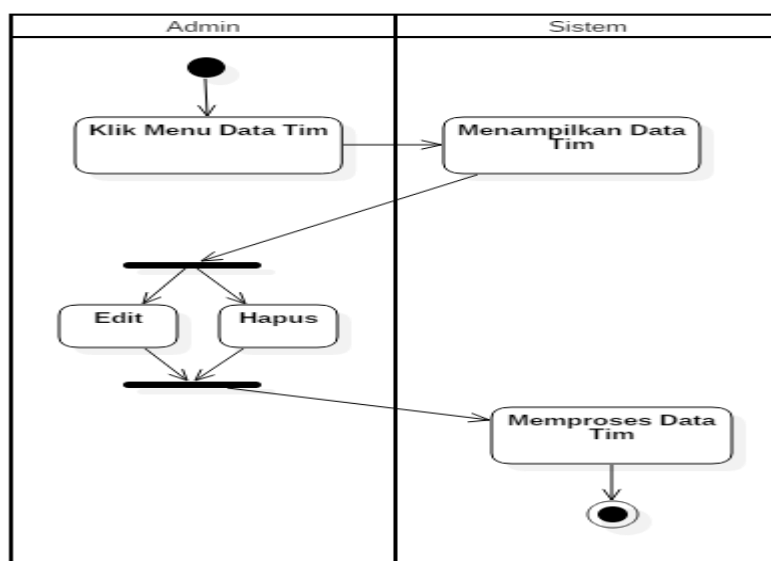
### 3). Activity Diagram Jadwal



Gambar 22. Activity Diagram Jadwal

Gambar diatas merupakan aktivitas *user* jika mengklik menu jadwal dan sistem akan menampilkan halaman yang berisi jadwal pertandingan Mangkarap Cup.

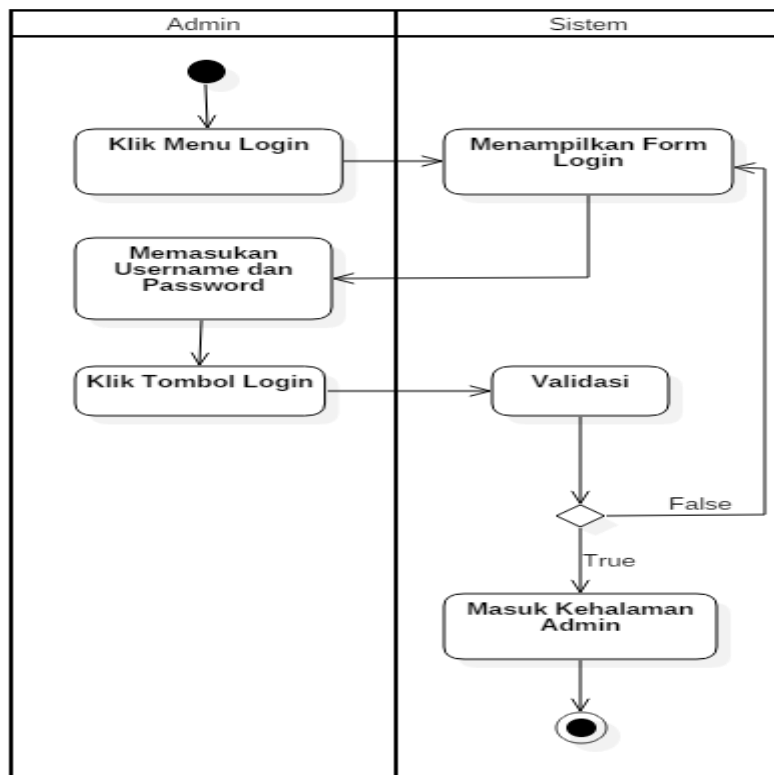
### 4). Activity Diagram Data Tim



Gambar 23. Activity Diagram Data Tim

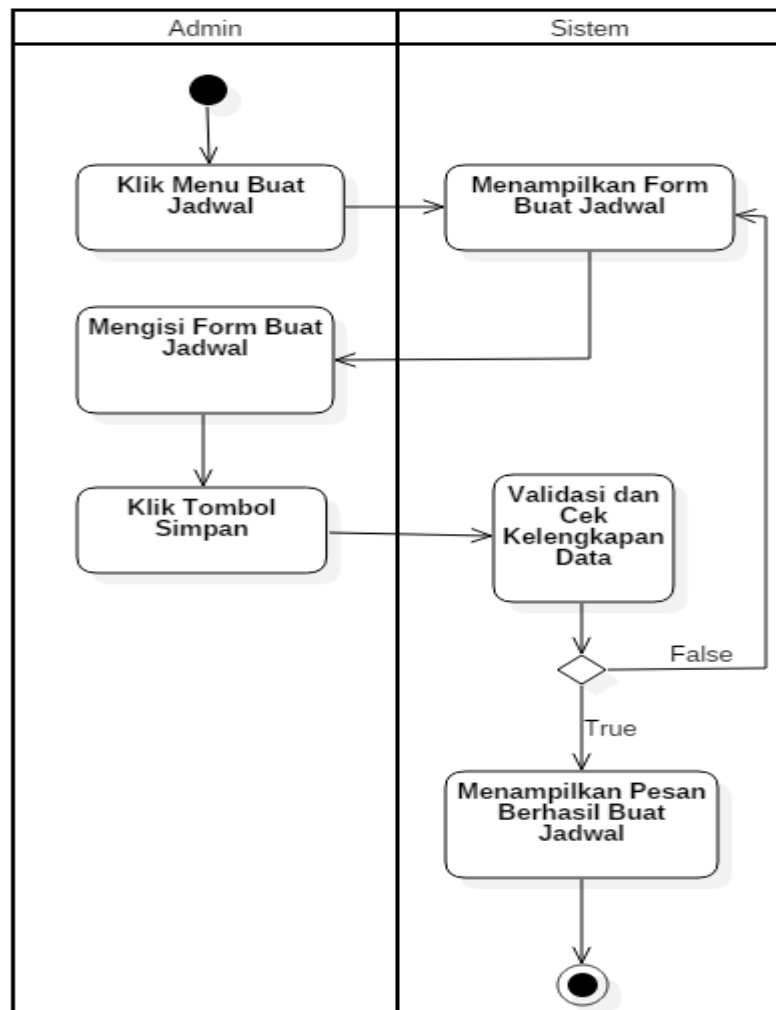
Gambar 23 merupakan aktivitas admin jika mengklik *menu* Data Tim maka dapat melihat data terseb, edit dan hapus.

5). *Activity Diagram Login*



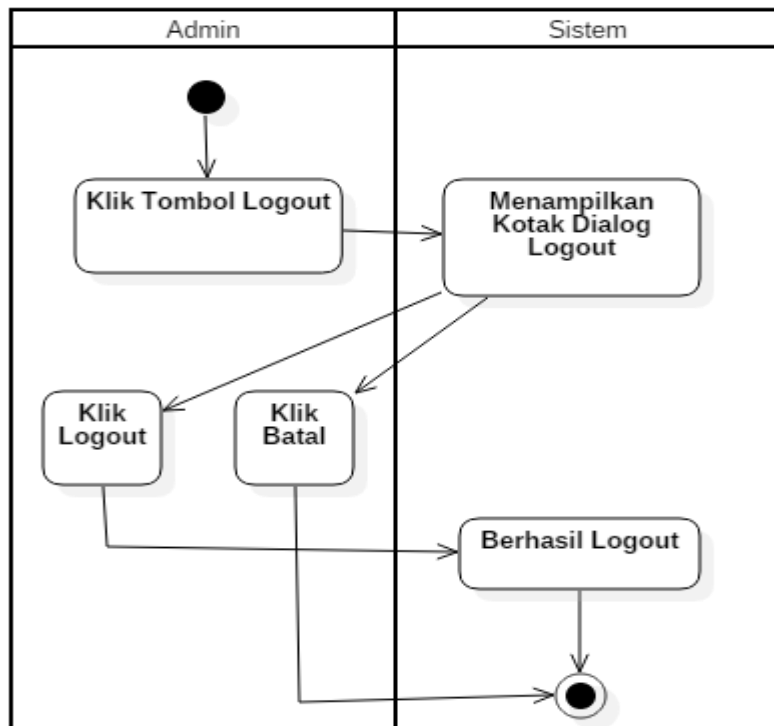
Gambar 24. *Activity Diagram Login*

Gambar diatas merupakan aktivitas *login* admin, dimulai dengan mengeklik menu admin dan ditampilkan *form login*. Setelah memasukan username dan password maka akan divalidasi oleh sistem jika benar maka akan masuk kehalaman admin.

6). *Activity Diagram* Buat JadwalGambar 25. *Activity Diagram* Buat Jadwal

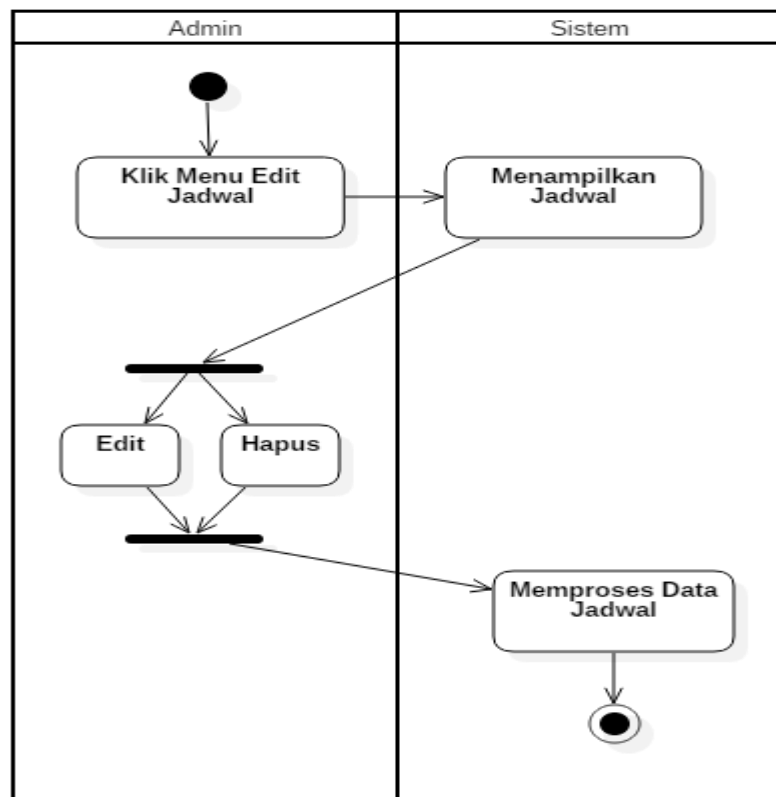
Gambar diatas adalah aktivitas membuat jadwal, dimulai dengan mengisi form buat jadwal setelah itu divalidasi oleh sistem jika sesuai maka akan berhasil membuat jadwal.

7). *Activity Diagram Logout*

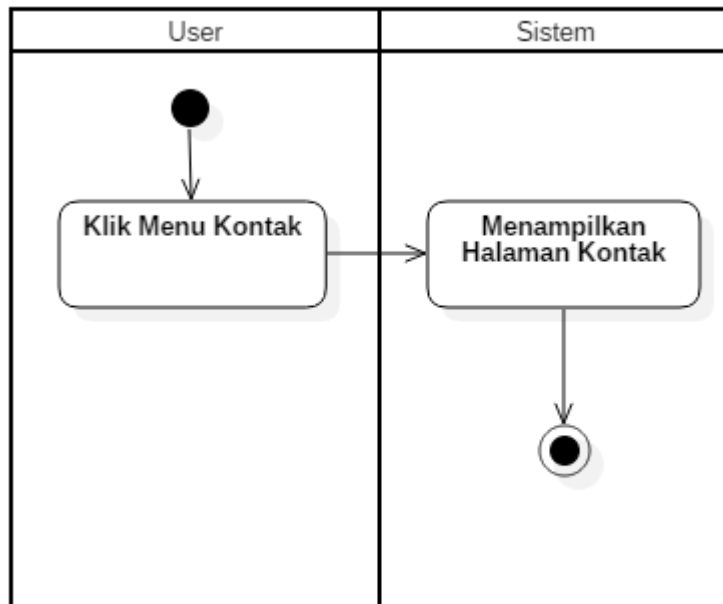


Gambar 26. *Diagram Activity Logout*

Gambar diatas merupakan aktivitas *logout*, jika admin ingin *logout* maka akan muncul kotak dialog yaitu jika klik *logout* maka akan berhasil *logout* dan jika klik batal maka akan tetap pada halaman admin.

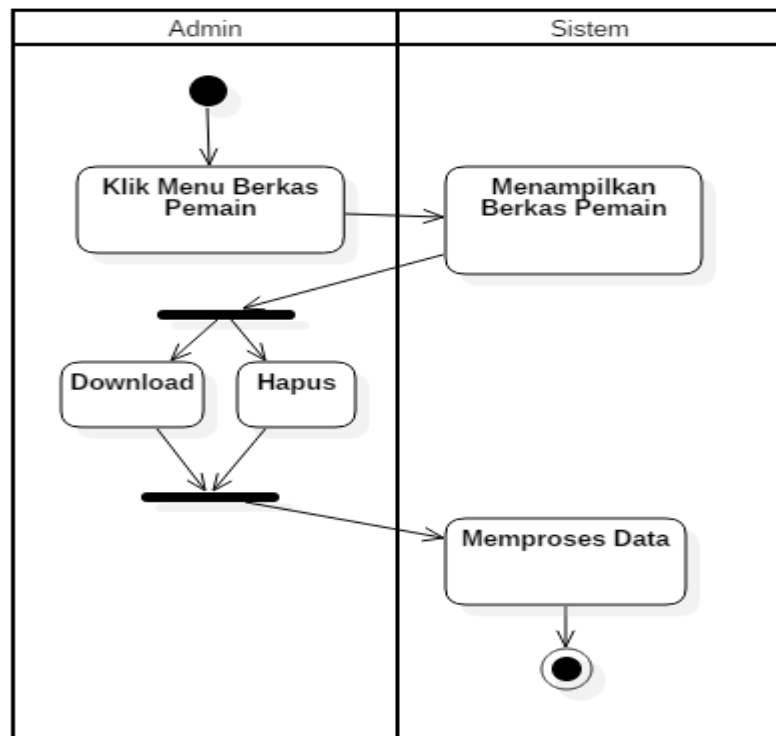
8). *Activity Diagram* Edit JadwalGambar 27. *Activity Diagram* Edit Jadwal

Gambar 27 merupakan aktivitas mengedit jadwal, dimulai dari admin mengklik menu edit jadwal maka akan ditampilkan jadwal-jadwal yang bisa diedit dan dihapus.

9). *Activity Diagram* KontakGambar 28. *Activity Diagram* Kontak

Gambar diatas merupakan aktivitas User jika mengakses halaman Kontak dan sistem akan menampilkan halaman yang berisi aamat dan kontak Mangkarap Cup.

#### 10). *Activity Diagram* Berkas Pemain



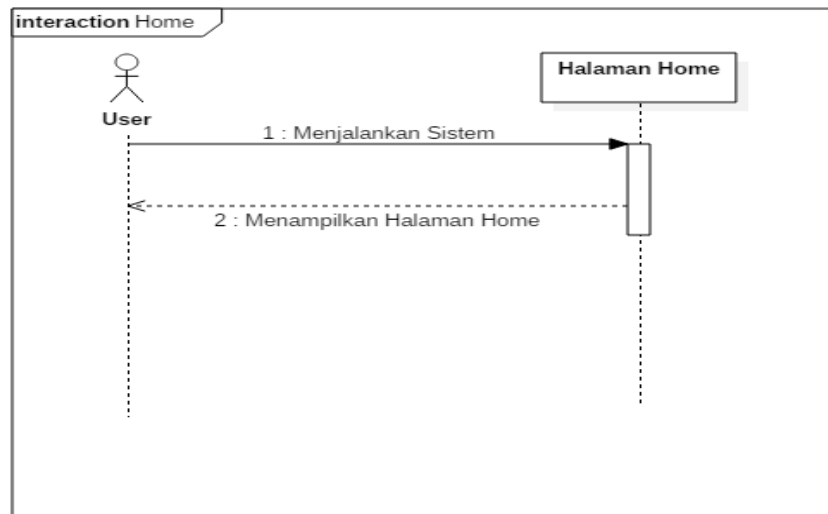
Gambar 29. *Activity Diagram* Berkas Pemain

Gambar diatas merupakan aktivitas Ketika admin mengakses halaman berkas pemain dan admin bisa menghapus dan mengunduh berkas pemain yang dipilih.

#### c. *Sequence Diagram*

Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* dari rancangan sistem informasi Mangkarap Cup :

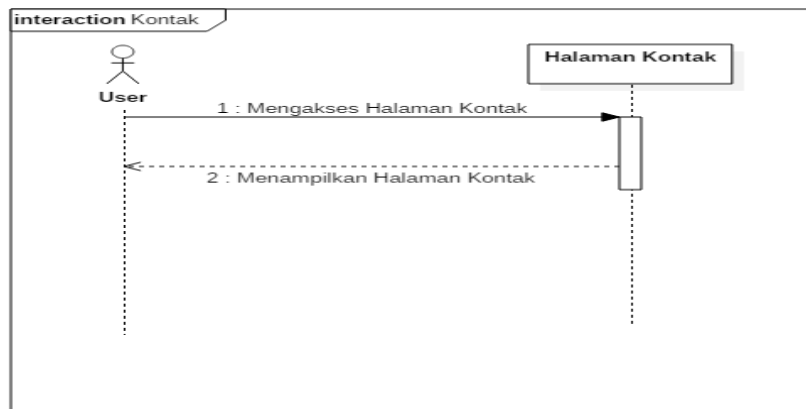
1). *Sequence Diagram Home*



Gambar 30. *Sequence Diagram Home*

Pada gambar 30, *user* menjalankan sistem lalu sistem merespon dengan menampilkan halaman *home*.

2). *Sequence Diagram Kontak*

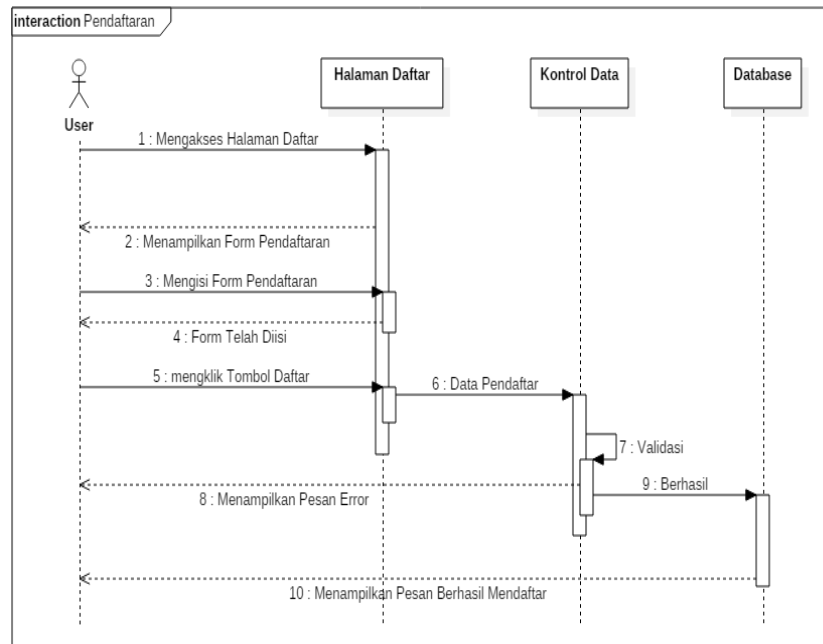


Gambar 31. *Sequence Diagram Kontak*

*User* mengakses halaman Kontak kemudian sistem akan merespon dengan menampilkan halaman Kontak.



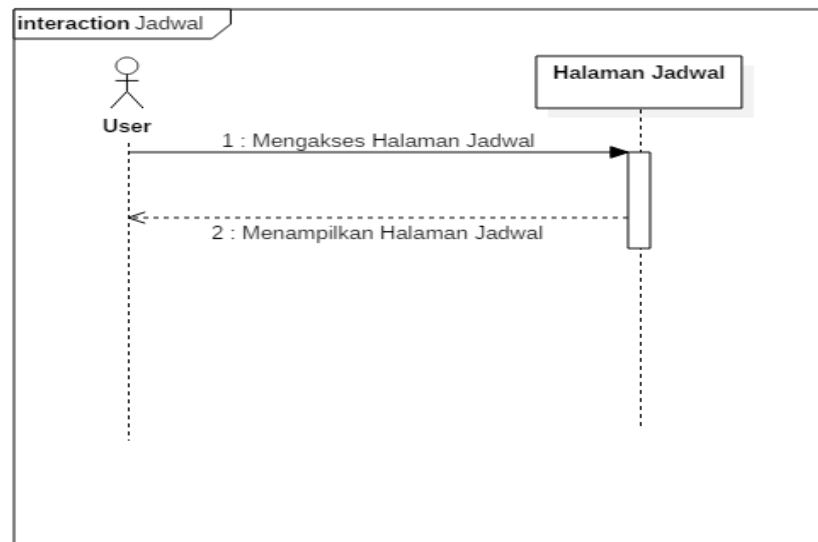
### 3). *Sequence Diagram* Pendaftaran



Gambar 32. *Sequence Diagram* Pendaftaran

*User* mengakses halaman daftar kemudian sistem merespon dengan menampilkan *form* pendaftaran setelah itu *user* akan mengisi *form* tersebut lalu *database* menvalidasi, jika terjadi kesalahan maka akan ditampilkan pesan kesalahan namun jika berhasil maka akan disimpan pada *database*.

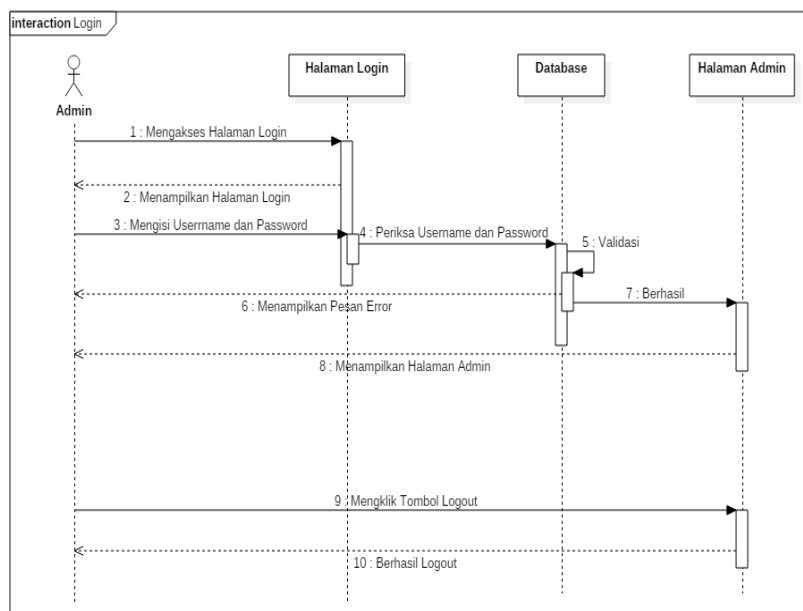
#### 4). *Sequence Diagram Jadwal*



Gambar 33. *Sequence Diagram Jadwal*

User mengakses halaman jadwal kemudian sistem akan merespon dengan menampilkan halaman jadwal.

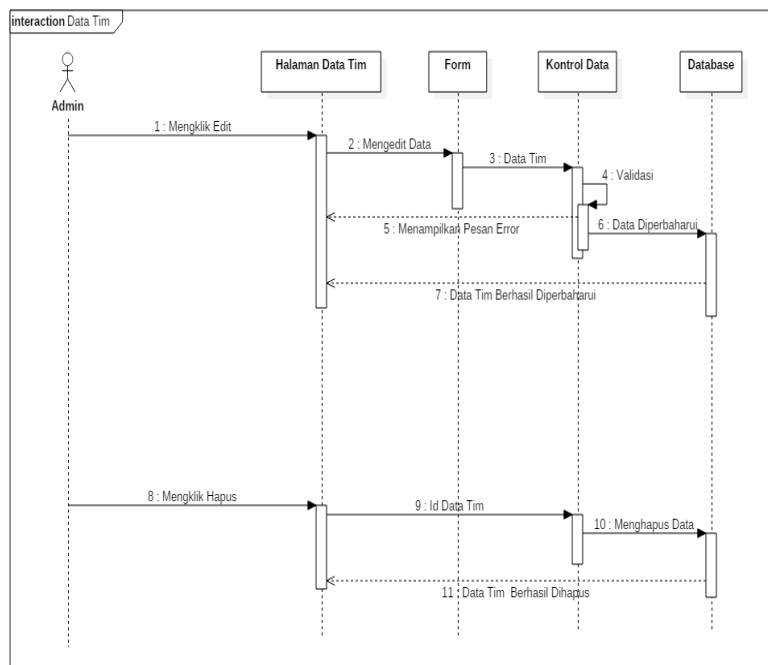
#### 5). *Sequence Diagram Login*



Gambar 34. *Sequence Diagram Login*

Admin mengakses halaman login lalu direspon sistem dengan menampilkan *form login*. Admin mengisi *username* dan *password* jika benar maka akan dilanjutkan kehalaman admin jika salah maka akan menampilkan pesan error. Untuk *logout*, admin mengklik tombol *logout*.

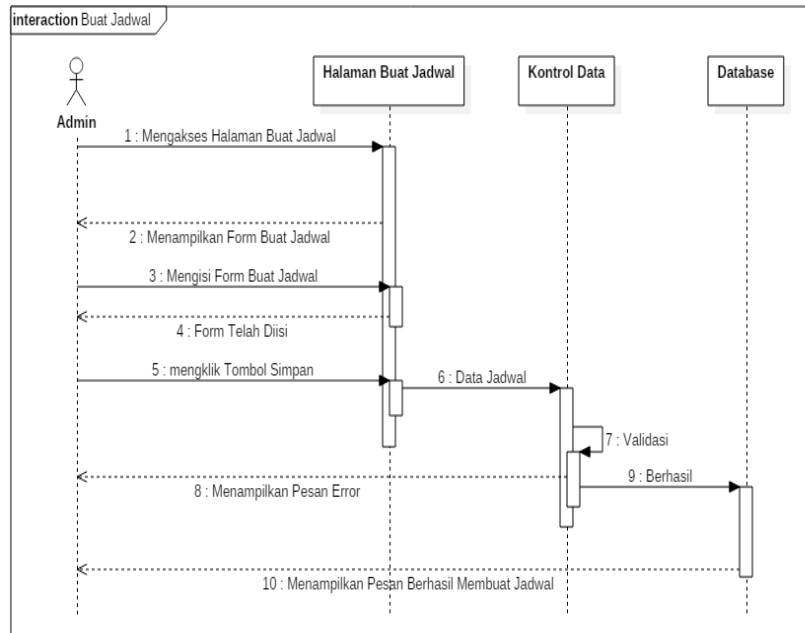
#### 6). *Sequence Diagram Data Tim*



Gambar 35. *Sequence Diagram Data Tim*

Jika admin sudah mengedit data maka data tim akan divalidasi, jika valid maka akan disimpan pada *database* dan jika tidak valid maka akan menampilkan pesan error. Untuk menghapus data tim, admin memilih data yang akan dihapus kemudian data berhasil dihapus.

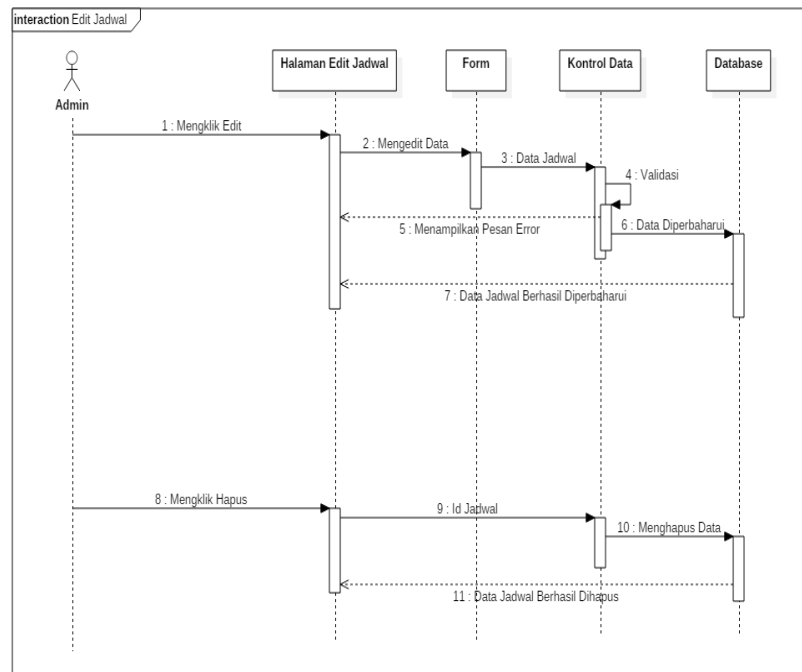
### 7). *Sequence Diagram* Buat Jadwal



Gambar 36. *Sequence Diagram* Buat Jadwal

Jika admin ingin mengakses menu buat jadwal maka sistem akan menampilkan *form* buat jadwal. Jika *form* sudah diisi, sistem akan validasi data jadwal. Jika data valid maka akan berhasil dibuatkan jadwal namun jika tidak valid maka akan menampilkan pesan error.

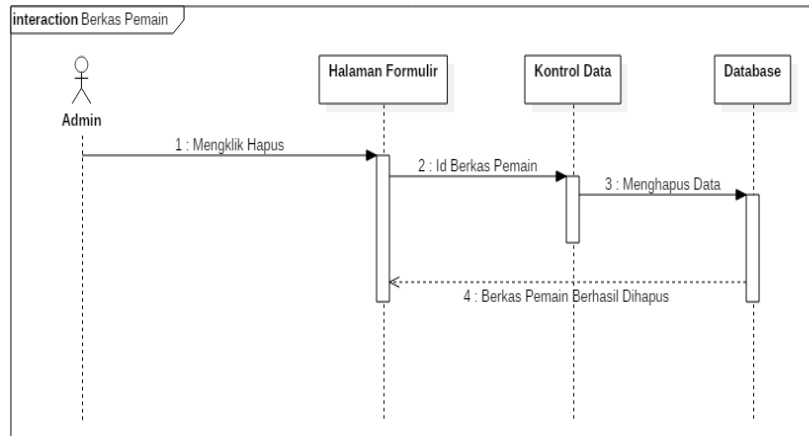
## 8). *Sequence Diagram* Edit Jadwal



Gambar 37. *Sequence Diagram* Edit Jadwal

Jika admin sudah mengedit data maka data jadwal akan divalidasi, jika valid maka akan disimpan pada *database* dan jika tidak valid maka akan menampilkan pesan *error*. Untuk menghapus data jadwal, admin memilih data yang akan dihapus kemudian data berhasil dihapus.

9). *Sequence Diagram* Berkas Pemain

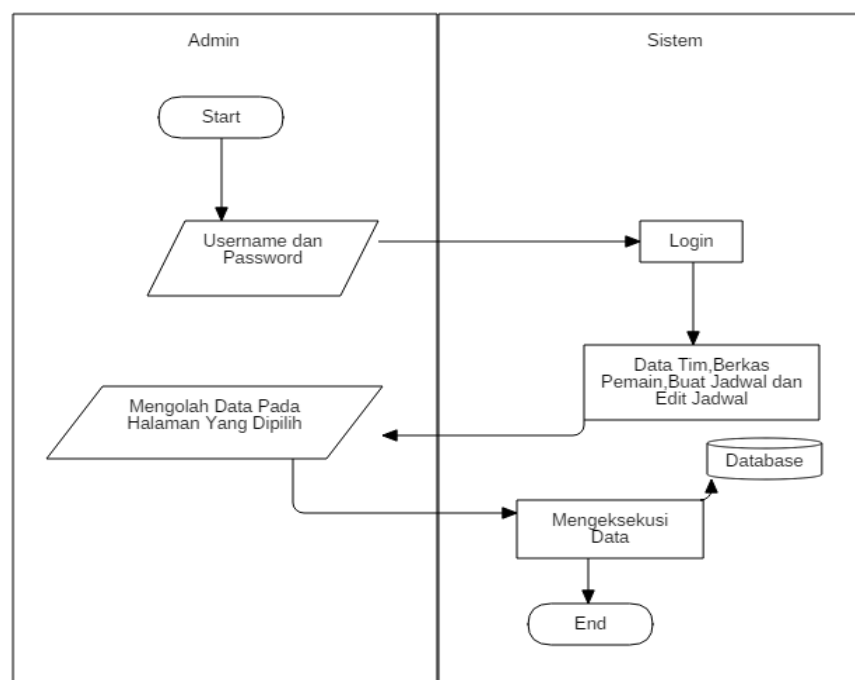


Gambar 38. *Sequence Diagram* Berkas Pemain

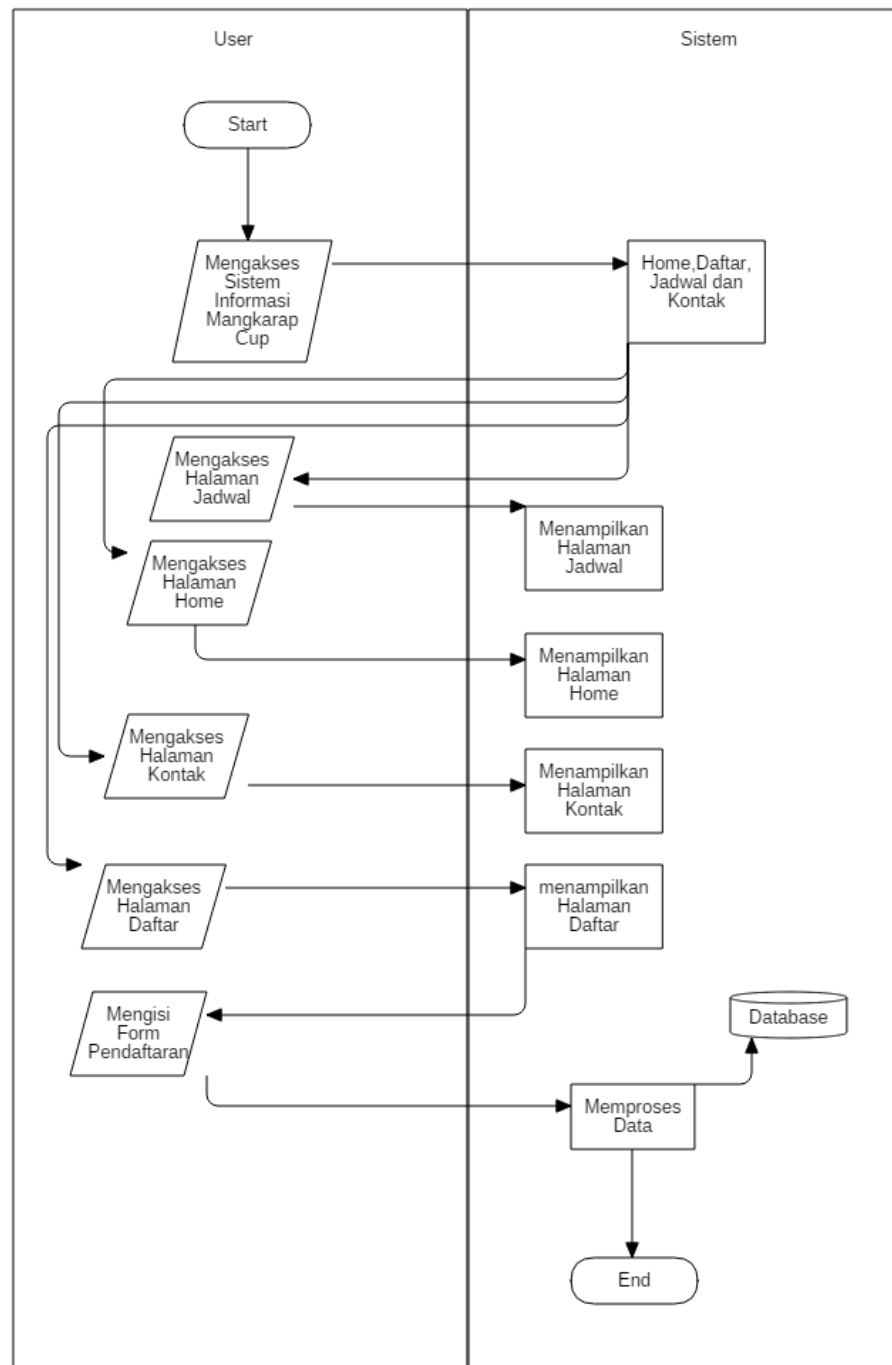
. Untuk menghapus berkas pemain yang diunggah oleh pendaftar, admin memilih data yang akan dihapus kemudian data berhasil dihapus.

### 3. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah desain yang menggambarkan secara keseluruhan bagaimana alur dari perangkat lunak yang dibangun nantinya, gambar dibawah ini merupakan *flowchart* dari perangkat lunak yang dirancang dan dibangun.



Gambar 39. *Flowchart Sistem (Admin)*



Gambar 40. *Flowchart Sistem (User)*



#### 4. Desain Basis Data

Basis data mkpcup.sql adalah basis data yang dibuat untuk menyimpan data-data yang akan digunakan dalam proses pengolahan data admin, data pendaftar dan data jadwal. Berikut adalah desain dari tabel-tabel yang dibuat di dalam basis data mkpcup.sql ini :

##### a. admin

admin merupakan tabel yang menyimpan data admin yang digunakan untuk login pada sistem. Berikut spesifikasi dari admin :

Tabel 9. Spesifikasi tabel admin

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<b>Keterangan</b>
id_admin	INT	11	Auto Increment (Primary Key)
username	VARCHAR	30	-
password	VARCHAR	12	-

##### b. jadwal

Jadwal merupakan tabel yang menyimpan data jadwal pertandingan. Berikut spesifikasi dari jadwal :

Tabel 10. Spesifikasi tabel jadwal

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<b>Keterangan</b>
kode_jadwal	INT	11	Auto Increment (Primary Key)
tanggal	DATA	-	-
jam	VARCHAR	30	-
Nama_tim1	VARCHAR	30	-
Nama_tim2	VARCHAR	30	-

## c. daftar

Daftar merupakan tabel yang menyimpan data pendaftar turnamen. Berikut spesifikasi dari daftar :

Tabel 11. Spesifikasi tabel daftar

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<b>Keterangan</b>
kode_tim	INT	11	Auto Increment (Primary Key)
nama_tim	VARCHAR	30	-
alamat_tim	VARCHAR	30	-
nama_manajer	TEXT	30	-
nama_pelatih	TEXT	30	-
hp_manajer	INT	15	-

d. *tb\_berkas*

*tb\_berkas* merupakan tabel yang menyimpan formulir data pemain. Berikut spesifikasi dari *tb\_berkas* :

Tabel 12. Spesifikasi tabel *tb\_berkas*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<b>Keterangan</b>
kode_berkas	INT	11	Auto Increment (Primary Key)
nama_berkas	VARCHAR	255	-
tipe_berkas	VARCHAR	100	-
Ukuran_berkas	FLOAT		-

## 5. Desain Keamanan

Sistem informasi Mangkarap Cup ini dilengkapi dengan sistem *login* agar terhindar dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, jadi admin diwajibkan untuk *login* terlebih dahulu dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah terdaftar didalam *database*.

#### 6. Desain Keuangan dan biaya

Desain keuangan dan biaya ialah rincian biaya yang dibutuhkan terkait dengan pembuatan sistem sampai dengan implementasi sistem (hosting). Rincian biaya tersebut dapat dilihat pada tabel 13 :

Tabel 13. Rincian Keuangan dan Biaya

No	Uraian	Biaya (Rp.)
1	Internet	Rp. 400.000
2	Web Hosting 3 Bulan	Rp. 100.000
Total		Rp. 500.000

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. IMPLEMENTASI

##### 1. Implementasi Program

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang proses-proses dan fungsi-fungsinya berdasarkan desain yang dibuat menggunakan kode program (*source code*).

##### a. *Source code* Daftar

*Source code* dibawah merupakan proses penginputan data dan *file* pendaftaran.

```
1.  <?php
2.  class Daftar extends CI_Controller
3.  {
4.  public function __construct()
5.  {
6.      a.  parent::__construct();
7.      b.  $this->load->library('form_validation');
8.      c.  $this->load->model('model_daftar');
9.  }
10. public function index()
11. {
12.     $this->form_validation->set_rules('nama_tim',
13.     'Nama Club', 'required');
14.     $this->form_validation->set_rules('alamat_tim',
15.     'Alamat Club', 'required');
16.     $this->form_validation->set_rules('nama_manajer', 'Nama Manajer',
17.     'required');
18.     $this->form_validation->set_rules('nama_pelatih', 'Nama Pelatih',
19.     'required');
20.     $this->form_validation->set_rules('hp_manajer',
21.     'No Hp', 'required|numeric');
22.     $config['upload_path'] = './upload/';
23.     $config['allowed_types'] =
24.     'doc|docx|pdf';
25.     $config['max_size'] = 0;
```

```

17. $this->load->library('upload', $config);
18. if ($this->form_validation->run() == FALSE) {
19. $this->data['title'] = 'Daftar';
20. $this->load->view('templates/header', $this-
    >data);
21. $this->load->view('Daftar/index');
22. $this->load->view('templates/footer');
23. } elseif (!$this->upload->do_upload('berkas'))
    {
24. $error = array('error' => $this->upload-
    >display_errors());
25. $this->data['title'] = 'Gagal Daftar';
26. $this->load->view('templates/header', $this-
    >data);
27. $this->load->view('Daftar/index', $error);
28. $this->load->view('templates/footer');
29. } else {
30. $this->model_daftar->tambahdaftar();
31. $this->model_daftar->tambahupload();
32. $this->data['title'] = 'Berhasil Daftar';
33. $this->load->view('templates/header', $this-
    >data);
34. $this->load->view('Daftar/Berhasil');
35. $this->load->view('templates/footer');
36. }
37. }
38. }

```

Gambar 41. *Source code* Daftar

Baris 7 sampai baris 16 merupakan validasi data. Baris 20 sampai 38 untuk meneruskan data pada model yang kemudian akan dimasukan kedalam *database* dan mengatur *view* Daftar, pesan error gagal daftar hingga pesan berhasil mendaftar.

b. *Source code Login*

Berikut adalah kode program untuk proses *login*.

```

1.  <?php
2.  class login extends CI_Controller
3.  {
4.
5.      function __construct()
6.      {
7.          parent::__construct();
8.          $this->load->model('m_login');
9.      }
10.
11.      function index()
12.      {
13.          $this->load->view('auth/login');
14.      }
15.
16.      function aksi_login()
17.      {
18.          $username = $this->input->post('username');
19.          $password = $this->input->post('password');
20.          $where = array(
21.              'username' => $username,
22.              'password' => $password
23.          );
24.          $cek = $this->m_login->cek_login("admin",
25.              $where)->num_rows();
26.          if ($cek > 0) {
27.
28.              $data_session = array(
29.                  'nama' => $username,
30.                  'status' => "login"
31.              );
32.              $this->session->set_userdata($data_session);
33.              $this->session->set_flashdata('success',
34.                  '<strong>Login</strong> Berhasil!');
35.
36.              redirect(base_url("Admin"));
37.          } else {
38.              $this->session->set_flashdata('error',
39.                  'Username atau Password Salah!');
40.              redirect(base_url("login"));
41.          }
42.      }
43.
44.      function logout()
45.      {
46.          $this->session->sess_destroy();

```

```

38.    redirect(base_url('login'));
39.    }
40.    }

```

Gambar 42. *Source code Login*

Baris 9 sampai 12 untuk menampilkan *form* Login. Baris 13-34 merupakan pengecekan *username* dan *password* yang diinputkan apakah terdapat pada *database*, jika ada maka akan dialihkan ke Halaman Admin. Baris 35 sampai 38 merupakan untuk melakukan *logout*.

c. *Source code Pendaftar*

*Source code* dibawah ini merupakan untuk menampilkan data tim.

```

1.    <?php
2.    class pendaftar extends CI_Controller
3.    {
4.        function __construct()
5.        {
6.            parent::__construct();
7.            if ($this->session->userdata('status') !=
            "login") {
8.                redirect(base_url("login"));
9.            }
10.         $this->load->library('form_validation');
11.         $this->load->model('m_pendaftar');
12.         }
13.        function index()
14.        {
15.            $jumlah_data = $this->m_pendaftar-
            >jumlah_data();
16.            $this->load->library('pagination');
17.            $config['base_url'] = base_url() .
            'pendaftar/index/';
18.            $config['total_rows'] = $jumlah_data;
19.            $config['per_page'] = 10;
20.            $config['full_tag_open'] = '<nav> <ul
            class="pagination justify-content-end">';
21.            $config['full_tag_close'] = '</ul> </nav>';

```



```

22. $config['firts_link'] = 'Firts';
23. $config['firts_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
24. $config['firts_tag_close'] = ' </li>';

25. $config['last_link'] = 'Last';
26. $config['last_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
27. $config['last_tag_close'] = ' </li>';

28. $config['next_link'] = '&raquo;';
29. $config['next_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
30. $config['next_tag_close'] = ' </li>';

31. $config['prev_link'] = '&laquo;';
32. $config['prev_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
33. $config['prev_tag_close'] = ' </li>';

34. $config['cur_tag_open'] = ' <li class="page-
    item active"> <a class="page-link" href="#">';
35. $config['cur_tag_close'] = '</a> </li>';

36. $config['num_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
37. $config['num_tag_close'] = ' </li>';

38. $config['attributes'] = array('class' => 'page-
    link');

39. $this->pagination->initialize($config);
40. $data['start'] = $this->uri->segment(3);
41. $data['user'] = $this->m_pendaftar-
    >tampil_data($config['per_page'],
    $data['start']);
42. $this->data['title'] = 'Pendaftar';
43. $this->load->view('temadmin/sidebar', $this-
    >data);
44. $this->load->view('temadmin/topbar');
45. $this->load->view('Daftar/pendaftar', $data);
46. $this->load->view('temadmin/footer');
47. }
48. function hapus($kode_tim)
49. {
50. $data = $this->m_pendaftar-
    >getfilebyid($kode_tim)->row();
51. $nama = './upload/' . $data->nama_berkas;

52. if (is_readable($nama) && unlink($nama)) {
53. $this->m_pendaftar->hapus($kode_tim);
54. redirect('pendaftar');
55. } else {

```

```

56. redirect('pendaftar');
57. }
58. }

59. public function ubah($kode_tim)
60. {
61. $data['user'] = $this->m_pendaftar-
    >getpendaftarbyid($kode_tim);
62. $this->form_validation->set_rules('nama_tim',
    'Nama Club', 'required');
63. $this->form_validation->set_rules('alamat_tim',
    'Alamat Club', 'required');
64. $this->form_validation-
    >set_rules('nama_manajer', 'Nama Manajer',
    'required');
65. $this->form_validation-
    >set_rules('nama_pelatih', 'Nama Pelatih',
    'required');
66. $this->form_validation->set_rules('hp_manajer',
    'No Hp', 'required|numeric');
67. if ($this->form_validation->run() == FALSE) {
68. $this->data['title'] = 'Pendaftar';
69. $this->load->view('temadmin/sidebar', $this-
    >data);
70. $this->load->view('temadmin/topbar');
71. $this->load->view('Daftar/ubah', $data);
72. $this->load->view('temadmin/footer');
73. } else {
74. $this->m_pendaftar->ubahdatapendaftar();
75. $this->session->set_flashdata('flash',
    'Diubah');
76. redirect('pendaftar');
77. }
78. }
79. public function pdf()
80. {
81. $this->load->library('pdf');
82. $data['user'] = $this->m_pendaftar-
    >tampil_datapdf('daftar')->result();
83. $this->pdf->setPaper('A4', 'potrait');
84. $this->pdf->filename = "pendaftar.pdf";
85. $this->pdf->load_view('Daftar/laporan_pdf',
    $data);
86. }
87. }

```

Gambar 43. Source Code Pendaftar

Baris 13 sampai dengan 47 adalah untuk menampilkan data tim. Baris 48 sampai 58 yaitu untuk menghapus data. Baris 59 sampai

dengan 78 untuk mengubah data tim. Baris 79 sampai 87 untuk mengekspor data ke PDF.

d. *Source code file*

*Source code file* adalah untuk menampilkan berkas pemain yang sudah di *upload* oleh pendaftar.

```

1.  <?php
2.  class file extends CI_Controller
3.  {
4.  public function __construct()
5.  {
6.  parent::__construct();
7.  if ($this->session->userdata('status') !=
   "login") {
8.  redirect(base_url("login"));
9.  }
10. $this->load->model('m_file');
11. }

12. public function index()
13. {
14. $this->data['title'] = 'Formulir';
15. $jumlah_data = $this->m_file->jumlah_data();
16. $this->load->library('pagination');
17. $config['base_url'] = base_url() .
   'file/index/';
18. $config['total_rows'] = $jumlah_data;
19. $config['per_page'] = 5;

20. $config['full_tag_open'] = '<nav> <ul
   class="pagination justify-content-end">';
21. $config['full_tag_close'] = '</ul> </nav>';

22. $config['firts_link'] = 'Firts';
23. $config['firts_tag_open'] = ' <li class="page-
   item">';
24. $config['firts_tag_close'] = ' </li>';

25. $config['last_link'] = 'Last';
26. $config['last_tag_open'] = ' <li class="page-
   item">';
27. $config['last_tag_close'] = ' </li>';

28. $config['next_link'] = '&raquo;';
29. $config['next_tag_open'] = ' <li class="page-
   item">';
30. $config['next_tag_close'] = ' </li>';

```

```

31. $config['prev_link'] = '&laquo;';
32. $config['prev_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
33. $config['prev_tag_close'] = ' </li>';
34. $config['cur_tag_open'] = ' <li class="page-
    item active"> <a class="page-link" href="#">';
35. $config['cur_tag_close'] = '</a> </li>';
36. $config['num_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
37. $config['num_tag_close'] = ' </li>';
38. $config['attributes'] = array('class' => 'page-
    link');
39. $this->pagination->initialize($config);
40. $data['start'] = $this->uri->segment(3);
41. $data['berkas'] = $this->m_file-
    >tampil_data($config['per_page'],
    $data['start']);
42. $this->load->view('temadmin/sidebar', $this-
    >data);
43. $this->load->view('temadmin/topbar');
44. $this->load->view('Daftar/tampil_berkas',
    $data);
45. $this->load->view('temadmin/footer');
46. }

47. function download($id)
48. {
49. $data = $this->db->get_where('tb_berkas',
    ['kd_berkas' => $id])->row();
50. force_download('upload/' . $data->nama_berkas,
    NULL);
51. }
52. }

```

Gambar 44. Source code file

Baris 12 sampai 46 untuk menampilkan *berkas* pemain yang sudah di *upload* oleh pendaftar pada saat mendaftar. Baris 47 sampai 52 untuk mendownload berkas pemain.

e. *Source code* Buat Jadwal

*Source code* dibawah ini adalah proses menginput jadwal pertandingan.

```

1.      <?php
2.      class jadwal extends CI_Controller
3.      {
4.      public function __construct()
5.      {
6.      parent::__construct();
7.      if ($this->session->userdata('status') !=
      "login") {
8.      redirect(base_url("login"));
9.      }
10.     $this->load->library('form_validation');
11.     $this->load->model('model_jadwal');
12.     }
13.     public function index()
14.     {
15.     $this->form_validation->set_rules('tanggal',
      'Tanggal', 'required');
16.     $this->form_validation->set_rules('jam', 'Jam',
      'required');
17.     $this->form_validation->set_rules('nama_tim1',
      'Nama Tim 1', 'required');
18.     $this->form_validation->set_rules('nama_tim2',
      'Nama Tim 2', 'required');

19.     if ($this->form_validation->run() == FALSE) {
20.     $this->data['title'] = 'Buat Jadwal';
21.     $this->load->view('temadmin/sidebar', $this-
      >data);
22.     $this->load->view('temadmin/topbar');
23.     $this->load->view('Jadwal/index',);
24.     $this->load->view('temadmin/footer');
25.     } else {
26.     $this->model_jadwal->tambahjadwal();
27.     $this->session->set_flashdata('flash',
      'Dibuat');

28.     redirect('Jadwal');
29.     }
30.     }
31.     }

```

Gambar 45. *Source code* Buat Jadwal

Baris 13 sampai dengan 18 adalah untuk validasi data yang diinputkan sedangkan dari 19 sampai 27 untuk data yang sudah melewati validasi akan diteruskan ke model dan dimasukkan ke dalam *database*.

*f. Source code* Lihat Jadwal

*Source code* berikut merupakan untuk menampilkan jadwal hingga mengedit jadwal.

```

1.      <?php
2.      class jadwal_admin extends CI_Controller
3.      {
4.          function __construct()
5.          {
6.              parent::__construct();
7.              if ($this->session->userdata('status') !=
               "login") {
8.                  redirect(base_url("login"));
9.              }
10.         $this->load->model('m_jadwal');
11.         $this->load->library('form_validation');
12.     }

13.     function index()
14.     {
15.         $jumlah_data = $this->m_jadwal->jumlah_data();
16.         $this->load->library('pagination');
17.         $config['base_url'] = base_url() .
               'jadwal_admin/index/';
18.         $config['total_rows'] = $jumlah_data;
19.         $config['per_page'] = 5;

20.         $config['full_tag_open'] = '<nav> <ul
               class="pagination justify-content-end">';
21.         $config['full_tag_close'] = '</ul> </nav>';

22.         $config['firts_link'] = 'Firts';
23.         $config['firts_tag_open'] = ' <li class="page-
               item">';
24.         $config['firts_tag_close'] = ' </li>';

25.         $config['last_link'] = 'Last';

```

```

26. $config['last_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
27. $config['last_tag_close'] = ' </li>';

28. $config['next_link'] = '&raquo;';
29. $config['next_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
30. $config['next_tag_close'] = ' </li>';

31. $config['prev_link'] = '&laquo;';
32. $config['prev_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
33. $config['prev_tag_close'] = ' </li>';

34. $config['cur_tag_open'] = ' <li class="page-
    item active"> <a class="page-link" href="#">';
35. $config['cur_tag_close'] = '</a> </li>';

36. $config['num_tag_open'] = ' <li class="page-
    item">';
37. $config['num_tag_close'] = ' </li>';

38. $config['attributes'] = array('class' => 'page-
    link');

39. $this->pagination->initialize($config);
40. $data['start'] = $this->uri->segment(3);
41. $data['user'] = $this->m_jadwal-
    >tampil_data($config['per_page'],
    $data['start']);
42. $this->data['title'] = 'Edit Jadwal';
43. $this->load->view('temadmin/sidebar', $this-
    >data);
44. $this->load->view('temadmin/topbar');
45. $this->load->view('Jadwal/jadwal_admin',
    $data);
46. $this->load->view('temadmin/footer');
47. }
48. function hapus($kode_jadwal)
49. {
50. $this->m_jadwal->hapus($kode_jadwal);
51. redirect('jadwal_admin');
52. }
53. public function ubah($kode_jadwal)
54. {
55. $data['user'] = $this->m_jadwal-
    >getjadwalbyid($kode_jadwal);
56. $this->form_validation->set_rules('tanggal',
    'Tanggal', 'required');
57. $this->form_validation->set_rules('jam', 'Jam',
    'required');
58. $this->form_validation->set_rules('nama_tim1',
    'Nama Tim 1', 'required');

```

```

59. $this->form_validation->set_rules('nama_tim2',
    'Nama Tim 2', 'required');
60. if ($this->form_validation->run() == FALSE) {
61. $this->data['title'] = 'Edit Jadwal';
62. $this->load->view('temadmin/sidebar', $this-
    >data);
63. $this->load->view('temadmin/topbar');
64. $this->load->view('Jadwal/edit_jadwal', $data);
65. $this->load->view('temadmin/footer');
66. } else {
67. $this->m_jadwal->ubahjadwal();
68. $this->session->set_flashdata('flash',
    'Diubah');
69. redirect('jadwal_admin');
70. }
71. }
72. }

```

Gambar 46. *source code* Lihat Jadwal

Baris 13 sampai 47 adalah untuk menampilkan jadwal pertandingan. Baris 48 sampai 52 untuk menghapus jadwal sesuai dengan yang dipilih. Baris 53 sampai 72 adalah untuk mengubah jadwal yang dipilih.



## 2. Pengujian Sistem dan Uji coba Program (*prototype*)

Pada pembuatan sistem ini metode pengujian yang penulis gunakan yaitu metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Berikut merupakan rencana pengujian yang dilakukan :

### a. Rencana Pengujian

#### 1). Halaman User

Tabel 14. Rencana Pengujian User

No.	Data Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1.	Halaman Daftar	Mengosongkan semua kolom dan klik daftar.	<i>Black Box Testing</i>
		Pengisian formulir oleh <i>user</i> , jika ada kolom yang kosong lalu klik daftar.	<i>Black Box Testing</i>
		Mengunggah <i>File</i> yang tidak sesuai dengan jenis <i>file</i> yang diijinkan (doc,docx dan pdf) lalu klik daftar	<i>Black Box Testing</i>
		Mengisi kolom nomor hp dengan huruf lalu klik daftar	<i>Black Box Testing</i>
		<i>User</i> mengisi semua kolom dengan benar dan klik daftar	<i>Black Box Testing</i>
2.	Halaman Jadwal	<i>User</i> mengklik Export PDF	<i>Black Box Testing</i>

## 2). Halaman Admin

Tabel 15. Rencana Pengujian Admin

No.	Data Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1.	Halaman Login	Mengosongkan semua kolom lalu klik login.	<i>Black Box Testing</i>
		Memasukan salah satu <i>Username</i> dan <i>password</i> salah lalu klik login.	<i>Black Box Testing</i>
		Memasukan <i>Username</i> dan <i>password</i> yang benar lalu klik login.	<i>Black Box Testing</i>
2.	Halaman Data Tim	mengklik tombol edit.	<i>Black Box Testing</i>
		Mengedit data dengan mengosongkan salah satu kolom lalu mengklik ubah.	<i>Black Box Testing</i>
		Mengedit data dengan mengisi semua kolom dengan benar lalu mengklik ubah.	<i>Black Box Testing</i>
		Mengklik tombol hapus.	<i>Black Box Testing</i>
3.	Halaman Berkas Pemain	Mengklik tombol <i>download</i> .	<i>Black Box Testing</i>
4.	Halaman Buat Jadwal	Mengosongkan semua kolom dan klik simpan	<i>Black Box Testing</i>
		Klik simpan dengan ada kolom yang tak terisi.	<i>Black Box Testing</i>
		Mengisi Semua kolom dengan benar dan klik simpan	<i>Black Box Testing</i>

No.	Data Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
5.	Halaman Edit Jadwal	mengklik tombol edit.	<i>Black Box Testing</i>
		Mengedit data dengan mengosongkan salah satu kolom lalu mengklik ubah.	<i>Black Box Testing</i>
		Mengedit data dengan mengisi semua kolom dengan benar lalu mengklik ubah.	<i>Black Box Testing</i>
		Mengklik tombol hapus.	<i>Black Box Testing</i>
6.	Tombol Logout	Mengklik tombol logout.	<i>Black Box Testing</i>

b. Hasil Pengujian

Hasil pengujian pada sistem ini merupakan tahapan apakah program yang diujikan sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

1). Hasil pengujian untuk halaman Daftar

Tabel 16. Hasil Pengujian Daftar

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Daftar	Mengosongkan semua kolom dan klik daftar.	Tampil pesan "Field Harus Diisi" disemua kolom yang kosong.	Sesuai
	Pengisian formulir oleh <i>user</i> , jika ada kolom yang kosong lalu klik daftar.	Tampil pesan "Field Harus Diisi" ditempat kolom yang kosong.	Sesuai

	Mengisi kolom nomor hp dengan huruf lalu klik daftar	Tampil pesan “Tolong Masukan Angka!.”.	Sesuai
	Mengunggah <i>File</i> yang tidak sesuai dengan jenis <i>file</i> yang diijinkan (doc,docx dan pdf) lalu klik daftar	Tampil pesan “Jenis file yang Anda coba unggah tidak diperbolehkan.”	Sesuai
	<i>User</i> mengisi semua kolom dengan benar dan klik daftar.	Pendaftaran berhasil dilakukan dan dialihkan ke halaman berhasil daftar.	Sesuai

**PENDAFTARAN MANGKARAP CUP**

Nama Tim  
  
Field Nama Club Harus Diisi

Alamat Tim  
  
Field Alamat Club Harus Diisi

Nama Manajer  
  
Field Nama Manajer Harus Diisi

Nama Pelatih  
  
Field Nama Pelatih Harus Diisi

No Hp Manajer  
  
Field No Hp Harus Diisi

Upload Berkas Pemain yang sudah diisikan :  
 No file selected.

Gambar 47. Hasil Pengujian Halaman Daftar semua kolom Dikosongkan



**PENDAFTARAN MANGKARAP CUP**

Nama Tim

Alamat Tim

Nama Manajer

Field Nama Manajer Harus Diisi

Nama Pelatih

No Hp Manajer

Upload Berkas Pemain yang sudah diisi :  
 No file selected.

Gambar 48. Hasil Pengujian Halaman Daftar salah satu kolom Dikosongkan



**PENDAFTARAN MANGKARAP CUP**

Nama Tim

Alamat Tim

Nama Manajer

Nama Pelatih

No Hp Manajer

Tolong Masukan Angka! yang sudah diisi :  
 PENDAFTARAN (1).docx

Gambar 49. Hasil Pengujian Halaman Daftar kolom no hp



**PENDAFTARAN MANGKARAP CUP**

ERROR UPLOAD :  
Jenis file yang Anda coba unggah tidak diperbolehkan.

Nama Tim

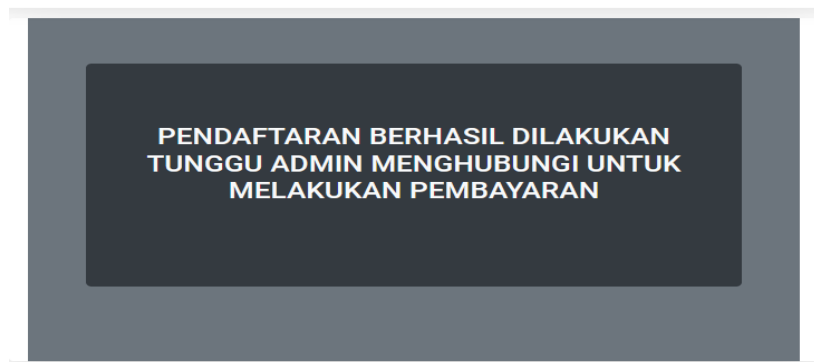
Alamat Tim

Nama Manajer

Nama Pelatih

No Hp Manajer

Gambar 50. Hasil Pengujian Halaman Daftar Mengunggah *File*

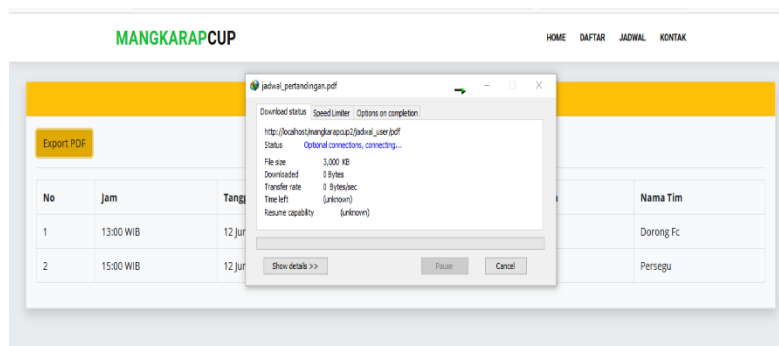


Gambar 51. Hasil Pengujian Halaman Daftar berhasil mendaftar

## 2). Hasil pengujian untuk halaman Jadwal

Tabel 17. Hasil Pengujian Halaman Daftar

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Jadwal	User mengklik Export PDF	Mengunduh jadwal pertandingan dengan format pdf.	Sesuai



Turnamen Sepak Bola MANGKARAP CUP 2021

Dibuat Oleh Wahyu Elsa I

Gambar 52. Hasil Pengujian Halaman Jadwal *Export* PDF

## 3). Hasil pengujian untuk halaman Login (admin)

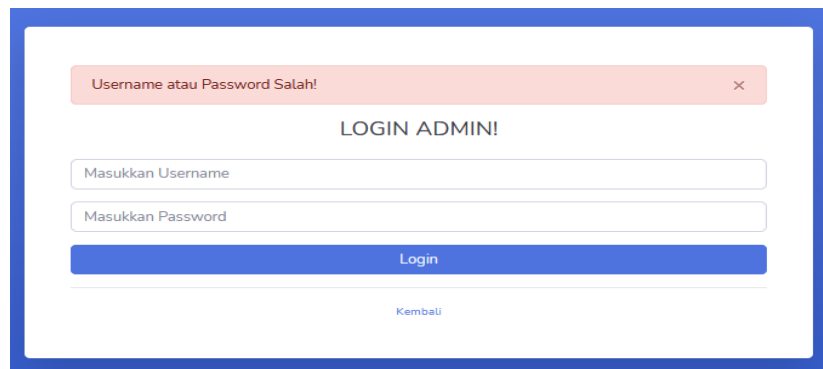
Tabel 18. Hasil Pengujian Halaman Login

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Login	Mengosongkan semua kolom lalu klik login.	Menampilkan Pesan “Username atau Password tidak boleh kosong”.	Sesuai
	Memasukan salah satu <i>Username</i> dan <i>password</i> salah lalu klik login.	Menampilkan Pesan “Username atau Password salah!”.	Sesuai
	Memasukan <i>Username</i> dan <i>password</i> yang benar lalu klik login.	Berhasil login dan dialihkan ke halaman admin.	Sesuai

The screenshot shows a web form titled "LOGIN ADMIN!". It contains a text input field labeled "Masukkan Username". Below this field, a red error message box displays the text "Username tidak boleh kosong" (Username cannot be empty). Below the error message is a blue "Login" button. At the bottom of the form, there is a link labeled "Kembali" (Back).

Gambar 53. Hasil Pengujian Halaman Login Mengosongkan Kolom.





A screenshot of a web application's login page. At the top, there is a red error message box that says "Username atau Password Salah!" with a close button (X). Below this, the text "LOGIN ADMIN!" is centered. There are two input fields: "Masukkan Username" and "Masukkan Password". Below the password field is a blue "Login" button. At the bottom, there is a link that says "Kembali" (Back).

Gambar 54. Hasil Pengujian Halaman Login Password atau Username salah.



Gambar 55. Hasil Pengujian Halaman Login Berhasil Login

## 4). Hasil pengujian untuk halaman Data Tim (admin)

Tabel 19. Hasil Pengujian Halaman Data Tim

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Data Tim	Mengklik tombol edit.	Menampilkan <i>Form</i> edit data pendaftar.	Sesuai
	Mengedit data dengan mengosongkan salah satu kolom lalu mengklik ubah.	Tampil pesan “field harus diisi” Ditempat kolom yang kosong.	Sesuai
	Mengedit data dengan mengisi semua kolom dengan benar lalu mengklik ubah.	Berhasil mengedit data dan tampil pesan “Data Pendaftar Berhasil Diubah”	Sesuai
	Mengklik tombol hapus.	Mempilkan kotak dialog apakah yakin untuk menghapus, jika ia maka data akan terhapus.	Sesuai
	Mengklik tombol export PDF	Mengunduh data pendaftar dengan format pdf.	Sesuai

Form Ubah Data Pendaftar

Nama Tim  
mangkarap fc

Alamat Tim  
dusun timur

Nama Manajer  
nanti

Nama Pelatih  
dutu

No Hp Manajer  
12

Ubah

Gambar 56. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Mengklik Tombol Edit

Form Ubah Data Pendaftar

Nama Tim  
Field Nama Tim Harus Diisi

Alamat Tim  
dusun timur

Nama Manajer  
nanti

Nama Pelatih  
dutu

No Hp Manajer  
12









Ubah

Gambar 57. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Mengosongkan salah satu kolom

FORMULIR PEMAIN

Data Pendaftar Berhasil Diubah

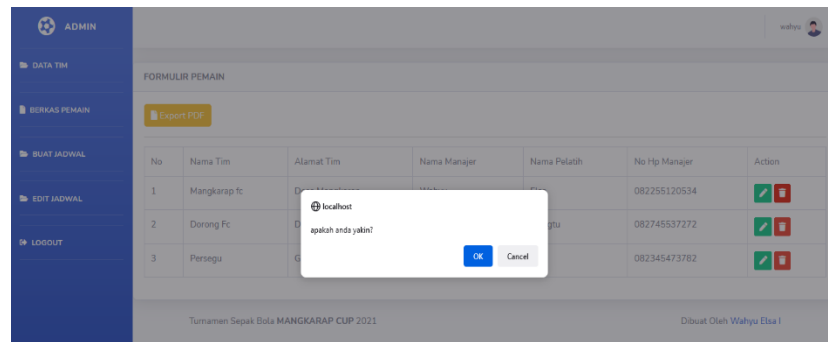
Export PDF

No	Nama Tim	Alamat Tim	Nama Manajer	Nama Pelatih	No Hp Manajer	Action
1	mangkarap fc	dusun timur	nanti	dutu	12	 
2	kakan nahi fc	fakga	haffi	reivas	8777	 
3	gskel	gdtik	afufa	fiaofao	12345	 
4	jgsk	manu goro	manu goro	kkj	0088	 

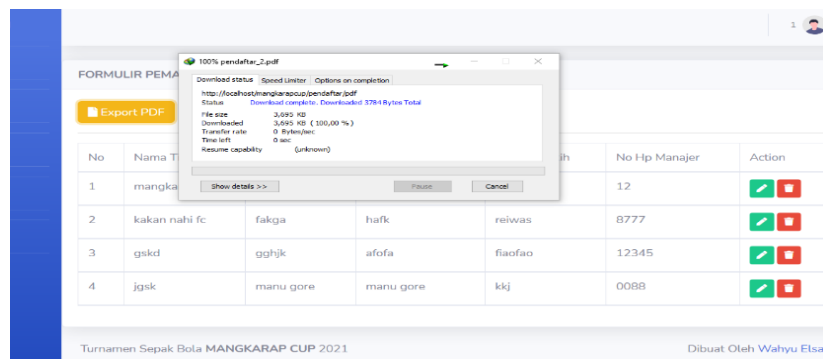
Turnamen Sepak Bola MANGKARAP CUP 2021

Dibuat Oleh Wahyu Etia I

Gambar 58. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Berhasil Mengedit Data



Gambar 59. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Mengklik Tombol Hapus

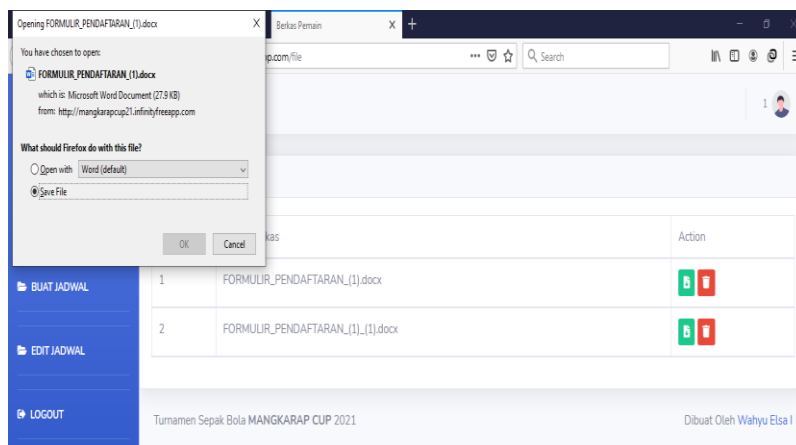


Gambar 60. Hasil Pengujian Halaman Data Tim Export PDF

5). Hasil pengujian untuk halaman Berkas Pemain (admin)

Tabel 20. Hasil Pengujian Halaman Berkas Pemain

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Berkas Pemain	Mengklik tombol Download	Mengunduh formulir data pemain yang dipilih.	Sesuai



Gambar 61. Hasil Pengujian Halaman Berkas Pemain Mengklik Tombol Download

6). Hasil pengujian untuk halaman Buat Jadwal (admin)

Tabel 21. Hasil Pengujian Halaman Buat Jadwal

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Buat Jadwal	Mengosongkan semua kolom dan klik simpan	Tampil pesan "Field Harus Diisi" disemua kolom yang kosong.	Sesuai
	Klik simpan dengan ada kolom yang tak terisi.	Tampil pesan "Field Harus Diisi" dikolom yang kosong.	Sesuai
	Mengisi Semua kolom dengan benar dan klik simpan	Berhasil buat jadwal dan tampil pesan "Data Jadwal Berhasil Dibuat".	Sesuai



The screenshot shows a web form titled "Form Buat Jadwal". It contains four input fields: "Tanggal" (Date) with a placeholder "dd/mm/yyyy" and a calendar icon; "Jam" (Time) with a placeholder "--:--" and a clock icon; "Nama Tim 1" (Team 1 Name); and "Nama Tim 2" (Team 2 Name). Below each field is a red error message: "Field Tanggal Harus Diisi", "Field Jam Harus Diisi", "Field Nama Tim 1 Harus Diisi", and "Field Nama Tim 2 Harus Diisi". A "Simpan" (Save) button is at the bottom right.

Gambar 62. Hasil Pengujian Halaman Buat Jadwal Mengosongkan Semua Kolom



The screenshot shows the same "Form Buat Jadwal" as in Gambar 62. However, the "Nama Tim 1" field is now filled with the text "Tim 1". The "Tanggal", "Jam", and "Nama Tim 2" fields remain empty. The error message "Field Nama Tim 1 Harus Diisi" is no longer present. The other error messages and the "Simpan" button remain the same.

Gambar 63. Hasil Pengujian Halaman Buat Jadwal Mengosongkan Salah Satu Kolom

The image shows a web form titled "Form Buat Jadwal". At the top, there is a green success message box that says "Data Jadwal Berhasil Dibuat" with a close button (X). Below the message, there are four input fields: "Tanggal" (Date) with a calendar icon, "Jam" (Time) with a clock icon, "Nama Tim 1" (Team 1 Name), and "Nama Tim 2" (Team 2 Name). The form is set against a dark grey background with a blue sidebar on the left.

Gambar 64. Hasil Pengujian Halaman Buat Jadwal Berhasil Buat Jadwal

7). Hasil pengujian untuk halaman Edit Jadwal admin)

Tabel 22. Hasil Pengujian Halaman Edit Jadwal

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Edit Jadwal	Mengklik tombol edit.	Menampilkan <i>Form</i> edit data jadwal.	Sesuai
	Mengedit data dengan mengosongkan salah satu kolom lalu mengklik ubah.	Tampil pesan "Field Harus Diisi" dikolom yang kosong.	Sesuai
	Mengedit data dengan mengisi semua kolom dengan benar lalu mengklik ubah.	Berhasil mengubah jadwal dan tampil pesan "Jadwal Berhasil Diubah".	Sesuai

	Mengklik tombol hapus.	Mempilkan kotak dialog apakah yakin untuk menghapus, jika ia maka data akan terhapus.	Sesuai
--	------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	--------

The image shows a web form titled "Form Buat Jadwal". It contains the following fields and values:

- Tanggal** (Date): 06/12/2021
- Jam** (Time): 13:00
- Nama Tim 1** (Team 1): Mangkarap fc
- Nama Tim 2** (Team 2): Dorong Fc

At the bottom right of the form is a blue button labeled "Ubah" (Change).

Gambar 65. Hasil Pengujian Halaman Edit Jadwal  
Klik Tombol Edit



Form Buat Jadwal

Tanggal  
10/02/2022

Jam  
06:29

Nama Tim 1  
whyuel in  
Field Nama Tim 1 Harus Diisi

Nama Tim 2  
jgsk





Ubah

Gambar 66. Hasil Pengujian Halaman Edit Jadwal Mengosongkan Salah Satu Kolom

ADMIN

JADWAL PERTANDINGAN

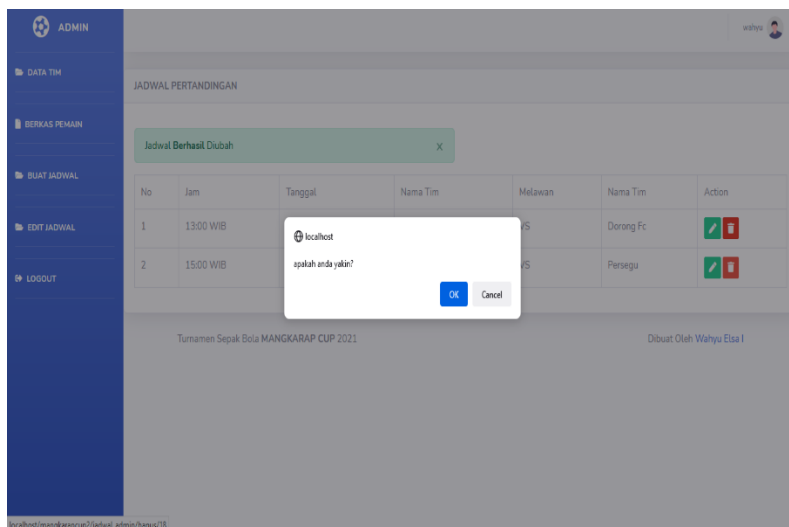
Jadwal Berhasil Diubah X

No	Jam	Tanggal	Nama Tim	Melawan	Nama Tim	Action
1	13:00 WIB	12 Juni 2021	Mangkarap fc	VS	Dorong Fc	 
2	15:00 WIB	12 Juni 2021	Dorong Fc	VS	Persegu	 

Turnamen Sepak Bola MANGKARAP CUP 2021

Dibuat Oleh Wahyu Elsa I

Gambar 67. Hasil Pengujian Halaman Berhasil Edit Jadwal

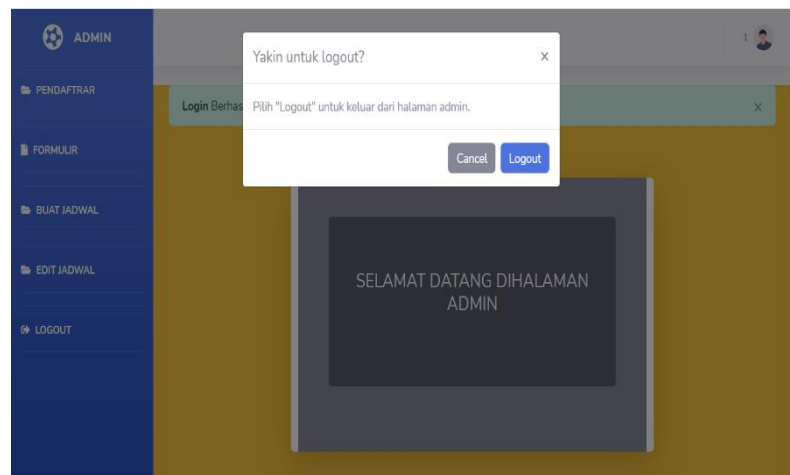


Gambar 68. Hasil Pengujian Halaman Edit Jadwal Hapus Jadwal

8). Hasil pengujian untuk Tombol Logout (admin)

Tabel 23. Hasil Pengujian Halaman Logout

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Tombol <i>Logout</i>	Mengklik tombol <i>logout</i> .	Muncul Kotak dialog dan jika memilih <i>logout</i> maka akan keluar dari halaman admin.	Sesuai



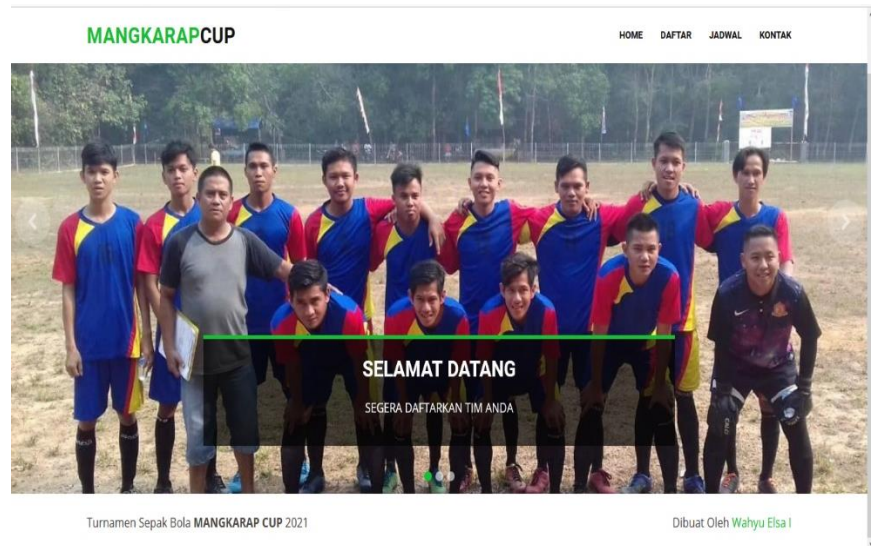
Gambar 69. Hasil Pengujian Tombol *Logout*

### 3. Manual Program

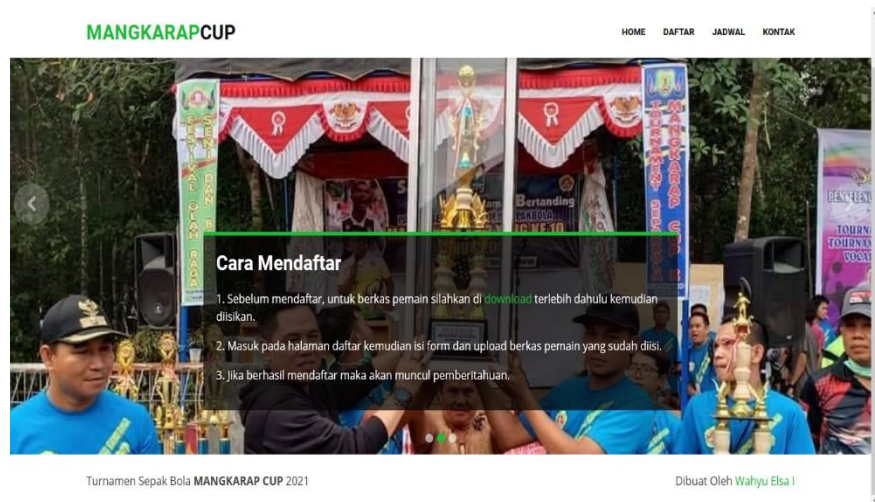
Manual program merupakan tata cara dalam menggunakan (mengoperasikan) program agar dapat dipahami dan dijalankan dengan baik dan benar oleh pembaca. Dalam tahap ini penulis akan menjelaskan bagaimana menggunakan atau mengoperasikan Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup yang dibuat serta fitur-fitur apa saja yang terdapat di dalam website tersebut.

#### a. Halaman *Home*

Pada halaman ini terdapat tiga *slide* yaitu berisi salam, cara mendaftar serta poster turnamen Mangkarap Cup. Pada *slide* cara mendaftar terdapat link untuk mengunduh berkas pemain yang akan digunakan untuk mendaftar secara *online* maupun *offline*.



Gambar 70. Manual Program Halaman *Home Slide 1*



Gambar 71. Manual Program Halaman *Home Slide 2*



Gambar 72. Manual Program Halaman *Home Slide 3*

b. Halaman Daftar

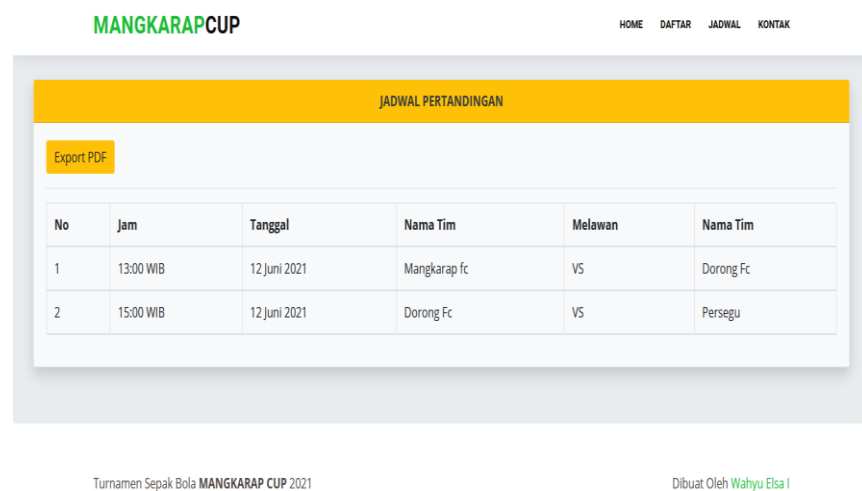
Pada halaman ini, berisi form pendaftaran dan dapat mengunggah berkas pemain yang sudah berisi dengan format doc,docx atau pdf. Jika berhasil mendaftar maka akan dialihkan ke halaman berhasil mendaftar.

 The image shows a screenshot of the 'MANGKARAPCUP' website's registration page. The page has a dark background with a soccer field on the left and a soccer ball on the right. The central part of the page contains a white registration form titled 'PENDAFTARAN MANGKARAP CUP'. The form includes the following fields: 'Nama Tim', 'Alamat Tim', 'Nama Manajer', 'Nama Pelatih', 'No Hp Manajer', and a file upload section labeled 'Upload Berkas Pemain yang sudah diisikan :'. The file upload section has a 'Browse...' button and a 'Daftar' button at the bottom.

Gambar 73. Manual Program Halaman Daftar

c. Halaman Jadwal

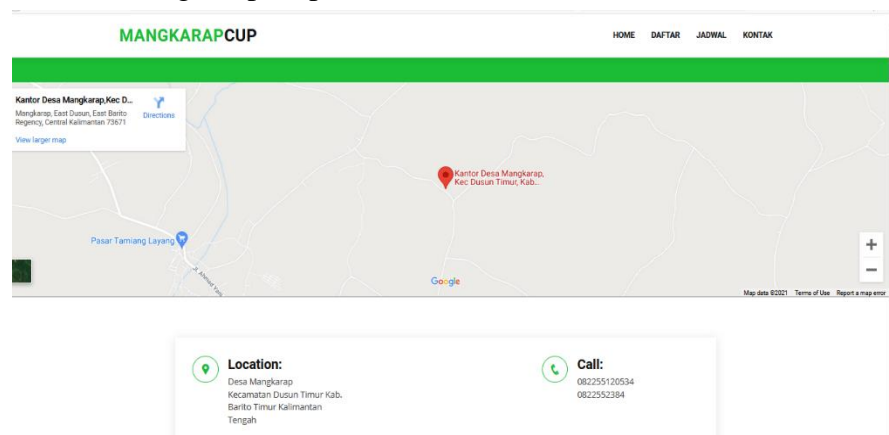
Pada halaman ini menampilkan jadwal pertandingan dan *user* bisa mengexport ke bentuk pdf agar bisa dilihat tanpa harus terhubung internet atau untuk dicetak.



Gambar 74. Manual Program Halaman Jadwal

d. Halaman Kontak

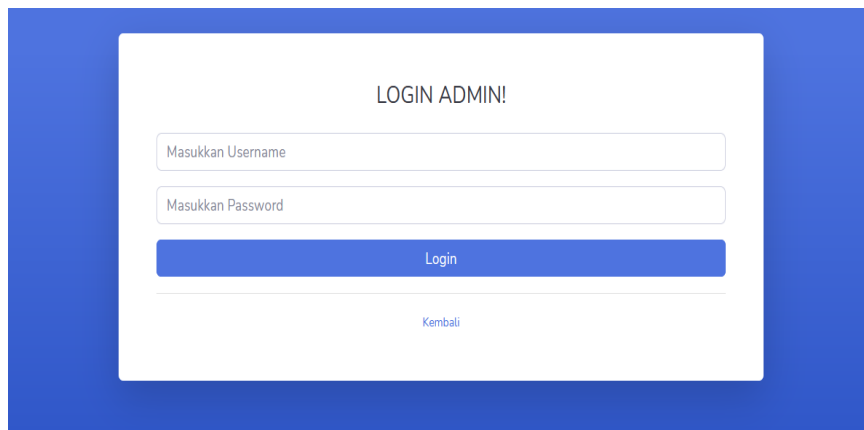
Pada halaman ini *user* dapat melihat alamat serta nomor hp admin Mangkarap Cup.



Gambar 75. Manual Program Halaman Kontak

e. Halaman Login (admin)

Halaman ini yaitu halaman untuk login dengan memasukan *username* dan *password* yang terdapat pada database agar masuk pada halaman admin.

The image shows a login form titled "LOGIN ADMIN!" centered on a white background with a blue border. Below the title are two input fields: "Masukkan Username" and "Masukkan Password". Below these fields is a blue "Login" button. At the bottom of the form, there is a link labeled "Kembali" (Back).

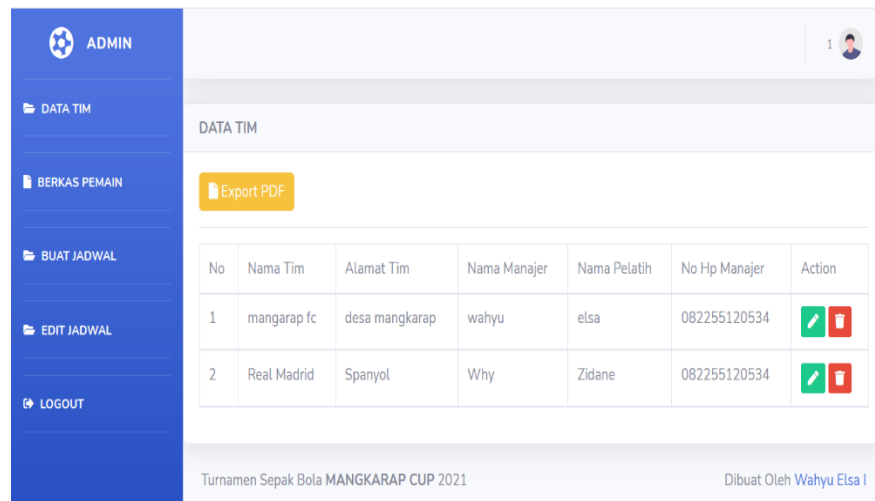
Gambar 76. Manual Program Halaman Login Admin



Gambar 77. Manual Program Halaman Admin

f. Halaman Data Tim (admin)

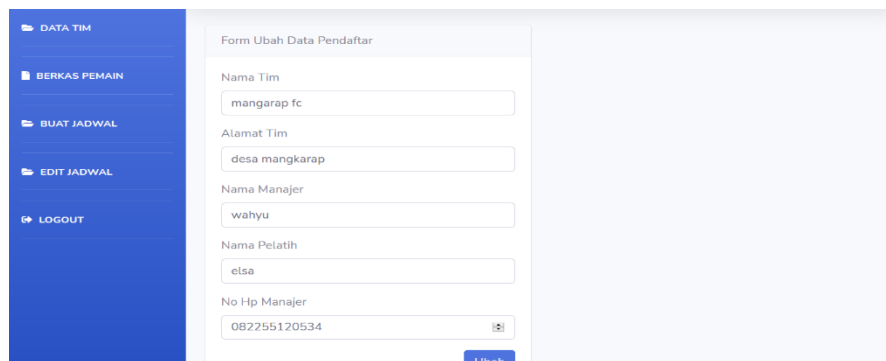
Halaman ini berisi data tim yang dapat edit, hapus dan export pdf.



Gambar 78. Manual Program Halaman Data Tim

g. Halaman Edit Data Tim (admin)

Halaman ini muncul jika admin mengklik edit atau logo pensil pada website. Pada halaman ini admin dapat mengedit data yang dipilih sesuai dengan keperluan.

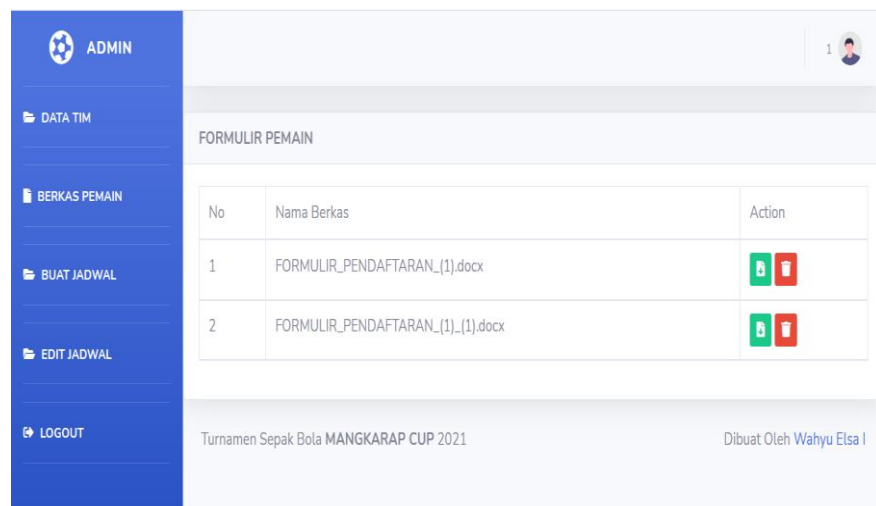


Gambar 79. Manual Program Halaman Edit Data Tim



#### h. Halaman Berkas Tim (admin)

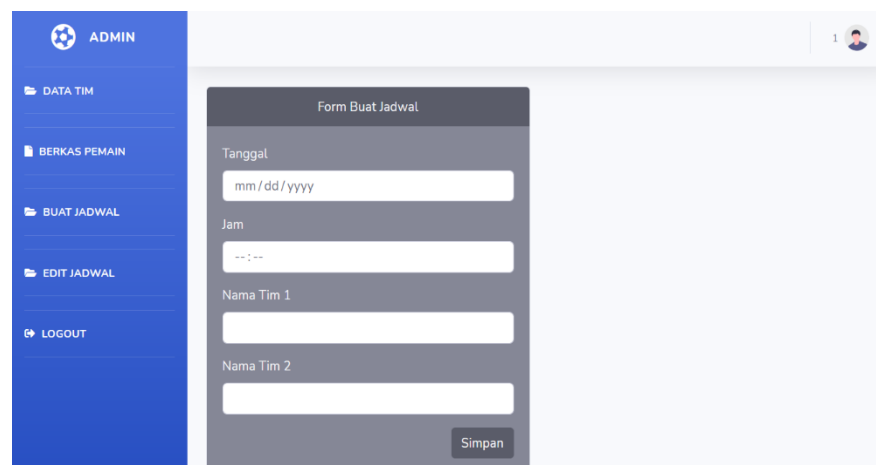
Halaman ini berisikan Berkas Tim yang diunggah pendaftar pada saat mendaftar yang dapat diunduh dengan mengklik *download* dan dihapus.



Gambar 80. Manual Program Halaman Berkas Tim

#### i. Halaman Buat Jadwal (admin)





Halaman ini untuk admin membuat jadwal pertandingan dengan memasukan tanggal, jam serta nama tim yang bertanding.



Gambar 81. Manual Program Halaman Buat Jadwal

j. Halaman Edit Jadwal (admin)

Halaman ini berisi jadwal pertandingan yang dapat diedit dengan mengklik logo pensil sehingga akan muncul kolom untuk mengedit jadwal yang dipilih serta jadwal dapat dihapus dengan mengklik logo bak sampah.

No	Jam	Tanggal	Nama Tim	Melawan	Nama Tim	Action
1	13:00 WIB	12 Juni 2021	Mangkarap fc	VS	Dorong Fc	 
2	15:00 WIB	12 Juni 2021	Dorong Fc	VS	Persegu	 

Turnamen Sepak Bola MANGKARAP CUP 2021

Dibuat Oleh Wahyu Elsa I

Gambar 82. Manual Program Edit Jadwal

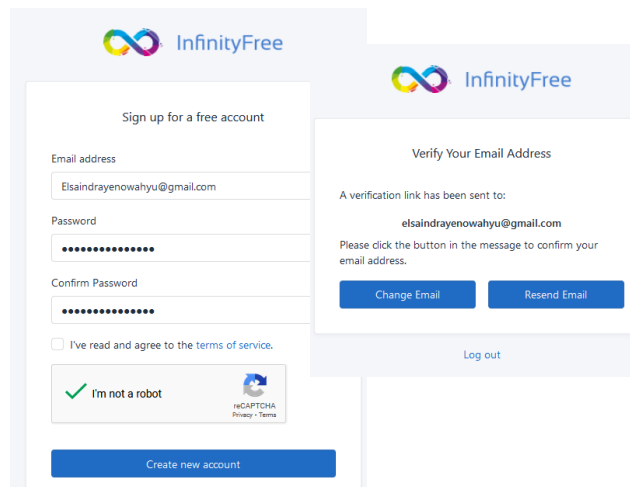
4. Manual Instalasi

Tahapan ini merupakan langkah demi langkah tentang cara *upload* sistem kedalam web *hosting* agar dapat di akses pada jaringan internet.

a. Membuat Akun Web Hosting

Adapun web hosting yang penulis gunakan adalah *Infinityfree.net* adalah sebuah layanan *website* yang menyediakan layanan *web hosting* kelas atas yang menyediakan domain gratis maupun berbayar.

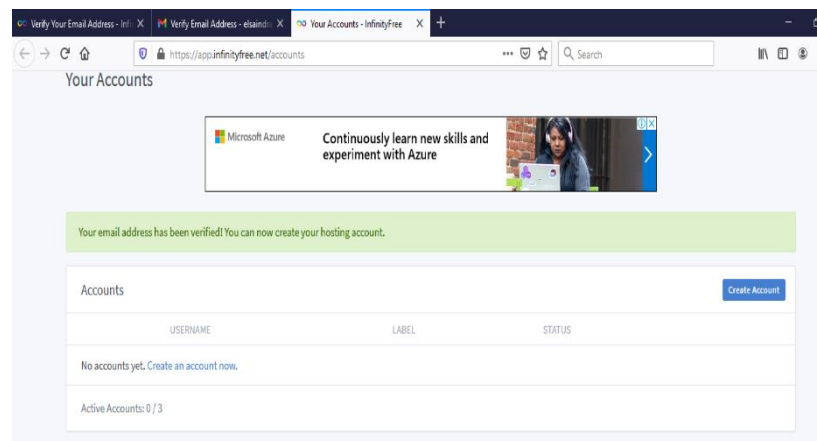
- 1). Buat akun di <https://infinityfree.net/>. Lalu verifikasi email dan Login.



The image shows two side-by-side screenshots of the InfinityFree website. The left screenshot is the 'Sign up for a free account' page. It features a form with fields for 'Email address' (containing 'Elsaindrayenowahyu@gmail.com'), 'Password', and 'Confirm Password'. Below the form is a checkbox for 'I've read and agree to the terms of service.' and a reCAPTCHA widget with the text 'I'm not a robot'. A blue 'Create new account' button is at the bottom. The right screenshot is the 'Verify Your Email Address' page. It states 'A verification link has been sent to: elsaindrayenowahyu@gmail.com' and asks the user to click the button in the message to confirm their email address. It includes 'Change Email' and 'Resend Email' buttons, and a 'Log out' link at the bottom.

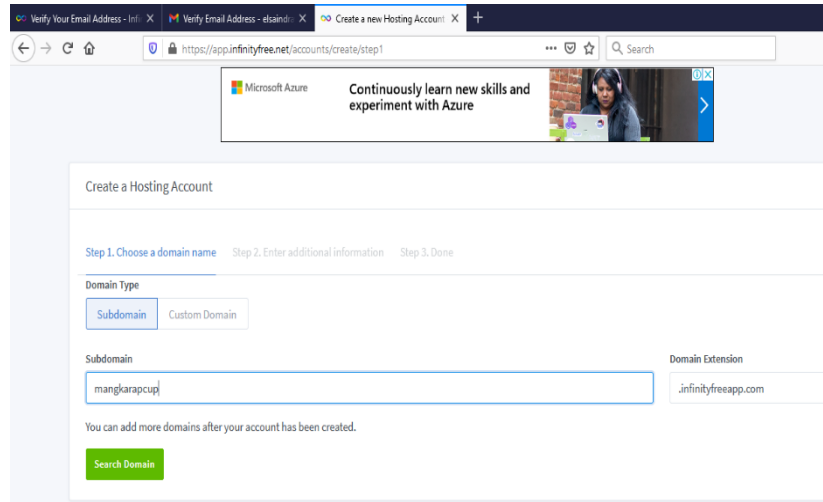
Gambar 83. Manual Instalasi Membuat Akun *Infinityfree*

- 2). Setelah berhasil membuat akun menggunakan e-mail, kemudian pilih *create account* untuk membuat web hosting.



Gambar 84. Manual Instalasi Membuat Web Hosting

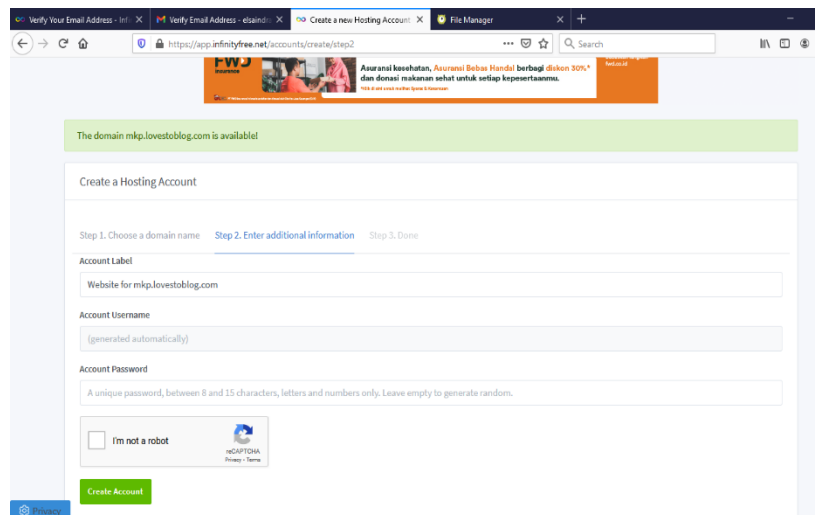
3). Ketik nama domain yang diinginkan.



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://appinfinityfree.net/accounts/create/step1>. The page title is "Create a Hosting Account". It features a progress bar with three steps: "Step 1. Choose a domain name", "Step 2. Enter additional information", and "Step 3. Done". Under "Domain Type", the "Subdomain" option is selected. The "Subdomain" input field contains the text "mangkarapcu". The "Domain Extension" dropdown menu is set to ".infinityfreeapp.com". A green "Search Domain" button is located at the bottom. A Microsoft Azure banner is visible at the top of the page.

Gambar 85. Manual Instalasi Nama Domain

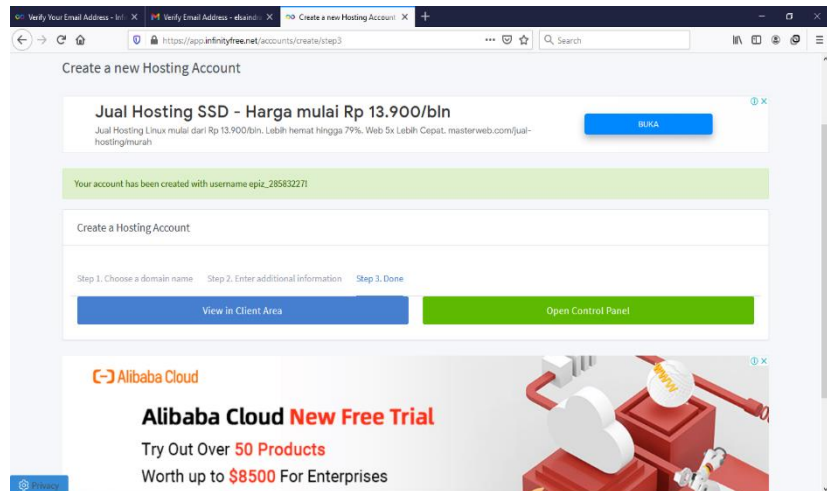
4). Setelah itu menentukan Password.



The screenshot shows the same web browser window, now at <https://appinfinityfree.net/accounts/create/step2>. The progress bar indicates "Step 2. Enter additional information" is active. A green banner at the top states "The domain mkip.lovestoblog.com is available!". The "Account Label" field contains "Website for mkip.lovestoblog.com". The "Account Username" field shows "(generated automatically)". The "Account Password" field has a placeholder text: "A unique password, between 8 and 15 characters, letters and numbers only. Leave empty to generate random." Below the password field is a checkbox for "I'm not a robot" and a CAPTCHA image. A green "Create Account" button is at the bottom.

Gambar 86. Manual Instalasi Menentukan Password

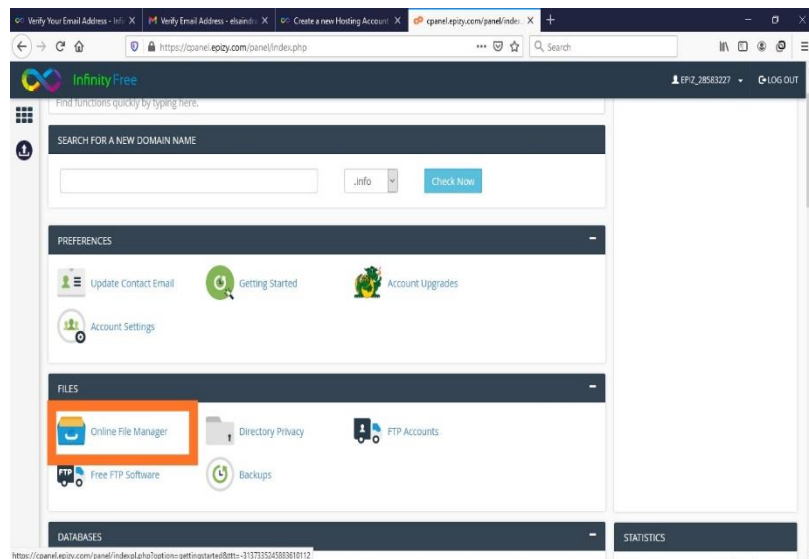
5). Setelah itu akun web hosting berhasil dibuat.



Gambar 87. Manual Instalasi Web Hosting Berhasil Dibuat

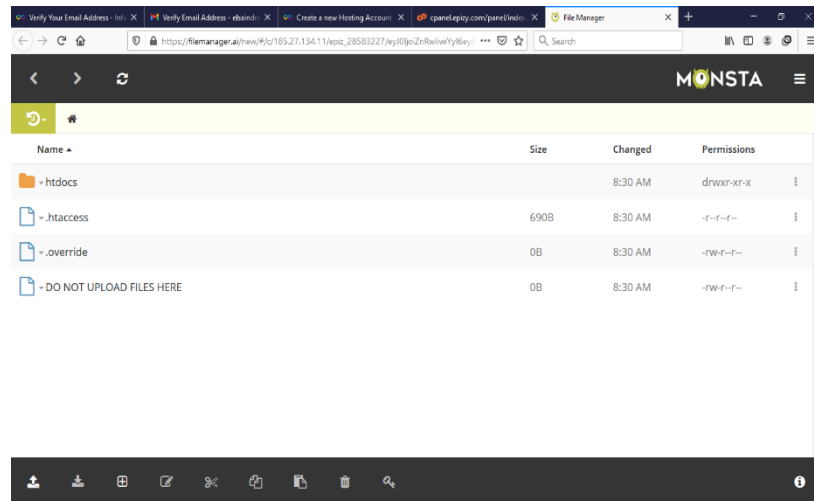
b. *Upload data website ke Infinityfree*

1). Klik *open control panel* lalu pilih *online file manager*



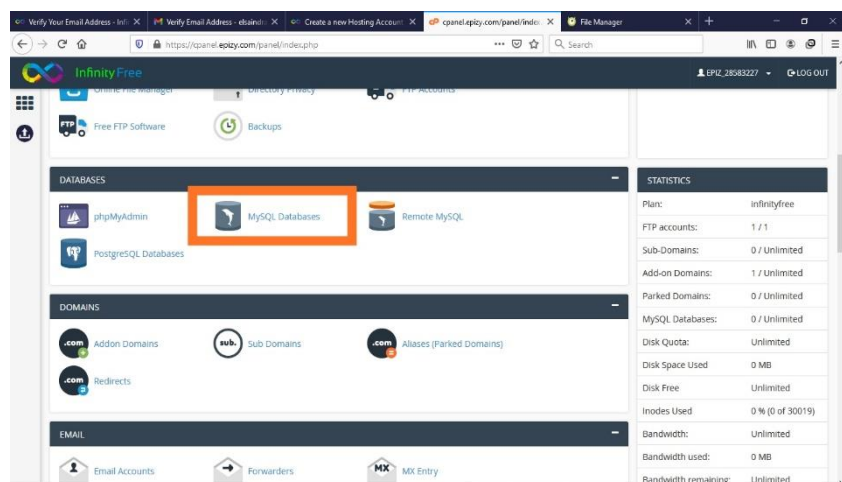
Gambar 88. Manual Instalasi *Online File Manager*

- 2). Kemudian *Upload* data website pada *htdocs* yang berada di *online file manager*



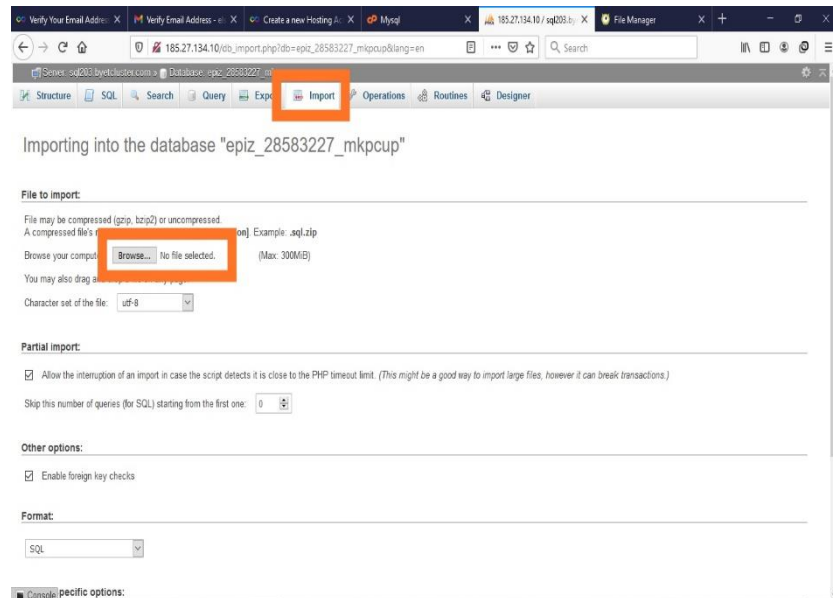
Gambar 89. Manual Instalasi *Upload Website*

- 3). Setelah semua data berhasil di *upload*, kemudian membuat database dengan cara kembali pada *control panel* lalu pilih *MySql Databases*.



Gambar 90. Manual Instalasi Membuat database

- 4). Setelah berhasil membuat *database*, kita akan melakukan *import database*. Yaitu dengan men klik *import database*, selanjutnya mengatur koneksi pada websitenya dengan mengubah nama database hingga password sesuai dengan yang dibuat pada *Infinityfree* pada *folder config* lalu atur di *file database*.



Gambar 91. Manual Instalasi *Import Database*

## B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

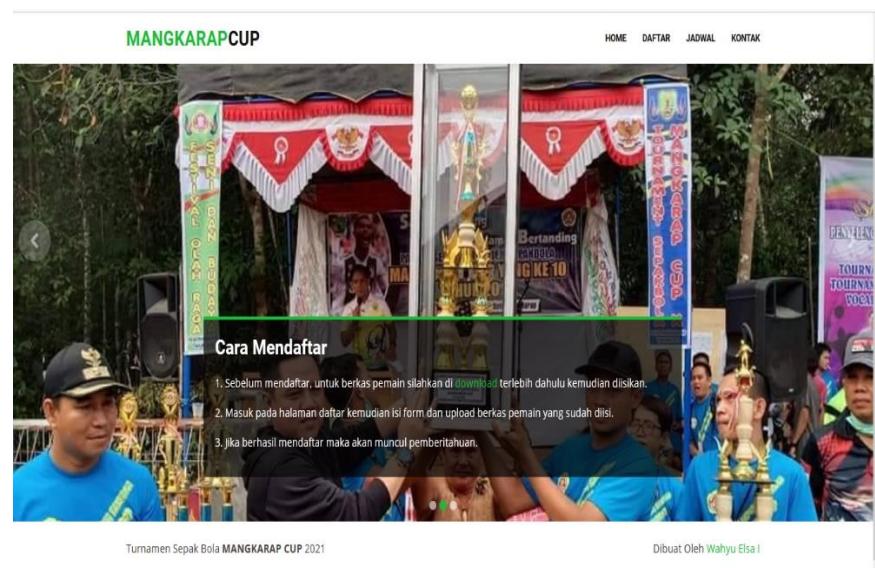
### 1. Implementasi Sistem

#### a. Implementasi Halaman *Home*

Gambar 92,93 dan 94 merupakan implementasi halaman *home*.



Gambar 92. Implementasi Halaman *Home Slide 1*



Gambar 93. Implementasi Halaman *Home Slide 2*





Gambar 94. Implementasi Halaman *Home Slide 3*

b. Implementasi Halaman Daftar

Gambar dibawah ini merupakan implementasi halaman Daftar.

Gambar 95. Implementasi Halaman Daftar

### c. Implementasi Halaman Jadwal

Gambar dibawah ini merupakan implementasi halaman Jadwal.

**MANGKARAP CUP** HOME DAFTAR JADWAL KONTAK

**JADWAL PERTANDINGAN**

Export PDF

No	Jam	Tanggal	Nama Tim	Melawan	Nama Tim
1	06:29 WIB	10 Februari 2022	whyuel ind	VS	jgsk
2	23:56 WIB	17 Februari 2021	hxxux	VS	gshs
3	04:34 WIB	22 Februari 2021	fsg343	VS	gdgs
4	05:43 WIB	11 Februari 0004	4t	VS	ga
5	03:05 WIB	01 Februari 2021	fa	VS	gra

1 2 3

Turnamen Sepak Bola MANGKARAP CUP 2021

Dibuat Oleh Wahyu Elsa I

Gambar 96. Implementasi Halaman Jadwal

### d. Implementasi Export PDF Halaman Jadwal

Gambar dibawah ini merupakan implementasi export PDF halaman Jadwal.

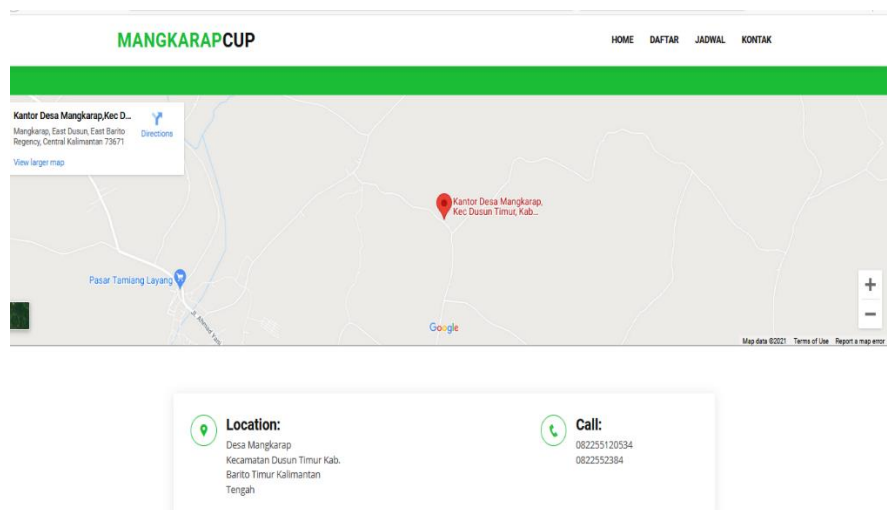
**JADWAL PERTANDINGAN MANGKARAP CUP**

No	Jam	Tanggal	Nama Tim	Melawan	Nama Tim
1	13:00 WIB	12 Juni 2021	Mangkarap fc	VS	Dorong Fc
2	15:00 WIB	12 Juni 2021	Dorong Fc	VS	Persegu

Gambar 97. Implementasi Export PDF Jadwal

e. Implementasi Halaman Kontak

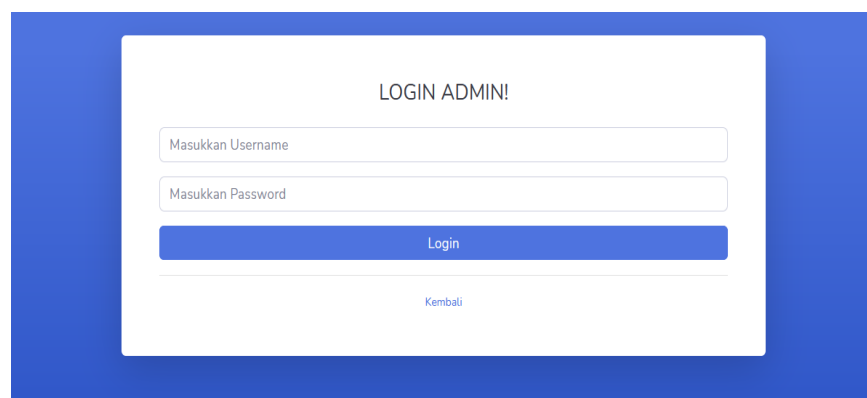
Gambar dibawah ini merupakan implementasi halaman Kontak



Gambar 98. Implementasi Halaman Kontak

f. Implementasi Halaman Admin (admin)

Gambar dibawah ini merupakan implementasi halaman login admin.



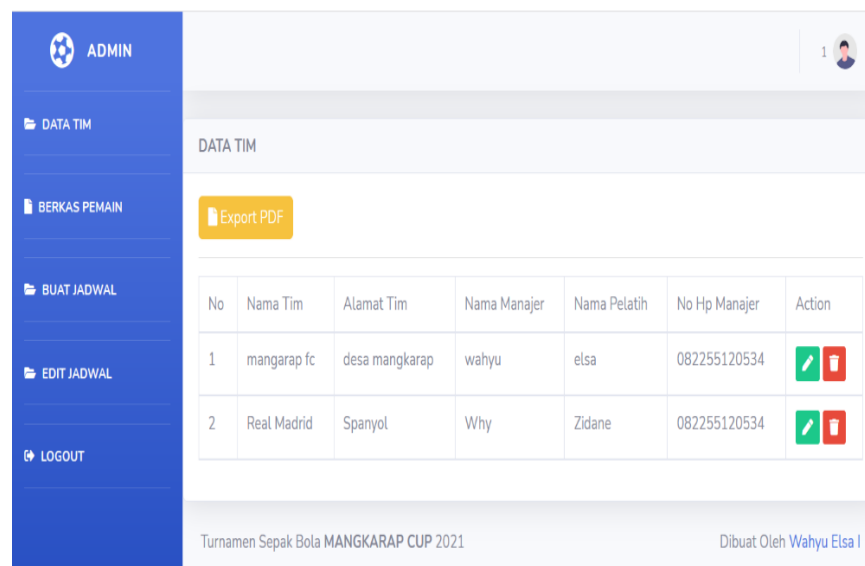
Gambar 99. Implementasi Halaman Login Admin



Gambar 100. Implementasi Halaman Admin

g. Implementasi Halaman Data Tim (admin)

Gambar dibawah ini merupakan implementasi halaman Data Tim.



Gambar 101. Implementasi Halaman Data Tim

#### h. Implementasi Export PDF Data Tim





Gambar dibawah ini merupakan implementasi export PDF halaman Data Tim.

DATA TIM					
No	Nama Tim	Alamat Tim	Nama Manajer	Nama Pelatih	No Hp Manajer
1	Mangkarap fc	Desa Mangkarap	Wahyu	Elsa	082255120534
2	Dorong Fc	Desa Dorong	Ari	Mangtu	082745537272
3	Persegu	Gumpa	Ulu	Petu	082345473782

Gambar 102.Implementasi Export PDF Data Tim

#### i. Implementasi Halaman Berkas Pemain (admin)

Gambar dibawah ini merupakan implementasi halaman Berkas Pemain.

ADMIN			1
DATA TIM	FORMULIR PEMAIN		
BERKAS PEMAIN			
BUAT JADWAL			
EDIT JADWAL			
LOGOUT			
No	Nama Berkas	Action	
1	FORMULIR_PENDAFTARAN_(1).docx	 	
2	FORMULIR_PENDAFTARAN_(1)_(1).docx	 	
Turnamen Sepak Bola MANGKARAP CUP 2021			Dibuat Oleh Wahyu Elsa I

Gambar 103. Implementasi Halaman Edit Jadwal Formulir





j. Implementasi Halaman Buat Jadwal (admin)

Gambar dibawah ini merupakan implementasi halaman Buat Jadwal.

Gambar 104. Implementasi Halaman Buat Jadwal

k. Halaman Edit Jadwal (admin)

Gambar dibawah ini merupakan implementasi halaman Edit Jadwal.

No	Jam	Tanggal	Nama Tim	Melawan	Nama Tim	Action
1	13:00 WIB	12 Juni 2021	Mangkarap fc	VS	Dorong Fc	 
2	15:00 WIB	12 Juni 2021	Dorong Fc	VS	Persegu	 

Turamen Sepak Bola MANGKARAP CUP 2021

Dibuat Oleh Wahyu Elsa I

Gambar 105. Implementasi Halaman Edit Jadwal

## 2. Pembahasan Hasil Response Pengguna ( Hasil Kuesioner)

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web, berdasarkan jawaban dari responden atas keputusan terhadap program dapat diukur menggunakan skala likert. Skala likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan.

Data yang telah diperoleh tersebut kemudian diolah dengan cara mengalikan setiap poin jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan untuk masing-masing jawaban.

Tabel 24. Bobot Kuesioner

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-Ragu	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 25. Hasil Kuesioner

NO	Pernyataan	Responden															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Sistem ini dapat membatu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayan pendaftaran mangkarap cup.	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
2	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	72
3	Sistem mudah untuk dioperasikan.	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	65





Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui terlebih dahulu skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) untuk penilaian dengan rumus berikut :

$$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$$

$$= 5 \times 15 = 75 \text{ (SS)}$$

$$X = \text{Skor terendah} \times \text{jumlah responden}$$

$$= 1 \times 15 = 15 \text{ (STS)}$$

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut :

Angka 0 – 15 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 16 – 30 = Tidak Setuju (TS)

Angka 31 – 45 = Ragu - Ragu (RR)

Angka 46 – 60 = Setuju (S)

Angka 61 – 75 = Sangat Setuju (SS)

Bedasarkan data yang diperoleh dari 25 responden maka akan diketahui bahwa :

1. Pernyataan ke 1 dengan jumlah skor 73 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
2. Pernyataan ke 2 dengan jumlah skor 72 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
3. Pernyataan ke 3 dengan jumlah skor 65 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.

4. Pernyataan ke 4 dengan jumlah skor 68 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
5. Pernyataan ke 5 dengan jumlah skor 71 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
6. Pernyataan ke 6 dengan jumlah skor 69 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.

Dengan total skor sebesar 418 . Untuk hasil skor keseluruhan adalah sebagai berikut :

Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah pernyataan =  $5 \times 15 \times 6 = 450$

Jumlah skor terendah = skor terendah x jumlah responden x jumlah pernyataan =  $1 \times 15 \times 6 = 90$

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

0 – 90	= Sangat Tidak Setuju (STS)
91 – 180	= Tidak Setuju (TS)
181 – 270	= Ragu – Ragu (RR)
271 – 360	= Setuju (S)
361 – 450	= Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwa total skor keseluruhan yaitu 418 berada pada daerah Sangat Setuju. Sebelum menyelesaikannya kita juga harus mengetahui interval (rentang

jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian dengan metode mencari interval skor persen (I).

Rumus Interval

$$I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$$

Maka  $= 100 / 5 = 20$  ( Ini adalah intervalnya jarak dari terendah 0 % hingga tertinggi 100 % )

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval :

- a. Angka 0 % - 20 % = Sangat Tidak Setuju
- b. Angka 21 % - 40 % = Tidak Setuju
- c. Angka 41 % - 60 % = Ragu - Ragu
- d. Angka 61 % - 80 % = Setuju
- e. Angka 81 % - 100 % = Sangat Setuju

Maka penyelesaian dari kasus

$$= (\text{Total Skor} / Y) \times 100 \%$$

$$= (418/450) \times 100 \%$$

$$= 92,89 \%$$

Bedasarkan perhitungan hasil responden dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web berada pada kategori Sangat Setuju karena hasil dari pernyataan presentase tersebut yaitu 92,89 % berada pada kriteria Sangat Setuju .

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka diperoleh kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web yang dibangun dirancang terlebih dahulu menggunakan aplikasi *starUML* dan *Balsamiq Mockups* lalu diterjemahkan ke dalam bentuk kode program menggunakan aplikasi *Visual Studio Code* dengan *framework Codeigniter 3*.
2. Berdasarkan dari hasil uji coba dengan menggunakan metode *black-box testing* dapat disimpulkan bahwa website dibangun telah sesuai dengan harapan yang terdapat pada tabel pengujian.
3. Berdasarkan hasil respon pengguna menggunakan metode skala *likert* menghasilkan nilai interpretasi sebesar 92,89 % atau dengan nilai 418 dari nilai maksimal 450, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web ini pada tingkat sangat setuju sehingga dapat mengurangi penggunaan waktu, biaya dan tenaga dalam pelaksanaan Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup.

## **B. SARAN**

Adapun beberapa saran dalam penggunaan maupun pengembangan sistem ini dikemudian hari :

1. Pengembangan Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web perlu dilakukan seperti menambahkan fitur klasemen,*top score* dan fitur pembayaran turnamen.
2. Evaluasi sistem secara berkesinambungan diperlukan untuk menghindari dampak buruk yang muncul di kemudian hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Elisabet Yunaeti dan Rita Irviani., 2017, *Pengantar Sistem Informasi*, CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- Elgamar. 2020. Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan Php, CV. Multimedia Edukasi, Malang.
- Habibi, Roni, Ferdy Berliano Putra, dan Ida Fatrini Putri. 2020. *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*, Kreatif Industri Nusantara, Bandung.
- Haqi, Bay. 2019. Aplikasi SPK Pemilihan Dosen Terbaik Metode Simple Additive Weighting (SAW) dengan Java, CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Harani, Nisa Hanum dan Andri Fajar Sunandhar. 2020. *Aplikasi Prospek Sales Menggunakan Codeigniter*, Kreatif Industri Nusantara, Bandung.
- Hutahaeen, Japerson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*, CV. Budi Utama ,Yogyakarta.
- Jayanti, Ni Ketur Dewi Ari dan Ni Kadek Sumiari.2018. *Teori Basis Data*, CV Budi Offset, Yogyakarta.
- Kurniawan, A Prawira dan I Made Mertha, 2016, “Kinerja Keuangan Sebagai Pemediasi Pengaruh Intensitas Research And Development Dan Aset Tidak Berwujud Pada Nilai Perusahaan”, E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana, Vol: 14, No. 1 Januari 2016.
- Muhammad Guntur, 2014. *White Box Testing Dan Black Box Testing*.  
<http://tkjpnup.blogspot.com/2013/12/black-box-testing-dan-white-box-testing.html>. Diakses 05 Desember 2020. Jam 15.00 WIB.
- Mulyani, Sri. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*, Abdi Sistematika, Bandung.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis (studi kasus: Aplikasi prediksi kelulusan smnptn)*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume I, No 3, 10 Agustus 2015.
- N, Rifka R. 2017. *Step by Step Lancar Membuat SOP*, Huta Publisher, Depok.
- Rerung, Rintho Rante. 2018. *Pemrograman web dasar*, CV. Budi Utama, Yogyakarta.

- Romindo, dkk.2020. *Sistem Informasi Bisnis*, Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Sa'ad, Muhammad Ibnu.2020. *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Saifuddin, Ahmad. 2020. *Penyusunan Skala Psikologi*, Kencana, Jakarta.
- Sudirman, Acan dkk. 2020. *Sistem Informasi Manajemen*,Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Supono dan Vidiandry Putratama. 2018. *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*, CV. BUDI UTAMA, Yogyakarta.
- Surya, Candra dan Miftahul Jannah. 2020. *Desain Web Bagi Pemula*, , PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Supono dan Vidiandry Putratama. 2018. *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*, CV. BUDI UTAMA, Yogyakarta.
- W, Rian Yulianto. 2019. *Ekstensi dan Tema Visual Studio Code yang Saya Gunakan* <https://medium.com/kode-dan-kodean/ekstensi-dan-tema-visual-studio-code-yang-saya-gunakan-6c3555762816>. Diakses 18 Februari 2021. Jam 11.21 WIB.
- Yurindra.2017. *Software Engineering*,CV. BUDI UTAMA, Yogyakarta.
- . Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.web.id/turnamen>. Diakses 05 Desember 2020. Jam 19:00 WIB.



**LAMP IRAN**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya  
email : [humas@stmikpk.ac.id](mailto:humas@stmikpk.ac.id) – website : [www.stmikpk.ac.id](http://www.stmikpk.ac.id)

**SURAT TUGAS**

No.173/STMIK-C.1/AK/X/2020

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.  
NIK : 198605242011103  
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.  
NIK : 198501102012004  
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

- Nama : Wahyu Elsa Indrayeno  
NIM : C1775201066  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup  
Berbasis Web  
Berlaku s/d : 26 Oktober 2021

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 26 Oktober 2020

Ketua Program Studi  
Sistem Informasi  
  
  
**Rosmiati, M.Kom.**  
197810102005003



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**STMIK PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No. 114 – Telp. 0536-3224593 – Fax. 0536-3225515 Palangkaraya  
Email: [humas@stmikpk.ac.id](mailto:humas@stmikpk.ac.id) – Website: [www.stmikpk.ac.id](http://www.stmikpk.ac.id)

Nomor : 999/STMIK-C.1/AU/XII/2020  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada  
Yth. **Kepala Desa Mangkarap**  
Di -  
Mangkarap

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : WAHYU ELSA INDRAYENO  
NIM : C1757201066  
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)  
Thn. Akad. (Semester) : 2020/2021 (7)  
Lama Penelitian : 03 Desember 2020 s.d 04 Januari 2021  
Tempat Penelitian : Desa Mangkarap

Dengan judul Tugas Akhir:

**Sistem Informasi Turnamen Sepakbola Mangkarap Cup Berbasis Web**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangkaraya, 03 Desember 2020

Ketua  
  
Suparno, M.Kom.  
NIK 196901041995105



PEMERINTAH KABUPATEN BARITO TIMUR  
KECAMATAN DUSUN TIMUR  
DESA MANGKARAP

Jalan Padat Karya RT.III Tlp. (0526) ..... Kode pos 73611

Mangkarap, 04 Desember 2020

Nomor	: 140/249Pem-DM/Mkrp/XII/2020	Kepada
Sifat	: Biasa	Yth. Ketua Jurusan Sistem
Lampiran	:-	Informasi STMIK
Perihal	: Balasan Permohonan	Palangkaraya
	Izin Penelitian	Di-
		Palangka Raya

Menanggapi surat Saudara No.999/STMIK-C.1/AU/XII/2020 tanggal 03 Desember 2020 perihal permohonan izin penelitian dan pengumpulan data untuk tugas akhir, Mahasiswa :

Nama : Wahyu Elsa Indrayeno  
Nim : C1757201066  
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Turnamen Sepakbola Mangkarap Cup Berbasis Web  
Lama Penelitian : 03 Desember 2020 s.d 04 Januari 2021

Telah kami setuju untuk melakukan penelitian di Kantor Desa Mangkarap dan Karang Taruna Mangkarap.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Mangkarap, 04 Desember 2020

Kepala Desa Mangkarap,  
  
WURIANTO



## LEMBAR WAWANCARA

Narasumber : Aprianto (Ketua Karang Taruna Hepung Banyanna Desa Mangkarap)

Penulis : Wahyu Elsa Indrayeno, C1757201066

---

Penulis : Bisa bapak ceritakan bagaimana sistem pendaftaran turnamen Mangkarap cup terdahulu?

Narasumber : Pendaftaran secara manual, dengan mengisi formulir pendaftaran dan menyerahkan beserta kelengkapan berkas.

Penulis : Apa yang sering menjadi kendala atau masalah sistem pendaftaran yang terdahulu?

Narasumber : Peserta yang jauh harus mengambil formulir ke sekretariat panitia.

Penulis : Website yang akan saya buat akan berisi tentang pendaftaran dan jadwal pertandingan, bagaimana menurut bapak? Apakah ada masukan?

Narasumber : Sangat baik dan membantu. Untuk masukan fitur pendaftaran dilengkapi dengan fitur unggah foto pemain dan ktp peserta.

Palangka Raya, 9 Desember 2020



Mahasiswa



WAHYU ELSA INDRAYENO  
C1757201066

### LEMBAR KEGIATAN OBSERVASI

Nama : Wahyu Elsa Indrayeno  
NIM : C1757201066  
Program Studi/ Jenjang : Sistem Informas / S-I  
Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)  
Palangkaraya  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Turnamen Sepakbola Mangkarap Cup Berbasis  
Web

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Rabu/9 Desember 2020	Wawancara terhadap ketua karang taruna desa Mangkarap tentang turnamen sepakbola Mangkarap cup.
2	Jumat/11 Desember 2020	Meminta data seputar Mangkarap Cup seperti contoh formulir pendaftaran .
3	Selasa/15 Desember 2020	Meminta data tentang sejarah Mangkarap Cup terhadap ketua karang taruna terdahulu.



Mahasiswa,



WAHYU ELSA INDRAYENO  
C1757201066



## Lampiran Dokumentasi

### Dokumentasi Wawancara



## Dokumentasi Kantor Desa Mangkarap dan Karang Taruna Desa Mangkarap







## Dokumentasi Kegiatan Pendaftaran Turnamen






Dokumentasi Kegiatan *Technical Meeting*



Dokumentasi Uji Coba Penggunaan Sistem Oleh Pihak Karang Taruna



## Dokumentasi Contoh Jadwal Turnamen

<div></div> <div><b>PANITIA PELAKSANA TOURNAMENT SEPAKBOLA</b> <b>MANGKARAP CUP VIII</b> <b>TAHUN 2017</b> <i>Alamat Sekretariat; Karang taruna Desa Mangkarap Jl. mangkarap RT.II Desa Mangkarap Kabupaten Barito Timur Kalimantan Tengah 73611</i></div>		
<b>JADWAL PERTANDINGAN PEREMPAT FINAL</b>		
<b>BHAYANGKARA FC</b>	<b>PARTAI : I</b> <b>JUMAT</b> <b>21 JULI 2017</b>	<b>MALAGA FC</b>
<b>NAPU FC</b>	<b>PARTAI : II</b> <b>JUMAT</b> <b>21 JULI 2017</b>	<b>TUNAS PAMELUM FC</b>
<b>PATUNG FC</b>	<b>PARTAI : I</b> <b>SABTU</b> <b>22 JULI 2017</b>	<b>PSPG FC</b>
<b>KARTA HB FC</b>	<b>PARTAI : II</b> <b>SABTU</b> <b>22 JULI 2017</b>	<b>R P M FC</b>

F-MC-01

## FORMULIR DATA PEMAIN

NAMA CLUB : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

F-MC-02

## FORMULIR DATA PEMAIN

NAMA CLUB : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

Nama : .....  
 No. Pungung : .....  
 Posi : .....  
 Posi Photo : .....

MANAGER CLUB

F-MC-03

## FORMULIR PENDAFTARAN PESERTA TOURNAMENT SEPAKBOLA

### MANGKAPAR CUP VI TAHUN 2015

---

**Kepada :**  
**Yth. Panitia Pelaksana MANGKAPAR CUP VI**  
**Di Tempat.**

Bersama ini kami sampaikan permohonan pendaftaran menjadi peserta Tournament Mangkarp Cup VI Tahun 2015, dengan data sebagai berikut.

Nama Club	
Alamat Club	Jalan ..... Rt. .... Rw. .... Kelurahan / Desa ..... Kecamatan ..... Kabupaten ..... Propinsi .....
Nama Manager Club	.....
Nama Pelatih	.....
Nama Tim Main	.....
Nama Tim Medis	.....
Jumlah Official	..... Org. <b>Catatan:</b> Batas pemain dan Official selangku.
Jumlah Pemain	..... Org.
Nome Telep-HP yang dapat dihubung:	..... Atn. .... Atn. ....

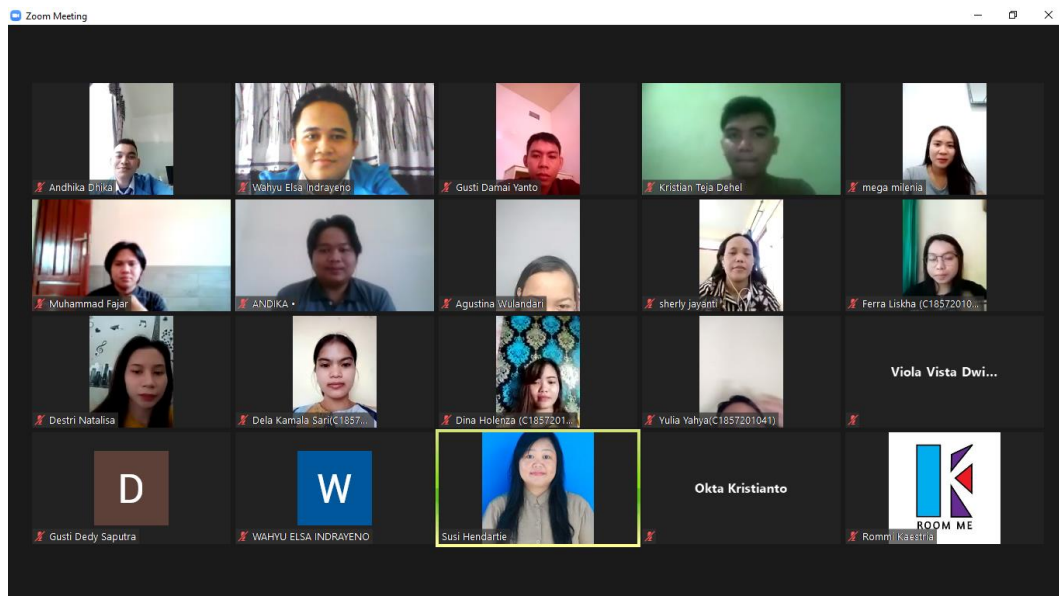
Dengan ini kami menyatakan bahwa kami bersedia untuk mematuhi segala ketentuan dan peraturan yang ditetapkan dalam Tournament Sepakbola Mangkarp Cup VI tahun 2015, serta menanggung segala nilai atau spesifikasi. Apabila kami melanggar peraturan ini, maka club kami bersedia untuk dikenakan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian diuraikan, sebagai bahan dasar untuk menjadi peserta Tournament Sepakbola Mangkarp Cup VI tahun 2015. Atas segala perhatiannya di sampaikan terima kasih.

Mangkarai,  
Lurah/Kepala Desa Ketua RPD

..... 2015  
 Manager Club

## Dokumentasi Seminar Proposal Tugas Akhir



## Absensi Seminar Proposal Tugas Akhir

Questions Responses 15

15 responses

Accepting responses ☒

Summary Question Individual

Nama < 1 of 6 >

Nama

Dina Holenza

2 responses

Yulia yahya

1 response

Dela Kamala Sari

1 response

Kristian Teja Dehel

1 response

Melin Andini

1 response

Agustina Wulandari

1 response

Ferra Liskha

1 response

Rika Rahayu

1 response

ANDIKA

1 response

Okta kristianto

1 response

MUHAMMAD FAJAR

1 response

Gusti Damai Yanto

1 response

Mega Milenia

1 response

DESTRI NATALISA

1 response

## Dokumentasi Sidang Tugas Akhir

Jadwal

mangkarapcup21.infinityfreeapp.com/jadwal\_user

ado ado jang ganggu

**MANGKARAPCUP**

HOME DAFTAR JADWAL KONTAK

**JADWAL PERTANDINGAN**

Tanggal	Nama Tim	Melawan	Nama Tim
10 Februari 2022	whyuel ind	VS	jgsk
17 Februari 2021	hxxux	VS	gshs
22 Februari 2021	fsg343	VS	gdgs
11 Februari 0004	4t	VS	ga
01 Februari 2021	fa	VS	gra

1 2 3 »

Wahyu, Elsa Indrayeno

Bayu Pratama Nugroho

W

WAHYU ELSA INDRA...

sherly jayanti





SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya  
Email: humas@stmik.ac.id - website: www.stmik.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR  
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa: Nahwu Elia Indrayono  
NIM: 1757201066  
Program Studi: Sistem Informasi

No.	Hari/Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	Senin, 23-10-2017	Sistem Informasi Kelengkapan Renda PT Abukemisi MSA Palangkaraya Cabang Kota Kalimantan Berau Berbagai web	Faris Eder Putea	1. Baiti Pratama Nugroho, M.T. 2. Hafiz Rivaldi, M.Kom	
2	Rabu, 25-10-2017	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sistem Immunisasi Pada Puskesmas Desa Palarungun Berbagai web	Melati Rebinu	1. Rosmala, M.Kom 2. Hafiz Rivaldi, M.Kom 3. Ferdian, M.Kom	
3	Senin, 23-10-2017	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemasokan berbagai website. Rendi krus: LKS Pemasokan berbagai website Pemasokan	Cindy Asakins	1. Rosmala, M.Kom 2. Ferdian, M.Kom 3. Rendi krus, M.Kom	
4	Rabu, 25-10-2017	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sistem Renda Pada PT Abukemisi MSA Palangkaraya Berbagai web	Shorochan Effing Samsi Agung	1. Baiti Pratama Nugroho, M.T. 2. Baiti Pratama Nugroho, M.T. 3. Agung Palang, M.Kom, M.MSi	
5	Sabtu, 13-10-2017	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sistem Renda Pada PT Abukemisi MSA Palangkaraya Berbagai web	David Gekun	1. Rosmala, M.Kom 2. Baiti Pratama Nugroho, M.T. 3. Zubi Hafid, M.Kom	

Keterangan

- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangkaraya, 25 November 2017  
Mahasiswa jrs.

Nahwu Elia



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya  
Email: [tumas@stmik.ac.id](mailto:tumas@stmik.ac.id) - website: [www.stmik.ac.id](http://www.stmik.ac.id)

KARTU KEGIATAN KONSULTASI  
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Wahyu Elsa Indraseno  
NIM : C1957801066  
No. Hp : 0888-6512-0584  
Prodi : Sistem Informasi  
Tanggal Persetujuan Judul : 03 Oktober 2020  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola  
Mondokan Cup Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	7/11/2020		lanjutkan ke bab II Perbaiki konten latar belakang Perbaiki konten rumusan masalah Perbaiki manfaat Berdasarkan naskah revisi: tgl 10.11.2020 Perbaikan revisi naskah tgl 20/11/2020 Lanjut Bab II	
	7/12/2020		Perbaiki beberapa tulisan dan sesuai kan dgn pedoman penulisan TA Lanjut Bab II	
	3.12.2020		Perbaiki teori bab II & susun Daftar pustaka, perbaiki naskah	
	12/12/2020		Talayeri: relationship diagram nya!	
	13/12/2020		Acc. seminar proposal I kapitulum II - Daftar pustaka & Darsiteori - Lanjut Bab II	
	15.2.2021		- perbaiki isi/konten bab II sesuai revisi	
	2.3.2021		lanjut lengkapi sesuai bab mulai Latar Belakang, penutup Daftar pustaka & lampiran acc seminar proposal lanjut perbaiki	

Menyetujui

Dosen Pembimbing I,

Rani Karna

Dosen Pembimbing II,

Sherry Jayanti



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3238933 Palangkaraya  
Email : hurnes@stmiak.ac.id - website : www.stmiak.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI  
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Wahyu Elsa Indrasena  
NIM : 0959801066  
No. Hp : 0892 5518 0534  
Prodi : Sistem Informasi  
Tanggal Penetapan Judul : 03 Oktober 2019  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mahasiswa CUP BERSAMA5 Wita

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kontrol		
		24.5.2020	lengkap lampiran / lengkapin sendiri - Susunan Daftar pustaka / bibliografi - ada fi lampir	
		30/5/2020	Lengkap. Lampiran (sumber data yang diperlukan pada saat penelitian) ada sudah TA!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Purni KARTANA

Dosen Pembimbing II,

Shirly Jangk, ST, M.Cs



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya

Email : [tugas@stmi-pk.ac.id](mailto:tugas@stmi-pk.ac.id) - website : [www.stmikpk.ac.id](http://www.stmikpk.ac.id)

**TATA TERTIB DAN PERSYARATAN  
KONSULTASI PENULISAN TUGAS AKHIR**

**A. KONSULTASI**

1. Mahasiswa yang diperkenankan melaksanakan penulisan Tugas Akhir adalah mahasiswa yang sudah menempuh minimal semester VII dan telah melaksanakan PKL.
2. Membawa kartu Konsultasi Tugas Akhir.
3. Waktu Konsultasi dilaksanakan sejak Judul Tugas Akhir disetujui sampai dengan selesai penulisan Tugas Akhir.
4. Tempat Konsultasi sesuai kesepakatan dengan dosen pembimbing.
5. Setiap kegiatan konsultasi wajib dicatat/ disikan pada kartu konsultasi dan dimintakan paraf kepada dosen pembimbing.
6. Konsultasi Materi dan Penelitian Program pada dosen pembimbing I dan Format Penulisan pada dosen pembimbing II.

**B. Ujian Proposal Tugas Akhir dan Sidang Tugas Akhir**

1. Peserta Ujian Tugas Akhir wajib mendaftar pada Prodi setelah mendapat persetujuan dari Dosen pembimbing.
2. Peserta Ujian Proposal Tugas Akhir wajib menyerahkan Laporan Tugas Akhir kepada Tim Penguji Sebanyak rangkap 3 (tiga) sebelum diijud dan untuk Peserta Sidang Tugas Akhir wajib menyerahkan Laporan kepada Tim Penguji Sebanyak 5 (lima) rangkap sebelum diijud.
3. Telah melunasi biaya Tugas Akhir.
4. Tanggal Pelaksanaan ujian akan ditentukan kemudian.
5. Peserta Ujian wajib hadir 30 menit sebelum ujian.
6. Memakai pakaian putih, bawahan hitam dan dasi dengan almamater.
7. Bagi peserta ujian yang laporannya masih perlu perbaikan agar segera di perbaiki sebelum diijud.
8. Peserta Ujian wajib menghubungi dosen penguji 1 (satu) hari sebelum ujian dimulai via SMS.

**BERITA ACARA UJI COBA PROGRAM  
DENGAN BLACK BOX TESTING**

Pada hari ini ..... tanggal ..... bulan Mei tahun 2021 telah dilaksanakan uji coba program dalam penulisan tugas akhir :

Nama : Wahyu Elsa Indrayeno

NIM : C1757201066

Judul : Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Yang Melakukan Uji Coba :

Nama : Rommi Kaestria, M. Kom.

Jabatan : Dosen Pembimbing I

Poin-poin yang di uji coba adalah :

1. Hasil pengujian untuk halaman Daftar

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Daftar	Mengosongkan semua kolom dan klik daftar.	Tampil pesan "Field Harus Diisi" disemua kolom yang kosong.	Sesuai
	Pengisian formulir oleh user, jika ada kolom yang kosong lalu klik daftar.	Tampil pesan "Field Harus Diisi" ditempat kolom yang kosong.	Sesuai
	Mengisi kolom nomor hp dengan huruf lalu klik daftar	Tampil pesan "Tolong Masukkan Angka!".	Sesuai

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Daftar	Mengunggah <i>File</i> yang tidak sesuai dengan jenis <i>file</i> yang diijinkan (doc.docx dan pdf) lalu klik daftar	Tampil pesan "Jenis file yang Anda coba unggah tidak diperbolehkan."	sesuai
	User mengisi semua kolom dengan benar dan klik daftar.	Pendaftaran berhasil dilakukan dan dialihkan ke halaman berhasil daftar.	sesuai

2. Hasil pengujian untuk halaman Jadwal

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Jadwal	User mengklik Export PDF	Mengunduh jadwal pertandingan dengan format pdf.	sesuai

3. Hasil pengujian untuk halaman Login (admin)

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Login	Mengosongkan semua kolom lalu klik login.	Menampilkan Pesan "Username atau Password tidak boleh kosong".	Sesuai
	Memasukan salah satu <i>Username</i> dan <i>password</i> salah lalu klik login.	Menampilkan Pesan "Username atau Password salah!".	Sesuai
	Memasukan <i>Username</i> dan <i>password</i> yang benar lalu klik login.	Berhasil login dan dialihkan ke halaman admin.	Sesuai

---

4. Hasil pengujian untuk halaman Data Tim (admin)

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Pendaftar	Mengklik tombol edit.	Menampilkan <i>Form</i> edit data tim.	Sesuai
	Mengedit data dengan mengosongkan salah satu kolom lalu mengklik ubah.	Tampil pesan "field harus diisi" Ditempat kolom yang kosong.	Sesuai
	Mengedit data dengan mengisi semua kolom dengan benar lalu mengklik ubah.	Berhasil mengedit data dan tampil pesan "Data Pendaftar Berhasil Diubah"	Sesuai
	Mengklik tombol hapus.	Mempilkan kotak dialog apakah yakin untuk menghapus, jika ya maka data akan terhapus.	Sesuai
	Mengklik tombol export PDF	Mengunduh data tim dengan format pdf.	Sesuai

5. Hasil pengujian untuk halaman Berkas Pemain (admin)

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Formulir	Mengklik tombol Download	Mengunduh berkas pemain yang dipilih.	Sesuai



6. Hasil pengujian untuk halaman Buat Jadwal (admin)

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Buat Jadwal	Mengosongkan semua kolom dan klik simpan	Tampil pesan "Field Harus Diisi" disemua kolom yang kosong.	Sesuai
	Klik simpan dengan ada kolom yang tak terisi.	Tampil pesan "Field Harus Diisi" dikolom yang kosong.	Sesuai
	Mengisi Semua kolom dengan benar dan klik simpan	Berhasil buat jadwal dan tampil pesan "Data Jadwal Berhasil Dibuat".	Sesuai

7. Hasil pengujian untuk halaman Edit Jadwal admin)

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Edit Jadwal	Mengklik tombol edit.	Menampilkan <i>Form</i> edit data jadwal.	Sesuai
	Mengedit data dengan mengosongkan salah satu kolom lalu mengklik ubah.	Tampil pesan "Field Harus Diisi" dikolom yang kosong.	Sesuai
	Mengedit data dengan mengisi semua kolom dengan benar lalu mengklik ubah.	Berhasil mengubah jadwal dan tampil pesan "Jadwal Berhasil Diubah".	Sesuai
	Mengklik tombol hapus.	Mempilkan kotak dialog apakah yakin untuk menghapus, jika ya maka data akan terhapus.	Sesuai

8. Hasil pengujian untuk Tombol Logout (admin)

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Tombol <i>Logout</i>	Mengklik tombol <i>logout</i> .	Muncul Kotak dialog dan jika memilih <i>logout</i> maka akan keluar dari halaman admin.	Sesuai

Keterangan :


\*1 Diisi *Sesuai* jika program berhasil dijalankan sesuai skenario pengujian dan *Tidak Sesuai* jika program tidak berhasil dijalankan sesuai skenario pengujian.

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat dipergunakan sebagai persyaratan ujian tugas akhir.

Yang Menguji,

  
Rommi Kacaria, M.Kom.  
NIK : 198605242011103

Palangka Raya, Mei 2021  
Mahasiswa,

  
Wahyu Elsa Indrayeno  
NIM. C1757201066

### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : Rahmat  
Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayanan pendaftaran mangkarap cup.		✓			
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.		✓			
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	✓				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden

  
.....

### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : ANDIKA  
Pekerjaan : MAHASISWA

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.	✓				
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu		✓			
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	✓				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden

Almud.

### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web


Nama : ANDHIKA  
Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayanan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.	✓				
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.		✓			
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	✓				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden

  
.....

**Kuesioner Responden**  
**Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web**

Nama : JULI NATAPEA

Pekerjaan : MANASISWA

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.	✓				
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.		✓			
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu		✓			
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik		✓			

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden

  
.....



**Kuesioner Responden**  
**Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web**

Nama : Usepman

Pekerjaan : Kasi Pemerintahan Pembangunan Desa Mangkarap

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayanan pendaftaran mangkarap cup.	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik		<input checked="" type="checkbox"/>			

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021

Responden



Usepman



**Kuesioner Responden**  
**Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web**

Nama : Aprianto

Pekerjaan : Ketua Karang Taruna Desa Mangkarap

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayan pendaftaran mangkarap cup.	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	<input checked="" type="checkbox"/>				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden

  
.....APRIANTO

**Kuesioner Responden**  
**Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web**

Nama : Herianto

Pekerjaan : Kasi Pemberdayaan Desa Mangkarap

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayanan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.	✓				
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	✓				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden

  
Herianto

### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : Yama

Pekerjaan : Sekretaris Desa Mangkarap

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.	✓				
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	✓				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021

Responden

  
Yama

### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : Arya Hard Mandala

Pekerjaan : Kaur Umum Desa Mangkarap

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayanan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.		✓			
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik		✓			

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021

Responden

  
Arya Hard Mandala

### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : Gampar Supeno

Pekerjaan : Kaur Perencanaan Desa Mangkarap

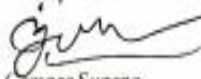
No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayanan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.		✓			
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.		✓			
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik		✓			

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021

Responden

  
Gampar Supeno

### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : Wurianto

Pekerjaan : Kepala Desa Mangkarap

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayanan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.	✓				
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu		✓			
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik		✓			

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden



### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : KETRIN CIARESTI AMIANI

Pekerjaan : MAHASISWA

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.		✓			
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.	✓				
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.	✓				
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	✓				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021

Responden

KETRIN CIARESTI . A



### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : Kristian Teja Dehe

Pekerjaan : MAHASISWA

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.		✓			
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.		✓			
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik		✓			

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden



.....



### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : Ayvi Kevin

Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayan pendaftaran mangkarap cup.		✓			
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.		✓			
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu	✓				
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	✓				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021  
Responden

  
.....

### Kuesioner Responden

#### Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap Cup Berbasis Web

Nama : Murni Dedy Saputra

Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Sistem ini dapat membantu menghemat penggunaan biaya, tenaga dan waktu dalam proses pelayanan pendaftaran mangkarap cup.	✓				
2.	Tampilan interface pada sistem ini terlihat menarik.	✓				
3.	Sistem mudah untuk dioperasikan.		✓			
4.	Sistem ini menampilkan Informasi yang cukup jelas.	✓				
5.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu		✓			
6.	Sistem ini mampu berjalan secara baik	✓				

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai. Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Skor Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangka raya, Mei 2021

Responden



.....