

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1. Analisa Perancangan Sistem

Analisa perancangan sistem yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan analisis lebih mendalam terhadap kebutuhan rancangan sistem yang diperlukan oleh klub bola XYZ untuk memudahkan dalam pengelolaan informasi keanggotaan dan penilaian klub bola XYZ. Rancangan sistem yang diperlukan oleh klub bola XYZ adalah sistem informasi berupa *website* yang nanti dapat diakses oleh beberapa pengguna seperti admin, pelatih dan *user*. Rancangan sistem diharapkan memudahkan bagi setiap masing-masing pengguna terkait dengan informasi klub bola XYZ sehingga mudah diakses dan informasi yang diperlukan dapat mudah tersampaikan.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti melakukan rancangan sistem informasi berbasis *website* karena saat ini web dinilai efektif untuk menyebarkan informasi ke antar pengguna, dengan mudah diakses melalui berbagai perangkat diharapkan kebutuhan informasi yang diperlukan dapat cepat diakses untuk mengganti informasi berupa manual dan menggunakan rancangan sistem berbasis web.

4.2. Perancangan Sistem

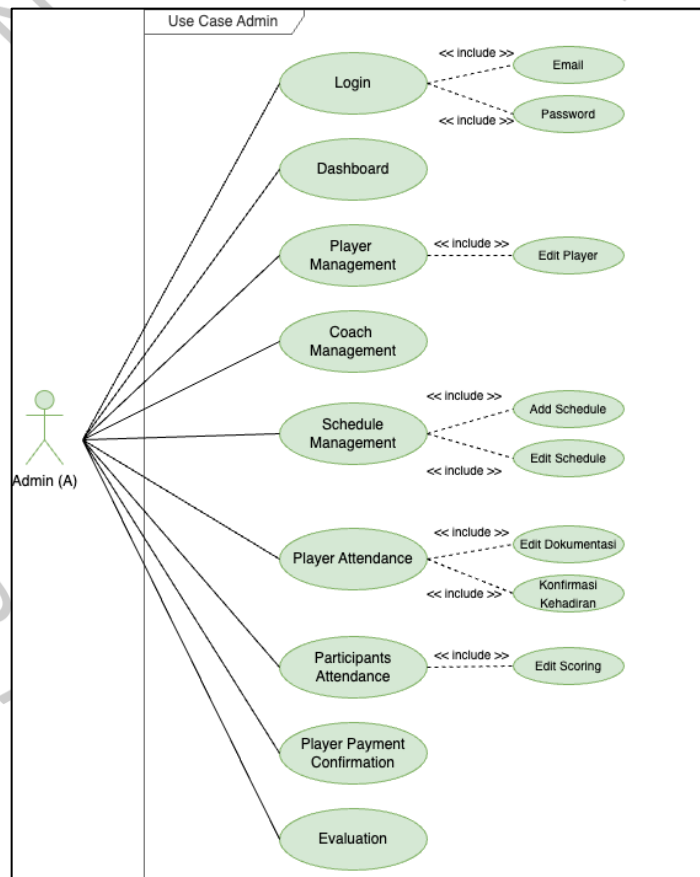
Dalam rancangan sistem sistem informasi untuk anggota dan penilaian pada klub bola XYZ. Peneliti menggunakan metode analisis sistem berorientasikan OOAD (*Object Oriented Analysis Design*) dengan menggunakan *diagram* UML (*Unified Modelling Language*). dengan proses alur sistem yang akan digunakan maka peneliti menggunakan *diagram* seperti *Use Case Diagram*, *activity diagram* dan *Sequence diagram*.

4.2.1. Use Case Diagram

Renaldi dan Anton Rustam (2022) *Use Case Diagram* adalah pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case Diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan siapa saja yang berhak untuk menggunakan fungsi-fungsi pada sistem. Berikut ini penjelasan terhadap *Use Case* dari masing-masing *role* yaitu :

a. Use Case Diagram Admin

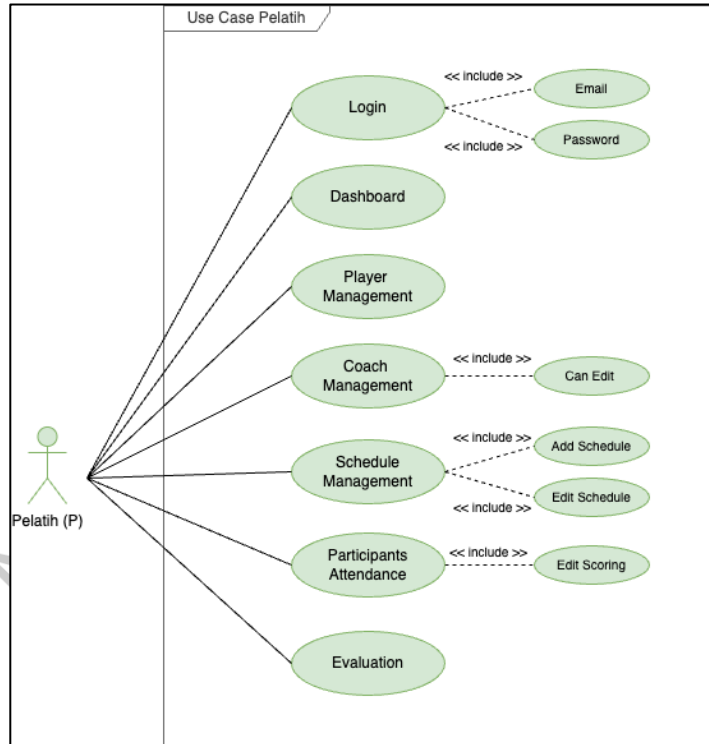
Berikut ini *Use Case Diagram* admin yang menjelaskan alur dan fungsi dari rancangan sistem yang dilakukan oleh peneliti yaitu :



Gambar 4.1. Use Case Diagram Admin

b. Use Case Diagram Pelatih

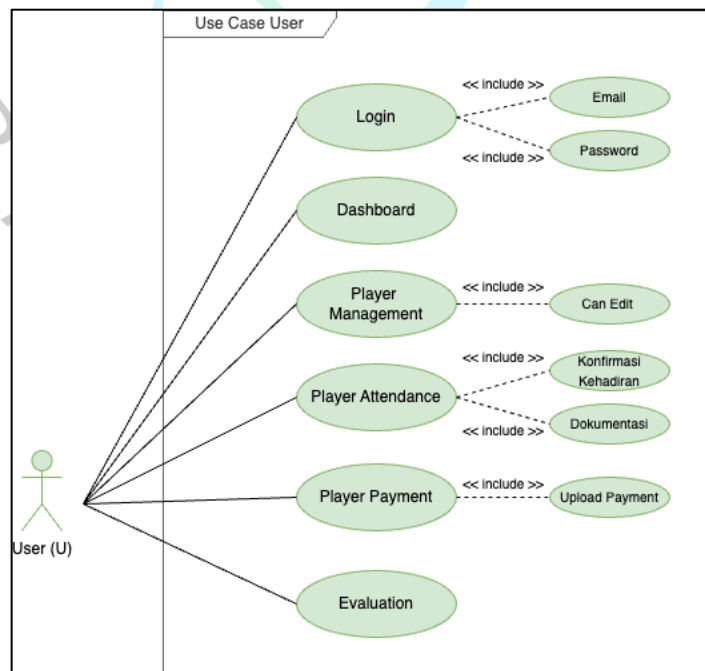
Berikut ini *Use Case Diagram* pelatih yang menjelaskan alur dan fungsi dari rancangan sistem yang dilakukan oleh peneliti yaitu :



Gambar 4.2. Use Case Diagram Pelatih

c. Use Case Diagram User

Berikut ini Use Case Diagram user yang menjelaskan alur dan fungsi dari rancangan sistem yang dilakukan oleh peneliti yaitu :



Gambar 4.3. Use Case Diagram User

Berdasarkan gambar *Use Case Diagram* admin, pelatih dan *user* diatas maka dapat dijelaskan proses sistem yang dapat dilakukan oleh sistem adalah sebagai berikut :

Aktor : Terdapat 3 (Tiga) aktor yang masing-masing memiliki kegunaan pada sistem yaitu :

- a. Admin
- b. *User*
- c. Pelatih

Alur Kerja : a. *Login*

Sistem Untuk menggunakan sistem informasi, admin, pelatih dan *user* perlu *input email* dan *password*. Kemudian pilih *role* dan klik tombol *sign in*.

b. *Dashboard*

Halaman ini menampilkan masing-masing keterangan sesuai dengan *role login* yang digunakan. *Dashboard* akan menampilkan data dan informasi terkait dengan *role*. Khusus untuk *role user* halaman *dashboard* menampilkan jadwal latihan yang di kelola oleh admin maupun pelatih.

c. *Player Management*

Player management digunakan untuk mengelola profil dari member yang bergabung. *Role* admin dapat mengelola keterangan member yang baru bergabung.

d. *Coach Management*

Halaman ini digunakan untuk rekapitulasi daftar-daftar pelatih yang akan melatih di klub bola. Admin dapat melakukan penambahan *coach*, kemudian *coach* dapat melakukan perubahan profil dengan konfirmasi ke admin terlebih dahulu.

e. *Schedule Management*

Halaman ini admin dan *coach* dapat membuat jadwal *event* atau kegiatan latihan yang informasinya akan sampai kepada *user*.

f. *Player Attendance*

Halaman ini bagi admin dan *coach* untuk melihat rekapitulasi kegiatan latihan yang dilakukan oleh *club*. Bagi *user* halaman ini sebagai tindakan konfirmasi apakah ingin menghadiri latihan atau tidak.

g. *Participants Attendance*

Halaman ini dapat dikelola oleh admin dan *coach* untuk memberikan penilaian kepada member yang telah melakukan latihan. Untuk *user* halaman ini dapat melihat hasil dari latihan yang telah dilakukan.

h. *Player Payment Confirmation*

Halaman ini admin dapat mengetahui member yang telah melakukan pembayaran. Untuk *user* halaman ini digunakan untuk melampirkan bukti pembayaran.

i. *Evaluation*

Halaman ini untuk mengetahui hasil dari kegiatan latihan yang dilakukan oleh member selama latihan berlangsung.

4.2.2. Spesifikasi *Use Case Diagram*

Dari setiap proses *Use Case* maka terdapat pilihan *menu* yang akan digunakan oleh setiap masing-masing *role*. Untuk lebih detailnya berikut ini penjelasan terhadap spesifikasi *Use Case Diagram* :

1. Spesifikasi *Use Case Login*

Tabel 4.1. *Use Case Spesification Login*

Use Case Diagram : <i>Login</i>	ID : UC-001	Priority : <i>High</i>
Description : Untuk menggunakan sistem informasi ini maka admin perlu <i>login</i> untuk mengelola seluruh informasi dan data pada <i>website</i> . Sedangkan <i>role</i> pelatih dan <i>user</i> perlu dilakukan pendaftaran akun terlebih dahulu agar dapat menggunakan sistem.		
Actor : Admin Pelatih <i>User</i>		
Triger : Admin : admin ingin <i>login</i> ke dalam sistem. Pelatih : pelatih ingin <i>login</i> untuk mengelola jadwal dan memberikan penilaian kepada member. <i>User</i> : <i>user</i> ingin <i>login</i> untuk mengetahui jadwal latihan, pembayaran dan hasil evaluasi latihan.		
Pre-Condition : 1. Admin memiliki akun admin untuk <i>login</i> . 2. Pelatih yang telah memiliki akun untuk <i>login</i> 3. <i>User</i> telah mendaftarkan akun.		
Post-Condition : 1. Admin berhasil <i>login</i> dan sistem menampilkan <i>dashboard</i> . 2. Pelatih berhasil <i>login</i> dan sistem menampilkan <i>dashboard</i> . 3. <i>User</i> berhasil <i>login</i> dan sistem menampilkan <i>dashboard</i> .		
Normal Flow of Events : Admin : 1. Admin akses link yang telah dirancang. 2. Admin <i>input email</i> dan <i>password</i> di <i>form login</i> . 3. Sistem akan melakukan validasi <i>email</i> dan <i>password</i> yang telah di <i>input</i> . 4. Jika sudah sesuai, sistem akan menampilkan <i>dashboard</i> . 5. Jika admin tidak sesuai <i>input email</i> dan <i>password</i> maka sistem akan menampilkan keterangan belum sesuai. Pelatih dan <i>User</i> : 1. Pelatih dan <i>user</i> akses link yang telah dirancang. 2. Pelatih dan <i>user input email</i> dan <i>password</i> di <i>form login</i> . 3. Sistem akan melakukan validasi <i>email</i> dan <i>password</i> yang telah diinput.		

<ol style="list-style-type: none"> 4. Jika sudah sesuai, sistem akan menampilkan <i>dashboard</i>. 5. Jika pelatih dan <i>user</i> tidak sesuai <i>input email</i> dan <i>password</i> maka sistem akan menampilkan keterangan belum sesuai. 6. Jika <i>user</i> belum punya akun maka sistem akan memberikan notifikasi belum terdaftar.
<p>Subflows :</p> <p>S-1 : <i>Login Admin</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin akses link yang telah dirancang. 2. Admin <i>input email</i> dan <i>password</i> di <i>form login</i>. 3. Sistem akan melakukan validasi <i>email</i> dan <i>password</i> yang telah diinput. 4. Jika sudah sesuai, sistem akan menampilkan <i>dashboard</i>. 5. Jika admin tidak sesuai <i>input email</i> dan <i>password</i> maka sistem akan menampilkan keterangan belum sesuai. <p>S-2 : <i>Login Pelatih dan User</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatih dan <i>user</i> akses link yang telah dirancang. 2. Pelatih dan <i>user</i> <i>input email</i> dan <i>password</i> di <i>form login</i>. 3. Sistem akan melakukan validasi <i>email</i> dan <i>password</i> yang telah diinput. 4. Jika sudah sesuai, sistem akan menampilkan <i>dashboard</i>. 5. Jika pelatih dan <i>user</i> tidak sesuai <i>input email</i> dan <i>password</i> maka sistem akan menampilkan keterangan belum sesuai. 6. Jika <i>user</i> belum punya akun maka sistem akan memberikan notifikasi belum terdaftar. 7. <i>User</i> akan diarahkan ke <i>menu sign up</i>. 8. <i>User</i> mendaftarkan akun dengan mengisi nama, <i>email</i> dan <i>password</i>. 9. <i>User</i> dapat menggunakan sistem setelah melakukan pendaftaran.
<p>Alternate/Exceptional Flows :</p> <p>Pelatih dan <i>user</i> tidak dapat masuk ke sistem jika belum memiliki atau daftar <i>account</i> terlebih dahulu.</p>

2. Spesifikasi Use Case Sign up

Tabel 4.2. Use Case Spesification Sign up

Use Case Diagram : <i>Sign up</i>	IDE : UC-002	Priority : <i>High</i>
<p>Description :</p> <p><i>User</i> perlu melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu sebagai bagian dari anggota dari member dan untuk mengetahui mengenai jadwal latihan, pembayaran dan hasil evaluasi selama latihan.</p>		

Actor : User
Triger : User : user ingin melakukan pendaftaran akun.
Pre-Condition : User yang belum memiliki akun.
Post-Condition : User yang berhasil login ketika sudah mendaftarkan akun.
Normal Flow of Events : <ol style="list-style-type: none"> 1. User klik tombol <i>sign up</i> 2. Sistem akan menampilkan <i>form</i> yang perlu diisi oleh <i>user</i>. 3. <i>form</i> tersebut diisi <i>email username</i> dan <i>password</i>. 4. setelah seluruhnya telah diisi maka <i>user</i> klik tombol <i>sign up</i>.
Subflows : <ol style="list-style-type: none"> 1. User klik tombol <i>sign up</i> 2. Sistem akan menampilkan form yang perlu diisi oleh <i>user</i>. 3. <i>Form</i> tersebut diisi <i>email username</i> dan <i>password</i>. 4. Setelah seluruhnya telah diisi maka <i>user</i> klik tombol <i>sign up</i>. 5. Jika salah satu <i>form</i> belum diisi maka sistem akan memberikan keterangan.
Alternate/Exeptional Flows : -

3. Spesifikasi Use Case Dashboard

Tabel 4.3. Use Case Spesification Dashboard

Use Case Diagram : Dashboard	ID : UC-003	Priority : High
Description : Halaman ini menampilkan seluruh data terhadap hasil dari seluruh kegiatan yang berlangsung pada klub bola XYZ.		
Actor : Admin. Pelatih. User		
Triger : Admin : Dapat melihat grafik dan informasi terkait dengan member. Pelatih : Dapat melihat grafik dan informasi terkait kegiatan latihan. User : Dapat melihat grafik dan informasi terkait hasil selama latihan.		
Pre-Condition : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat melihat seluruh data dan informasi terkait 2. Pelatih dapat melihat seluruh data dan informasi terkait 3. User dapat melihat jadwal latihan yang akan dilaksanakan oleh klub. 		
Post-Condition :		

<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat menggunakan fasilitas <i>menu</i> lainnya sesuai yang dibutuhkan. 2. Pelatih dapat menggunakan fasilitas <i>menu</i> lainnya sesuai yang dibutuhkan. 3. <i>User</i> dapat menggunakan fasilitas <i>menu</i> lainnya sesuai yang dibutuhkan.
<p>Normal Flow of Events :</p> <p>Admin :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah melakukan <i>login</i> maka menampilkan halaman <i>dashboard</i>. 2. Halaman <i>dashboard</i> menampilkan data-data terkait dengan klub. 3. Terdapat fasilitas <i>menu</i> lainnya yang dapat dikelola oleh admin. <p>Pelatih :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah melakukan <i>login</i> maka menampilkan halaman <i>dashboard</i>. 2. Halaman <i>dashboard</i> menampilkan data-data terkait dengan klub. 3. Terdapat fasilitas <i>menu</i> lainnya yang dapat dikelola oleh pelatih. <p>User :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah melakukan <i>login</i> maka menampilkan halaman <i>dashboard</i>. 2. Halaman <i>dashboard</i> menampilkan jadwal kegiatan latihan atau <i>event</i>. 3. Terdapat fasilitas <i>menu</i> lainnya yang dapat dikelola oleh <i>user</i>.
<p>Subflows :</p> <p>-</p>
<p>Alternate/Exceptional Flows :</p> <p>-</p>

4. Spesifikasi *Use Case Player management*

Tabel 4.4. *Use Case Spesification Player management*

Use Case Diagram : <i>Player management</i>	ID : UC-004	Priority : <i>High</i>
Description : Sebagai informasi seluruh member yang bergabung menjadi anggota pada klub bola XYZ.		
Actor : Admin, Pelatih, <i>User</i>		
Triger : Admin : untuk mengelola seluruh data member yang bergabung. Pelatih : untuk mengetahui member yang bergabung di klub bola.		

<p><i>User</i> : untuk memperbaiki / mengubah data profil yang di <i>input</i> oleh admin.</p>
<p>Pre-Condition :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin : admin belum <i>update</i> / isi data kepada member baru dan pengelolaan informasi seluruh member. 2. Pelatih : mengetahui dan melihat seluruh anggota member yang bergabung. 3. <i>User</i> : <i>user</i> yang ingin melakukan perubahan data / <i>profile</i>.
<p>Post-Condition :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin : admin sudah <i>update</i> / isi data kepada member baru dan pengelolaan informasi seluruh member. 2. Pelatih : mengetahui dan melihat seluruh anggota member yang bergabung. 3. <i>User</i> : <i>user</i> yang sudah melakukan perubahan data / <i>profile</i>. Maka perlu konfirmasi oleh admin.
<p>Normal Flow of Events :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih salah satu nama member yang baru bergabung. 2. Admin pilih <i>menu edit</i> pada salah satu member. 3. Sistem menampilkan <i>form</i> member. 4. Admin mengisi <i>form</i> member yang baru bergabung. 5. Pelatih hanya dapat melihat data member 6. <i>User</i> dapat melakukan perubahan data, tetapi perlu konfirmasi dari admin.
<p>Subflows :</p> <p>S-1 : Admin <i>edit</i> data <i>player</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu player management</i>. 2. Admin pilih salah satu member. 3. Admin dapat melakukan <i>edit</i> pada member yang sudah terdaftar. 4. Admin klik tombol <i>edit</i> pada salah satu member untuk melakukan perubahan data. <p>S-2 : Pelatih <i>view</i> member</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatih pilih <i>menu player management</i> 2. Pelatih pilih salah satu member yang ingin diketahui keterangannya. <p>S-3 : <i>User edit</i> data member</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> klik tombol <i>edit</i>. 2. <i>User edit</i> form yang ingin dilakukan perubahan data.
<p>Alternate/Exceptional Flows :</p> <p>Admin perlu melengkapi data <i>user</i> / member baru.</p>

5. Spesifikasi Use Case Coach management

Tabel 4.5. Use Case Specification Coach management

Use Case Diagram : <i>Coach management</i>	ID : UC-005	Priority : <i>High</i>
Description : <i>Use Case</i> ini untuk admin dapat melakukan penambahan terhadap pelatih, sedangkan untuk <i>coach</i> hanya dapat melihat dan melakukan <i>edit</i> data.		
Actor : Admin dan Pelatih.		
Triger : Admin : admin pilih <i>menu coach management</i> . Pelatih : pelatih pilih <i>menu coach management</i> .		
Pre-Condition : Admin : admin klik tombol <i>add coach</i> untuk menambahkan data pelatih. Pelatih : pelatih klik <i>edit</i> untuk melakukan perubahan data pelatih.		
Post-Condition : Admin : admin berhasil tambah data pelatih. Pelatih : pelatih berhasil <i>edit</i> data yang ada pada <i>form</i> .		
Normal Flow of Events : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin akses <i>menu coach management</i>. 2. Admin pilih <i>add coach</i> untuk melakukan penambahan <i>coach</i>. 3. Admin isi <i>form</i> data-data pelatih. 4. Klik <i>save button</i> untuk data-data disimpan pada sistem. 5. Data akan muncul di tabel <i>coach management</i>. 		
Subflows : <p>S-1 : <i>Tambah Coach</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin klik tombol “<i>add coach</i>”. 2. Sistem menampilkan <i>form add coach</i>. 3. Admin isi data <i>coach</i>. 4. Admin klik tombol <i>save</i>. 5. Sistem akan melakukan validasi jika <i>form</i> telah diisi lengkap. 6. Data akan muncul di tabel <i>coach management</i>. <p>S-2 : <i>Edit Coach</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Coach</i> klik tombol <i>edit</i>. 2. Sistem menampilkan <i>form coach profile</i>. 3. <i>Edit form</i> yang ingin dilakukan <i>update</i>. 4. <i>Coach</i> memperbaiki <i>form</i> yang dilakukan perbaikan. 5. <i>Coach</i> klik tombol <i>save</i> untuk menyimpan ke tabel <i>coach management</i>. 6. Data akan muncul di tabel <i>coach management</i>. 		

Alternate/Exceptional Flows :
-

6. Spesifikasi Use Case Schedule Management

Tabel 4.6. Use Case Specification Schedule management

Use Case Diagram : Schedule Management	ID : UC-006	Priority : High
Description : Use Case ini untuk mengelola jadwal event, latihan yang akan dilakukan oleh klub.		
Actor : Admin dan Pelatih.		
Triger : Admin : admin sudah login dan pilih menu add schedule. Pelatih : pelatih sudah login dan pilih menu add schedule.		
Pre-Condition : Admin dan pelatih dapat melakukan add schedule, edit dan delete schedule kegiatan latihan.		
Post-Condition : 1. Admin berhasil melakukan penambahan data latihan di menu schedule management. 2. Pelatih berhasil melakukan penambahan data latihan di menu schedule management.		
Normal Flow of Events : Admin : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih menu schedule management. 2. Sistem menampilkan tabel schedule management, lengkap dengan tanggal beserta bulannya. 3. Admin pilih menu add schedule. 4. Sistem menampilkan form untuk penambahan schedule. 5. Admin melakukan input data schedule. 6. Apabila seluruh form telah lengkap terisi maka admin klik save button. 7. Sistem akan menyimpan schedule dan menampilkan pada halaman jadwal kalender. Pelatih : <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatih pilih menu schedule management. 		

<ol style="list-style-type: none"> 2. Sistem menampilkan tabel <i>schedule management</i>, lengkap dengan tanggal beserta bulannya. 3. Pelatih pilih <i>menu add schedule</i>. 4. Sistem menampilkan <i>form</i> untuk penambahan <i>schedule</i>. 5. Pelatih melakukan <i>input data schedule</i>. 6. Apabila seluruh <i>form</i> telah lengkap terisi maka admin klik <i>save button</i>. 7. Sistem akan menyimpan <i>schedule</i> dan menampilkan pada halaman jadwal kalender.
Subflows : -
Alternate/Exceptional Flows : -

7. Spesifikasi Use Case Player Attendance

Tabel 4.7. Use Case Spesification Player Attendance

Use Case Diagram : <i>Player Attendance</i>	ID : UC-007	Priority : <i>High</i>
Description : <i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengetahui konfirmasi kehadiran dari member serta menampilkan informasi berupa dokumentasi selama member melakukan latihan.		
Actor : Admin dan <i>User</i>		
Triger : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin melakukan <i>upload</i> hasil kegiatan member selama berlangsungnya latihan. 2. <i>User</i> dapat melihat hasil dokumentasi yang di <i>upload</i> oleh admin. 		
Pre-Condition : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu player attendance</i> untuk melakukan <i>upload</i> dokumentasi. 2. <i>User</i> pilih <i>menu player attendance</i> untuk mengetahui hasil dokumentasi latihan. 		
Post-Condition : Admin dan <i>user</i> dapat melihat hasil kegiatan dokumentasi latihan.		
Normal Flow of Events : Admin : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu player attendance</i>. 2. Sistem menampilkan <i>user attendance table</i>. 3. Admin pilih salah satu member dengan klik tombol <i>edit</i>. 		

<ol style="list-style-type: none"> 4. Sistem menampilkan <i>form</i> dokumentasi. 5. Admin dapat melakukan <i>download</i> dan <i>delete</i>. <p><i>User :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu player attendance</i>. 2. Sistem menampilkan <i>user attendance table</i>. 3. Admin pilih salah satu member dengan klik tombol <i>edit</i>. 4. Sistem menampilkan <i>form</i> dokumentasi. 5. Admin dapat melakukan <i>download</i> dan <i>delete</i>.
<p>Subflows :</p> <p>-</p>
<p>Alternate/Exceptional Flows :</p> <p>-</p>

8. Spesifikasi Use Case Participants Attendance

Tabel 4.8. Use Case Spesification Participants Attendance

Use Case Diagram : <i>Participants Attendance</i>	ID : UC-008	Priority : <i>High</i>
Description : Use Case ini digunakan untuk memberikan penilaian terhadap hasil latihan untuk member.		
Actor : Admin dan Pelatih		
Triger : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memberikan penilaian hasil latihan member. 2. Pelatih memberikan penilaian hasil latihan member. 		
Pre-Condition : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin akses <i>menu attendance Participants</i> kemudian pilih salah satu member untuk diberikan penilaian. 2. Pelatih akses <i>menu attendance Participants</i> kemudian pilih salah satu member untuk diberikan penilaian. 		
Post-Condition : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin berhasil memberikan penilaian hasil latihan kepada member. 2. Pelatih berhasil memberikan penilaian hasil latihan kepada member. 		
Normal Flow of Events : Admin <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu attendance participants</i> 2. Sistem menampilkan <i>attendance participants table</i>. 3. Admin pilih salah satu member yang ingin diberikan penilaian. 4. Sistem menampilkan <i>form scoring</i>. 		

<ol style="list-style-type: none"> 5. Admin memberikan penilaian di setiap <i>form</i>. 6. Klik <i>save changes</i> untuk menyimpan hasil <i>input</i> penilaian. 7. Data akan tersimpan ke dalam sistem. <p>Pelatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu attendance participants</i>. 2. Sistem menampilkan <i>attendance participants table</i>. 3. Admin pilih salah satu member yang ingin diberikan penilaian. 4. Sistem menampilkan <i>form scoring</i>. 5. Admin memberikan penilaian di setiap <i>form</i>. 6. Klik <i>save changes</i> untuk menyimpan hasil <i>input</i> penilaian. 7. Data akan tersimpan ke dalam sistem.
<p>Subflows :</p> <p>-</p>
<p>Alternate/Exceptional Flows :</p> <p>-</p>

9. Spesifikasi *Use Case Payment Confirmation*

Tabel 4.9. *Use Case Specification Payment*

Use Case Diagram :	ID :	Priority :
<i>Payment Confirmation</i>	UC-009	<i>High</i>
Description :		
<i>Use Case</i> ini digunakan untuk admin sebagai rekapitulasi pembayaran untuk member dan untuk <i>user</i> sebagai <i>report</i> pembayaran member klub.		
Actor :		
Admin dan <i>User</i>		
Triger :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin mengetahui member yang telah melakukan pembayaran. 2. <i>User</i> sebagai informasi untuk <i>report</i> pembayaran kepada klub. 		
Pre-Condition :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin akses <i>menu user payment confirmation</i> untuk mengetahui status pembayaran <i>user</i>. 2. <i>User</i> akses <i>user payment</i> untuk konfirmasi pembayaran. 		
Post-Condition :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat melihat rekapitulasi pembayaran dengan klik link bukti pembayaran. 2. <i>User upload</i> konfirmasi pembayaran member. 		
Normal Flow of Events :		
Admin		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu payment confirmation</i>. 2. Sistem menampilkan <i>payment confirmation table</i> 		

<ol style="list-style-type: none"> 3. Admin klik link bukti pembayaran di nama member. 4. Sistem menampilkan bukti pembayaran dari member. <p><i>User</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> pilih <i>menu payment confirmation</i>. 2. Sistem menampilkan informasi dan <i>form upload</i> bukti pembayaran. 3. <i>User</i> pilih <i>upload</i> pembayaran. 4. Sistem menampilkan <i>folder file</i> foto. 5. <i>User</i> pilih <i>file</i> bukti pembayaran yang akan di <i>upload</i>. 6. <i>User</i> klik <i>simpan</i>. 7. Sistem akan menampilkan <i>done paid</i>.
<p>Subflows :</p> <p>-</p>
<p>Alternate/Exceptional Flows :</p> <p>-</p>

10. Spesifikasi Use Case Evaluation

Tabel 4.10. Use Case Specification Evaluation

Use Case Diagram :	ID :	Priority :
<i>Evaluation</i>	UC-0010	<i>High</i>
Description :		
<i>Use Case</i> ini sebagai hasil dari evaluasi yang dilakukan oleh member selama latihan.		
Actor :		
Admin. Pelatih. <i>User</i> .		
Triger :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin untuk mengetahui detail hasil latihan member. 2. Pelatih untuk mengetahui detail hasil latihan member. 3. <i>User</i> untuk mengetahui hasil dari penilaian yang diberikan admin maupun pelatih. 		
Pre-Condition :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu evaluation</i>. 2. Pelatih pilih <i>menu evaluation</i>. 3. <i>User</i> pilih <i>menu evaluation</i>. 		
Post-Condition :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat melihat detail hasil latihan setiap member. 2. Pelatih dapat melihat detail hasil latihan setiap member. 3. <i>User</i> mengetahui detail hasil dari penilaian yang diberikan admin maupun pelatih. 		
Normal Flow of Events :		

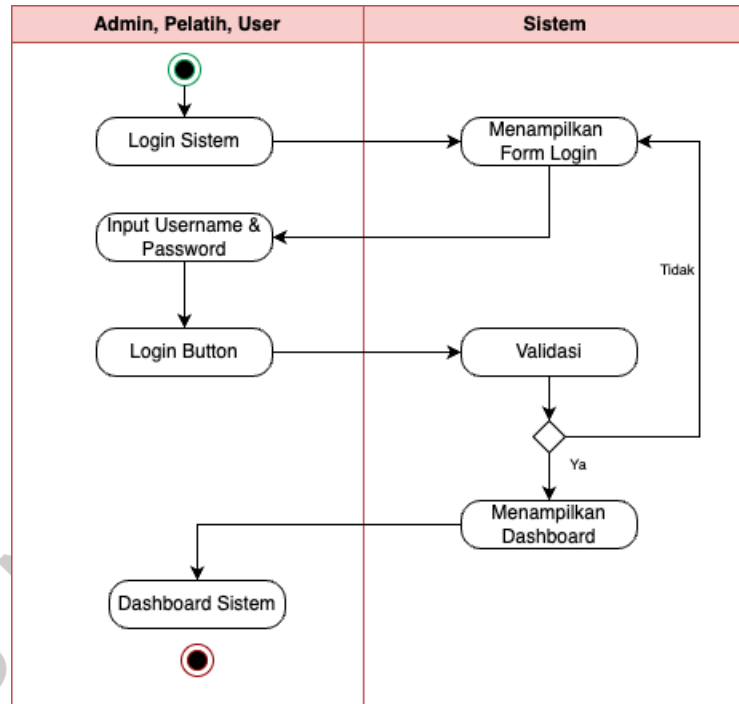
<p>Admin</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin pilih <i>menu evaluation</i>. 2. Sistem menampilkan <i>evaluation table</i>. 3. Admin pilih salah satu nama member kemudian klik detail. 4. Sistem menampilkan <i>form</i> detail hasil latihan member. <p>Pelatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatih pilih <i>menu evaluation</i>. 2. Sistem menampilkan <i>evaluation table</i>. 3. Pelatih pilih salah satu nama member kemudian klik detail. 4. Sistem menampilkan <i>form</i> detail hasil latihan member. <p>User</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatih pilih <i>menu evaluation</i>. 2. Sistem menampilkan <i>evaluation table</i>. 3. Pelatih pilih salah satu nama member kemudian klik detail. 4. Sistem menampilkan <i>form</i> detail hasil latihan member.
<p>Subflows :</p> <p>-</p>
<p>Alternate/Exeptional Flows :</p> <p>-</p>

4.2.2. Activity Diagram

Renaldi dan Anton Rustam (2022) *activity diagram* adalah *diagram* yang dapat menampilkan prosedur logika dan proses bisnis dalam rancangan sebuah sistem informasi. Berikut ini gambaran dari *activity diagram* untuk masing-masing *activity* adalah sebagai berikut :

1. Activity Diagram Login

Activity diagram dibawah ini menjelaskan proses dari *login* yang dilakukan oleh admin, pelatih, *user* dan sistem dengan penjelasan sebagai berikut :

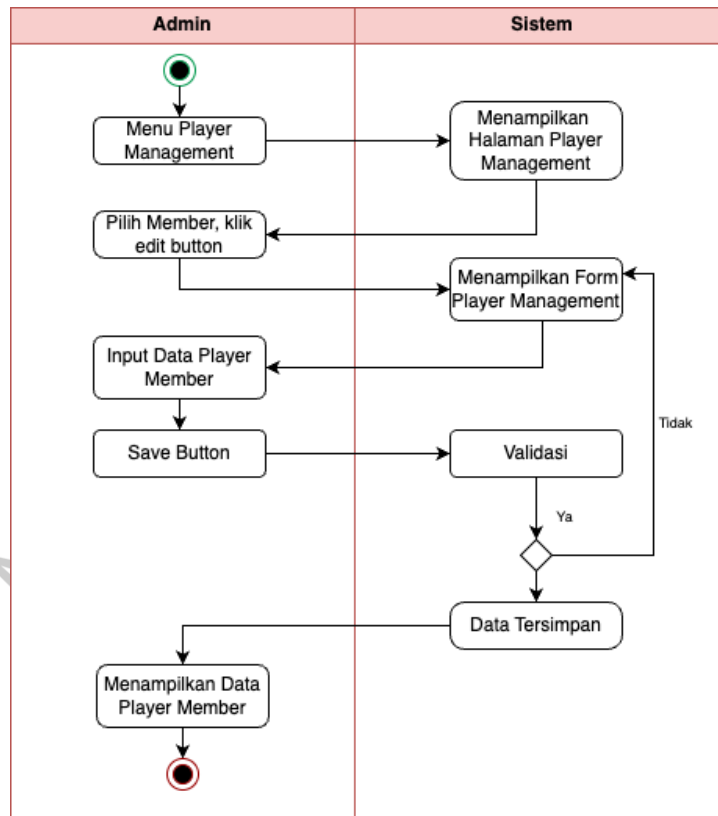


Gambar 4.4. Activity Diagram Login

Berdasarkan gambaran *activity diagram* diatas menjelaskan proses *Login system* dengan proses pertama menampilkan *form login* kemudian menginput *username* dan *password* setelah seluruh *form* telah diisi klik *login button*. Kemudian sistem akan memvalidasi jika *email* dan *password* telah sesuai maka akan masuk ke dalam sistem. Jika terdapat kesalahan seperti *username* dan *password* maka akan dilakukan penginputan ulang sesuai dengan *username* dan *password* yang telah didaftarkan.

2. Activity Diagram Player Management

Activity diagram dibawah ini menjelaskan proses dari *player management* yang dilakukan oleh admin dan sistem dengan penjelasan sebagai berikut :

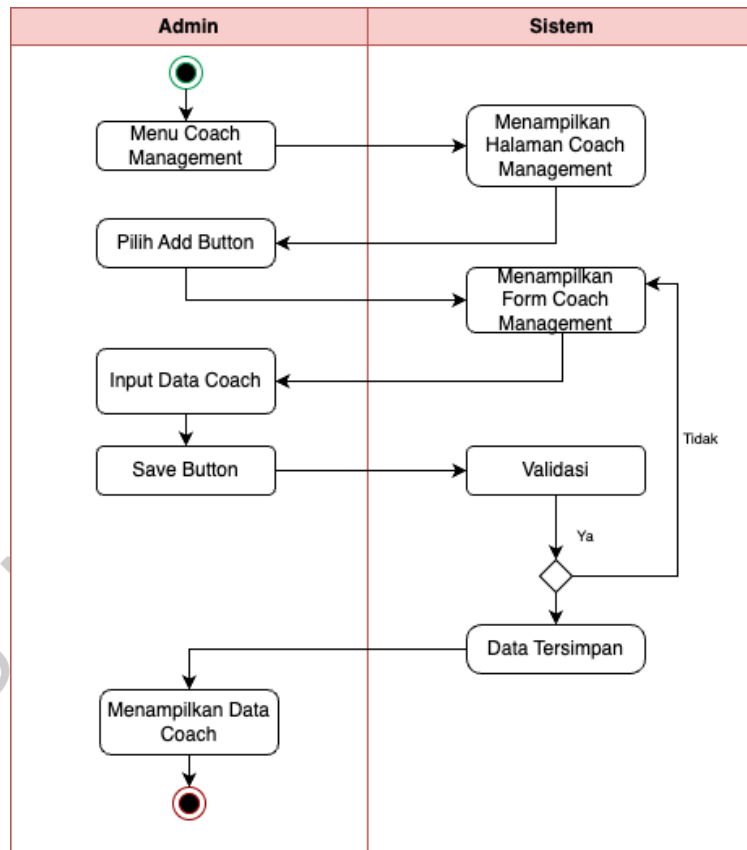


Gambar 4.5. Activity Diagram Player Management

Berdasarkan gambaran *activity diagram* diatas menjelaskan proses *Player management* untuk proses penambahan data Bagi member yang baru bergabung dalam sistem informasi ini. Dengan proses admin pilih *menu player management*, kemudian pilih salah satu member yang akan dilakukan pengeditan, kemudian admin *input data player* member, setelah seluruh *form* telah diisi maka klik *save button*.

3. Activity Diagram Coach Management

Activity diagram dibawah ini menjelaskan proses dari *player management* yang dilakukan oleh admin dan sistem dengan penjelasan sebagai berikut :

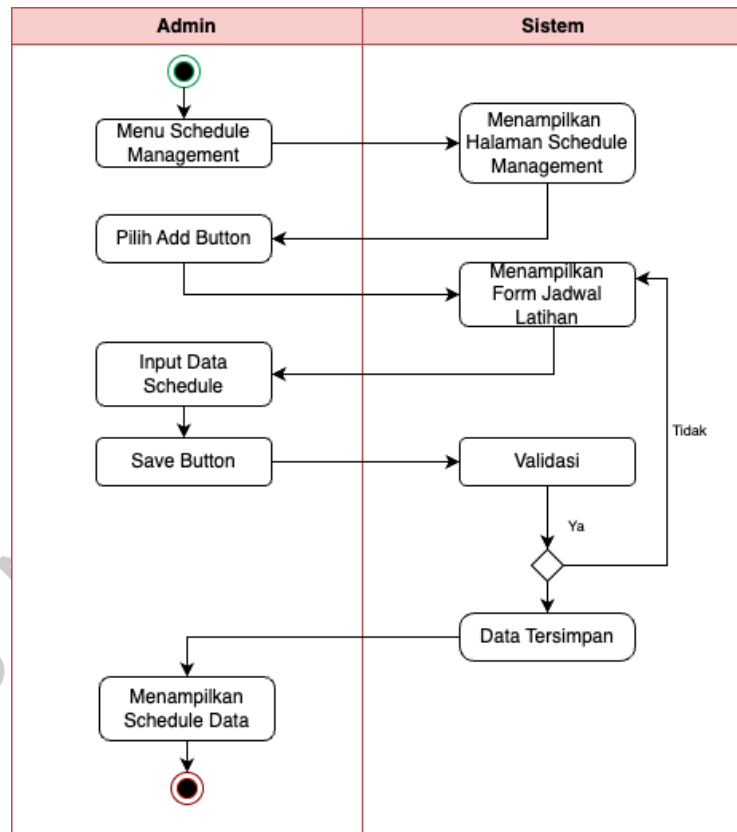


Gambar 4.6. Activity Diagram Coach management

Berdasarkan gambaran *activity diagram* diatas menjelaskan *Menu coach management* untuk proses penambahan data untuk *coach* yang akan melakukan latihan kepada member. Admin klik *add button*, kemudian admin melakukan *input data coach*, setelah seluruh *form* telah diisi lengkap maka klik *save button*.

4. Activity Diagram Schedule Management

Activity diagram dibawah ini menjelaskan proses dari *schedule management* yang dilakukan oleh admin dan sistem dengan penjelasan sebagai berikut :

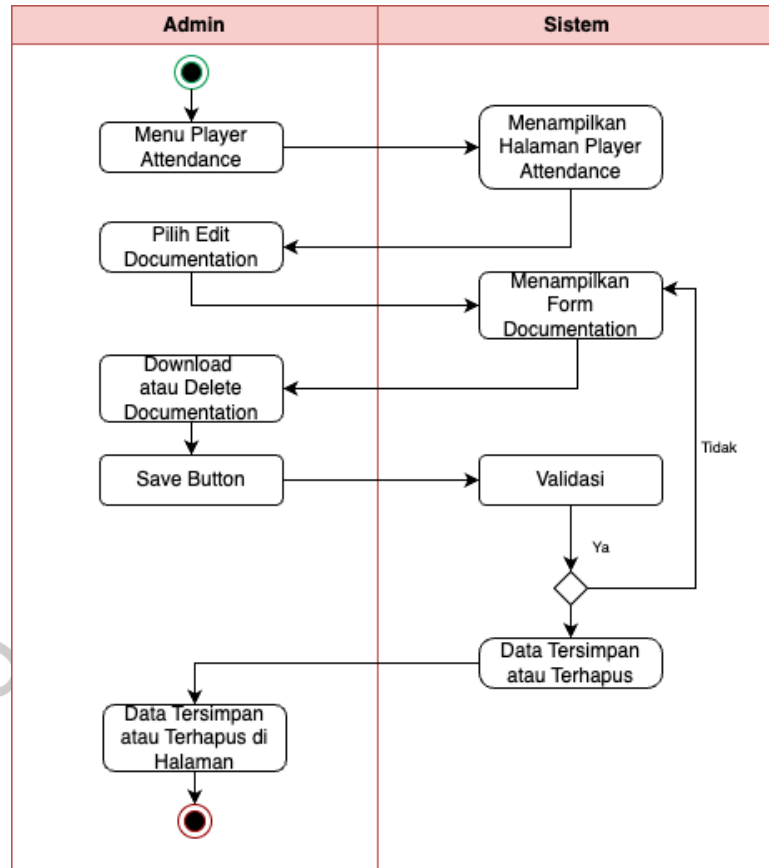


Gambar 4.7. Activity Diagram Schedule Management

Berdasarkan gambaran *activity diagram* diatas menjelaskan Proses dari *schedule management* yang dilakukan oleh admin. Untuk melakukan penambahan *schedule* latihan sepak bola maka admin klik *add button*, admin melakukan *input data schedule*, setelah seluruh *form* telah diisi maka klik *save button*. Halaman ini juga dapat dikelola oleh pelatih untuk melakukan penambahan jadwal latihan sepak bola yang akan diterima oleh member.

5. Activity Diagram Player Attendance

Activity diagram dibawah ini menjelaskan proses dari *player attendancde* yang dilakukan oleh admin dan sistem dengan penjelasan sebagai berikut :

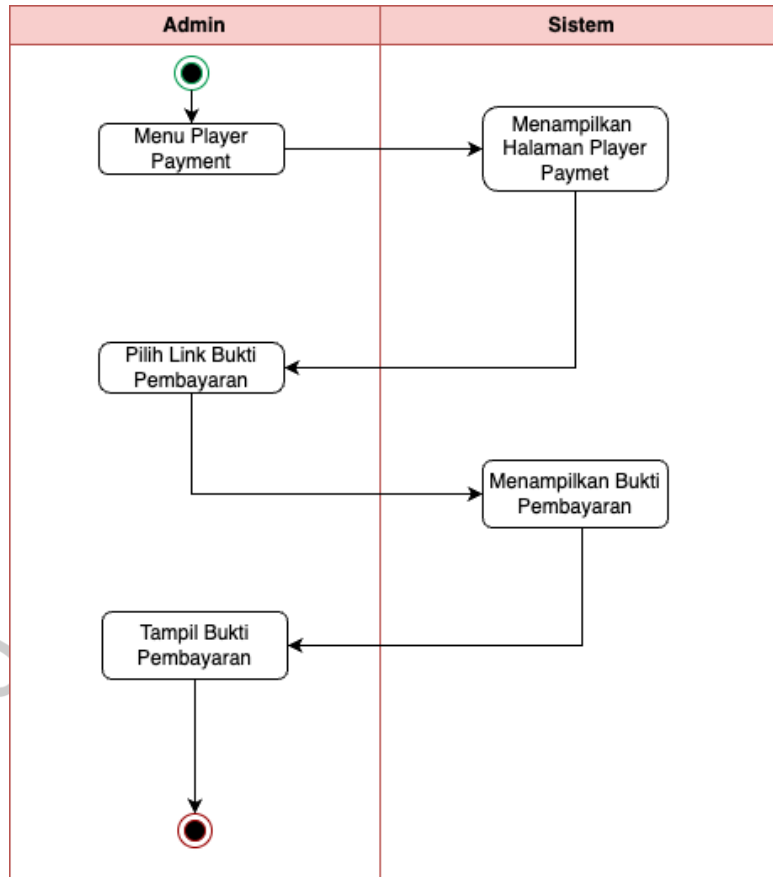


Gambar 4.8. Activity Diagram Player Attendance

Berdasarkan gambaran *activity diagram* diatas menjelaskan *Player attendance* untuk prosesnya admin klik *menu player Attendance*, Kemudian pilih *menu edit* dokumentasi, admin terdapat dua pilihan yaitu menghapus atau *download* dokumentasi yang dilakukan oleh pelatih. setelah seluruh proses dilakukan oleh admin maka admin klik *save button*.

6. Activity Diagram Player Payment (Admin)

Activity diagram dibawah ini menjelaskan proses dari *player payment* yang dilakukan oleh admin dan sistem dengan penjelasan sebagai berikut :

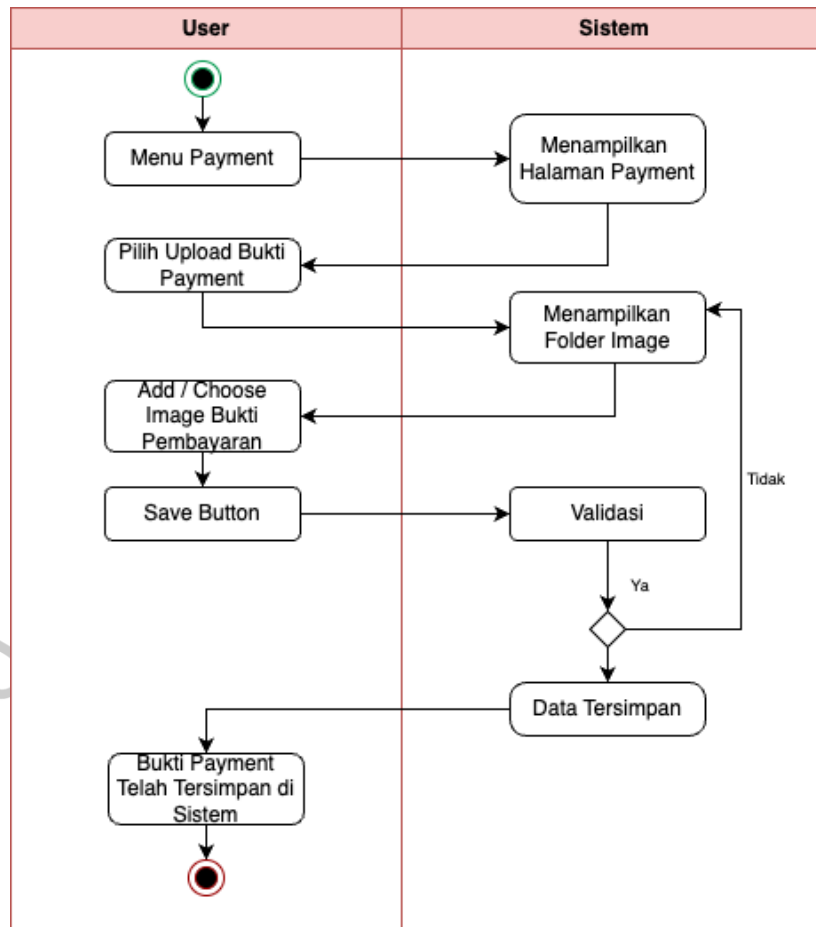


Gambar 4.9. Activity Diagram Player Payment (Admin)

Berdasarkan gambaran *activity diagram* diatas menjelaskan proses dari *player payment* untuk admin. Dengan proses admin pilih *menu player payment*. Pada halaman *table* bagi nama member yang terdaftar di di sistem maka admin dapat langsung klik link bukti pembayaran. Maka bukti pembayaran yang dilakukan oleh member akan muncul pada sistem.

7. Activity Diagram Player Payment (Member)

Activity diagram dibawah ini menjelaskan proses dari *player payment* yang dilakukan oleh member dan sistem dengan penjelasan sebagai berikut :

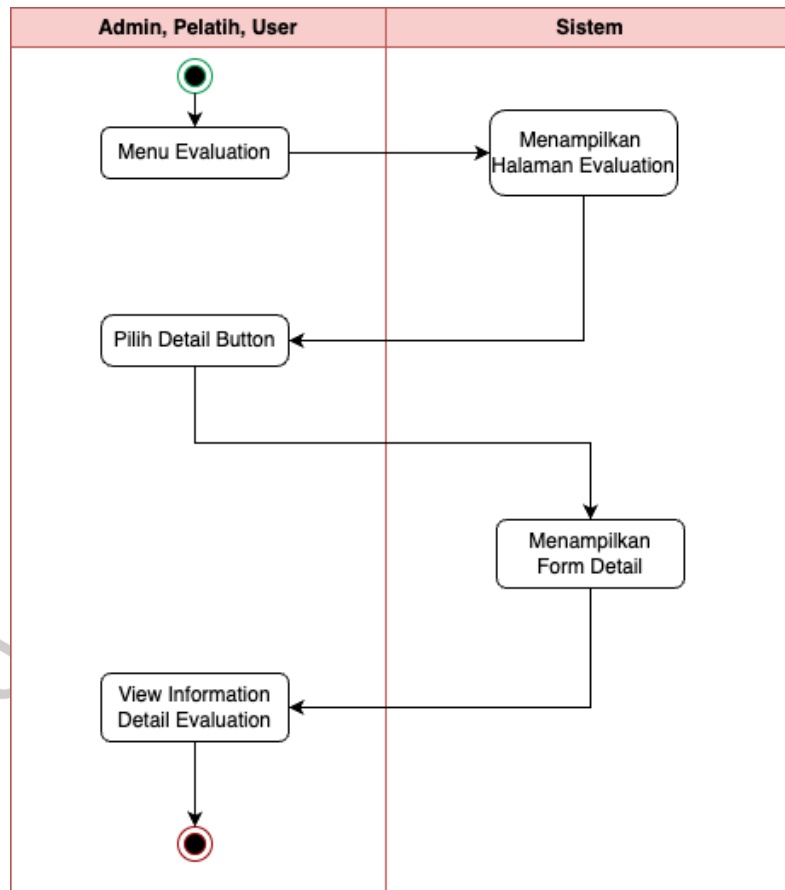


Gambar 4.10. Activity Diagram Player Payment (Member)

Berdasarkan gambaran *activity diagram* diatas menjelaskan proses Dari *player payment* yang dilakukan oleh member. Prosesnya adalah member pilih *menu payment*, kemudian pilih *upload bukti payment*, member pilih bukti pembayaran, setelah bukti pembayaran telah berhasil *upload* maka member klik *save button*.

8. Activity Diagram Evaluation

Activity diagram dibawah ini menjelaskan proses dari *player payment* yang dilakukan oleh admin, pelatih, *user* dan sistem dengan penjelasan sebagai berikut :



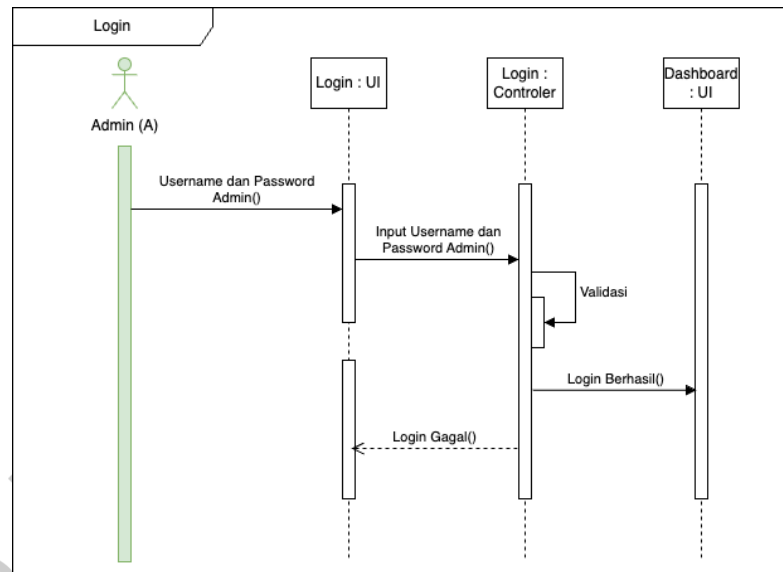
Gambar 4.11. *Activity Diagram Evaluation*

Berdasarkan gambaran *activity diagram* diatas menjelaskan proses *evaluation* yang dapat dilakukan oleh admin, pelatih dan *user*. Untuk mengetahui hasil dari latihan yang dilakukan oleh member selama latihan sepak bola. Pilih *menu evaluation*, kemudian pilih detail *button*, kemudian pilih *view information detail evaluation*. Maka seluruh data evaluasi hasil latihan akan muncul pada sistem.

4.2.3 *Sequence Diagram*

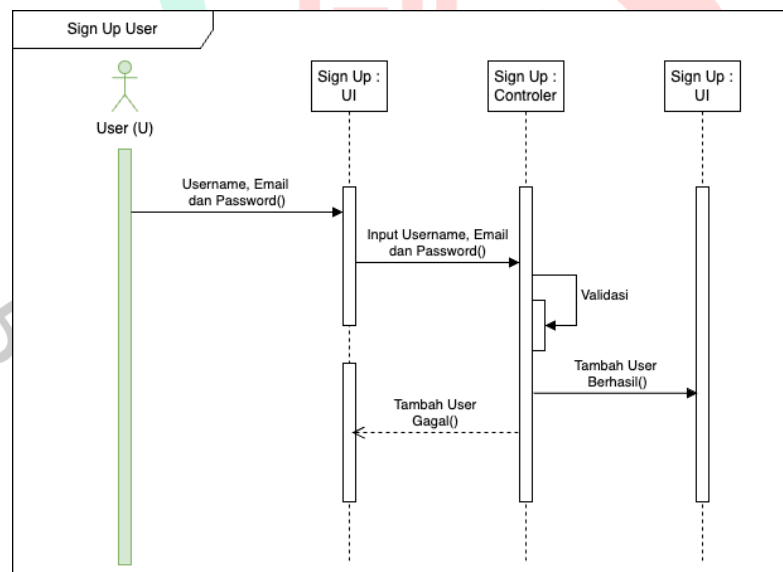
Renaldi dan Anton Rustam (2022) *Sequence diagram* adalah gambaran terhadap kelakuan objek pada *Use Case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut ini *Sequence diagram* dari sistem yang diusulkan yaitu:

1. Sequence Diagram Login



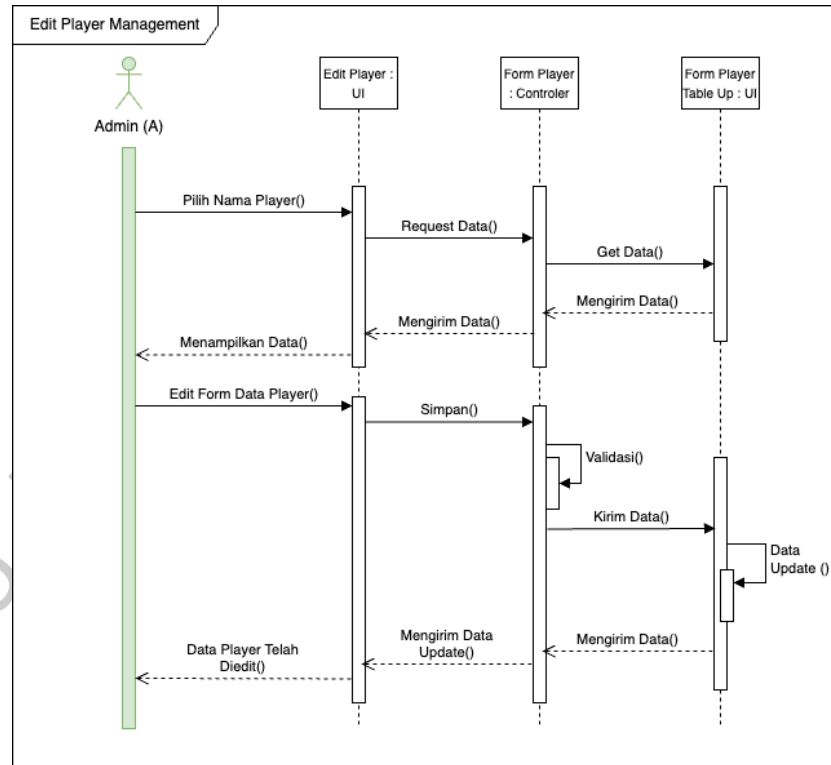
Gambar 4.12. Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Sign Up



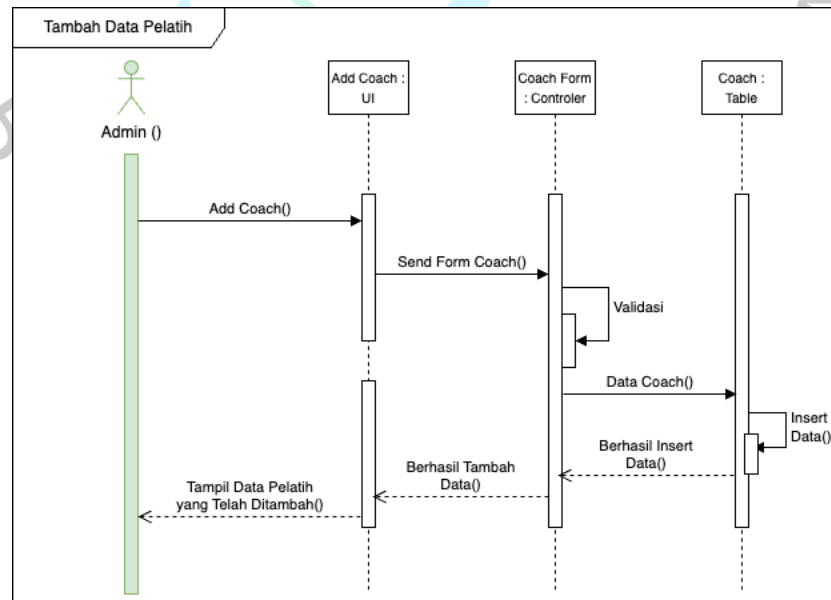
Gambar 4.13. Sequence Diagram Sign up

3. Sequence Diagram Edit Player Management



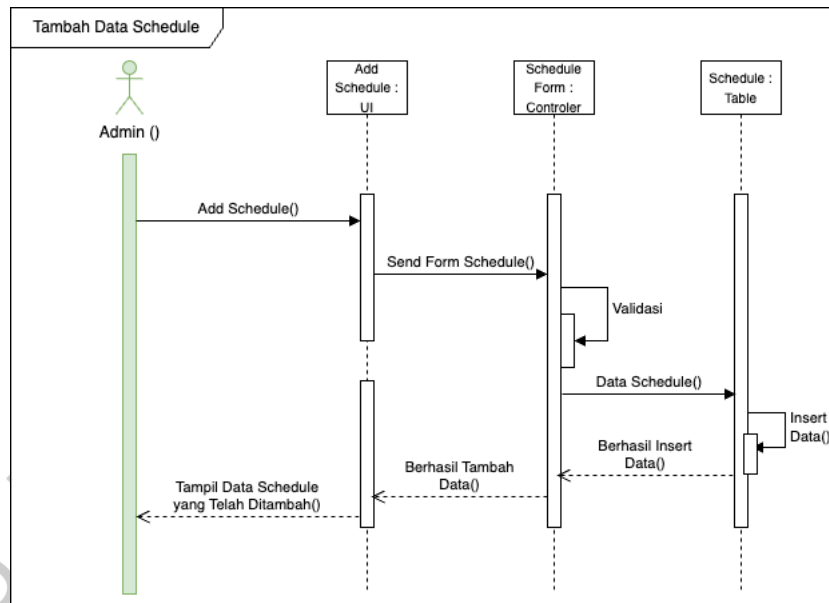
Gambar 4.14. Sequence Diagram Edit Player Management

4. Sequence Diagram Add Coach



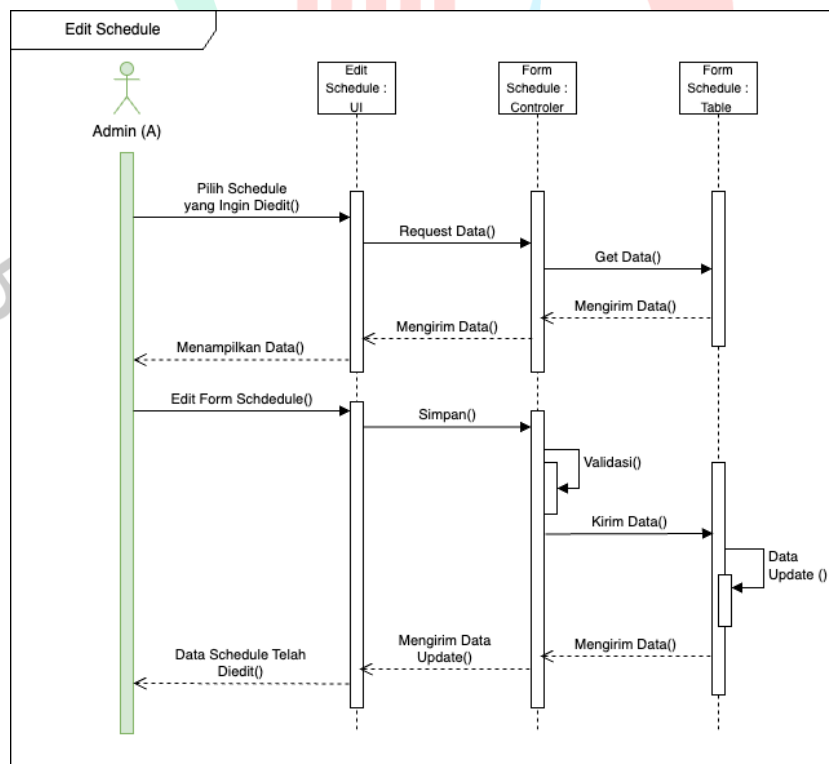
Gambar 4.15. Sequence Diagram Add Coach

5. *Sequence Diagram Add Schedule*



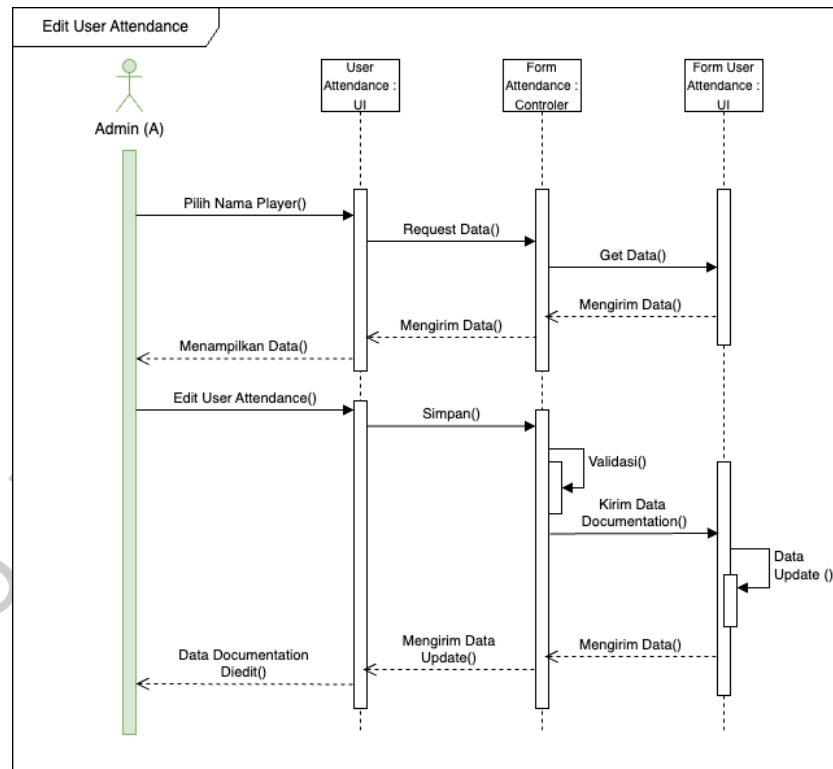
Gambar 4.16. *Sequence Diagram Add Schedule*

6. *Sequence Diagram Edit Data Schedule*



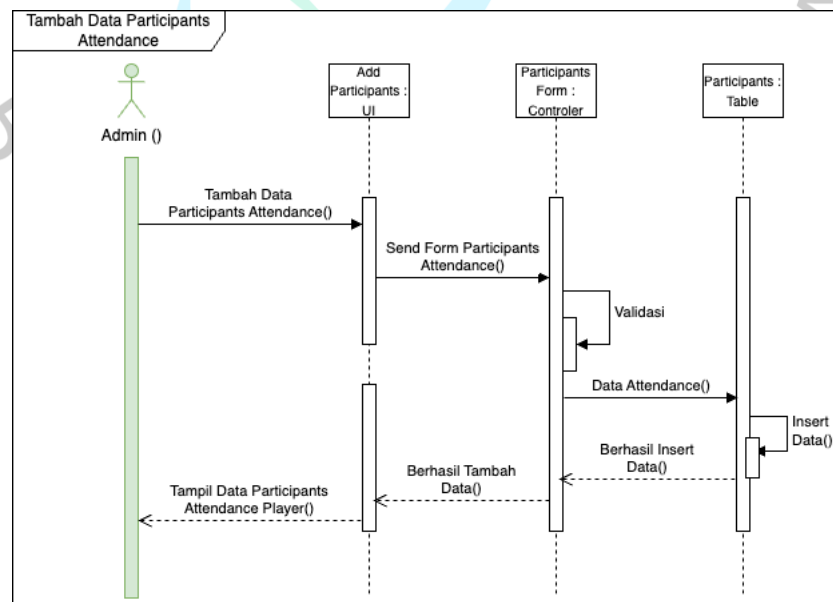
Gambar 4.17. *Sequence Diagram Edit Data Schedule*

7. *Sequence Diagram Edit User Attendance*



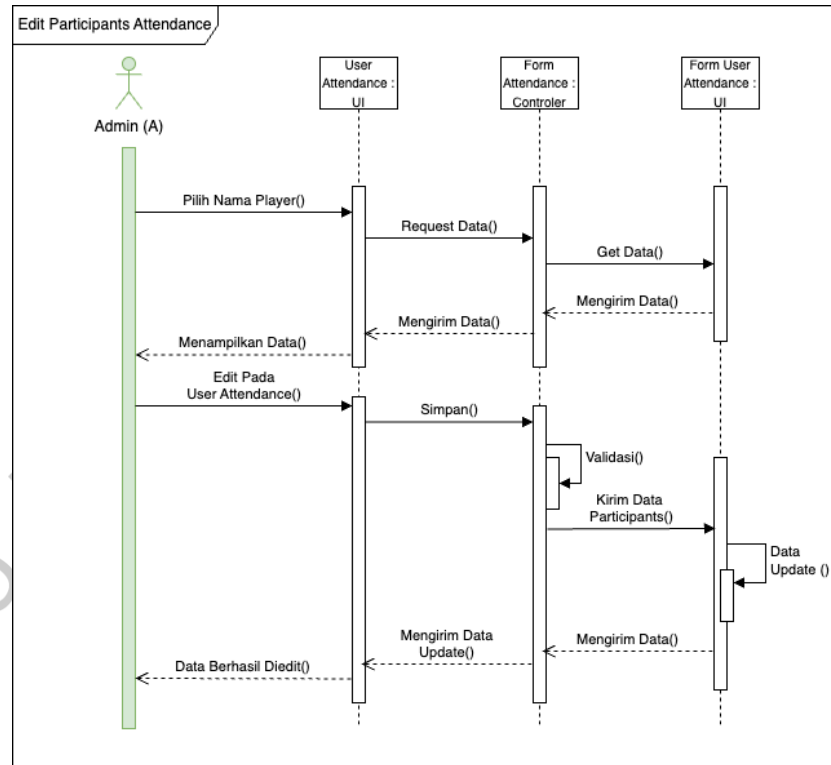
Gambar 4.18. *Sequence Diagram Edit User Attendance*

8. *Sequence Diagram Add Participants Attendance*



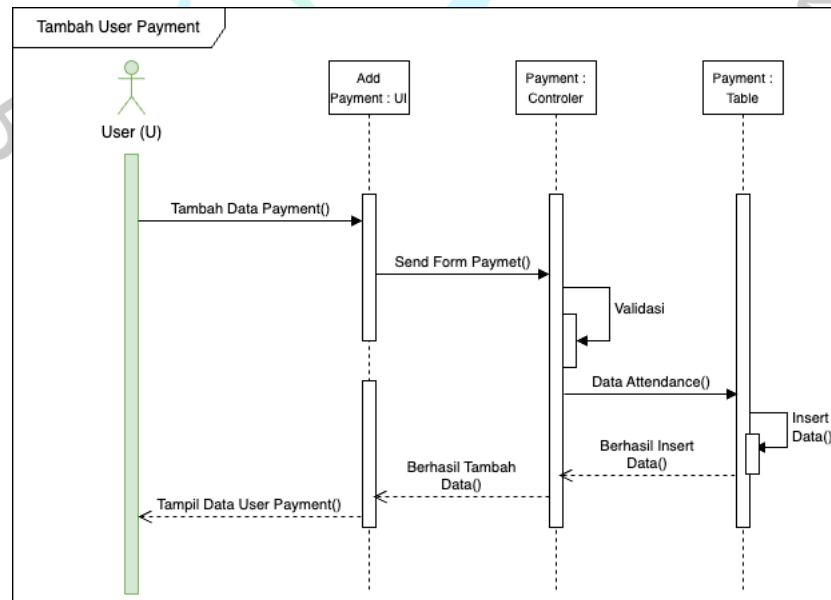
Gambar 4.19. *Sequence Diagram Add Participants Attendance*

9. Sequence Diagram Edit Data Participants Attendance



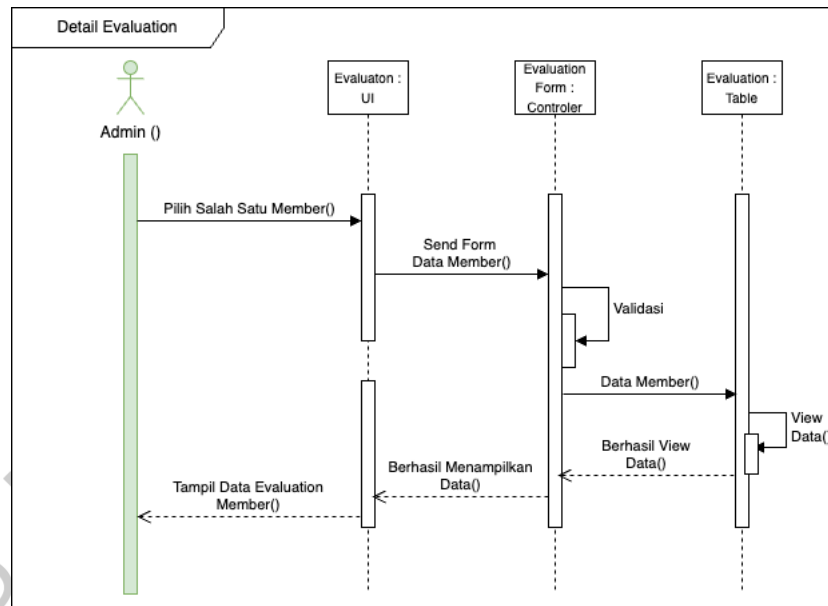
Gambar 4.20. Sequence Diagram Edit Data Participants Attendance

10. Sequence Diagram User Payment



Gambar 4.21. Sequence Diagram User Payment

11. Sequence Diagram Evaluation



Gambar 4.22. Sequence Diagram Evaluation

4.2.4 Perancangan Database

Berikut ini merupakan perancangan *database* dari rancangan sistem informasi untuk klub bola XYZ yaitu :

1. Rancangan Tabel Admin

Tabel 4.11. Rancangan Tabel Admin

Nama Kolom	Type Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unik tabel admin
<i>name</i>	<i>varchar(255)</i>		Nama admin
<i>email</i>	<i>varchar(255)</i>		<i>Email</i> admin
<i>password</i>	<i>varchar(255)</i>		<i>Password</i> admin
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

2. Rancangan Tabel Coaches

Tabel 4.12. Rancangan Tabel Coaches

Nama Kolom	Type Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unit tabel pelatih
<i>email</i>	<i>varchar(255)</i>		<i>Email</i> pelatih
<i>password</i>	<i>varchar(255)</i>		<i>Password</i> pelatih

<i>phone</i>	<i>text</i>		Nomor telepon pelatih
<i>name</i>	<i>text</i>		Nama pelatih
<i>nik</i>	<i>text</i>		Nik pelatih
<i>place_of_birth</i>	<i>text</i>		Tempat lahir pelatih
<i>date_of_birth</i>	<i>text</i>		Tanggal lahir pelatih
<i>address</i>	<i>text</i>		Alamat pelatih
<i>status</i>	<i>text</i>		Status pelatih
<i>emergeney_contact</i>	<i>text</i>		Kontak darurat pelatih
<i>weight</i>	<i>text</i>		Berat pelatih
<i>height</i>	<i>text</i>		Tinggi pelatih
<i>history</i>	<i>text</i>		Pengalaman pelatih
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

3. Rancangan Tabel *Users*

Tabel 4.13. Rancangan Tabel *Users*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unit <i>user</i>
<i>name</i>	<i>varchar(255)</i>		Nama <i>user</i>
<i>email</i>	<i>varchar(255)</i>		<i>Email user</i>
<i>email_veriferd_at</i>	<i>timestamp</i>		Verifikasi <i>email</i>
<i>password</i>	<i>varchar (255)</i>		<i>Password</i>
<i>remember_token</i>	<i>varchar(100)</i>		Lupa <i>password</i>
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data
<i>nik</i>	<i>text</i>		Nik <i>user</i>
<i>place_of_birth</i>	<i>text</i>		Tempat lahir <i>user</i>
<i>birth_of_date</i>	<i>date</i>		Tanggal lahir <i>user</i>
<i>address</i>	<i>text</i>		Alamat <i>user</i>
<i>school</i>	<i>text</i>		Sekolah <i>user</i>
<i>class</i>	<i>text</i>		Kelas <i>user</i>
<i>father_name</i>	<i>text</i>		Nama ayah <i>user</i>
<i>mother_name</i>	<i>text</i>		Nama ibu <i>user</i>
<i>parents_contact</i>	<i>text</i>		Kontak saudara <i>user</i>
<i>weight</i>	<i>text</i>		Berat <i>user</i>
<i>height</i>	<i>text</i>		Tinggi <i>user</i>
<i>id_positions</i>	<i>bigint</i>		Posisi <i>user</i>
<i>history</i>	<i>text</i>		Cerita <i>user</i>
<i>ide_contribution</i>	<i>bigint</i>		Kontribusi <i>user</i>
<i>ide_statuses</i>	<i>bigint</i>		Status <i>user</i>

<i>strength</i>	<i>text</i>		Kekuatan <i>user</i>
<i>weakness</i>	<i>text</i>		Kelemahan <i>user</i>
<i>is_verifiedz</i>	<i>tinyint(1)</i>		Verifikasi

4. Rancangan Tabel *Attendance Schedules*

Tabel 4.14. Rancangan Tabel *Attendance Schedules*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unik
<i>schedule_id</i>	<i>bigint</i>		Jadwal
<i>user_id</i>	<i>bigint</i>		Member
<i>attendance</i>	<i>tinyint(1)</i>		Kehadiran
<i>attendance_status</i>	<i>text</i>		Status kehadiran
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

5. Rancangan Tabel *Contributions*

Tabel 4.15. Rancangan Tabel *Contributions*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unit kontribusi
<i>Description</i>	<i>text</i>		Deskripsi kontribusi
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>udpated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

6. Rancangan Tabel *Documentations*

Tabel 4.16. Rancangan Tabel *Documentations*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unik dokumentasi
<i>schedule_id</i>	<i>bigint</i>		Kode jadwal
<i>file_path</i>	<i>varchar(255)</i>		Folder <i>file</i>
<i>file_name</i>	<i>varchar(255)</i>		Nama <i>file</i>
<i>file_type</i>	<i>varchar(255)</i>		Tipe <i>file</i>
<i>file_size</i>	<i>bigint</i>		Ukuran <i>file</i>
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

7. Rancangan Tabel *Failed Jobs*

Tabel 4.17. Rancangan Tabel *Failed Jobs*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	-
<i>uuid</i>	<i>varchar(255)</i>		-
<i>connection</i>	<i>text</i>		-
<i>queue</i>	<i>text</i>		-
<i>payload</i>	<i>longtext</i>		-
<i>exception</i>	<i>longtext</i>		-
<i>failed_at</i>	<i>timestamp</i>		-

8. Rancangan Tabel *Migrations*

Tabel 4.18. Rancangan Tabel *Migrations*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>int</i>	<i>Primary key</i>	-
<i>migration</i>	<i>varchar(255)</i>		-
<i>batch</i>	<i>int</i>		-

9. Rancangan Tabel *Password Reset*

Tabel 4.19. Rancangan Tabel *Pasword Reset*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>email</i>	<i>varchar(255)</i>	<i>Primary key</i>	<i>Email</i> pengguna
<i>token</i>	<i>varchar(255)</i>		Token
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal data dibuat

10. Rancangan Tabel *Payments*

Tabel 4.20. Rancangan Tabel *Payments*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unik pembayaran
<i>user_id</i>	<i>bigint</i>		<i>User</i> member
<i>id_statuses</i>	<i>bigint</i>		Status <i>payment</i>
<i>payment_confirmation</i>	<i>enum</i>		Konfirmasi <i>payment</i>
<i>date_payment</i>	<i>date</i>		Data pembayaran
<i>proof_payment</i>	<i>text</i>		Bukti Pembayaran
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

11. Rancangan Tabel *Personal Access*

Tabel 4.21. Rancangan Tabel *Personal Access*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unit akses
<i>tokenable_type</i>	<i>varchar(255)</i>		Tipe token
<i>tokenable_id</i>	<i>bigint</i>		Id token
<i>name</i>	<i>varchar(255)</i>		Nama akses
<i>token</i>	<i>varchar(64)</i>		Token
<i>abilities</i>	<i>text</i>		Kemampuan <i>user</i>
<i>last_used_at</i>	<i>timestamp</i>		Terakhir dibuat
<i>expires_at</i>	<i>timestamp</i>		Batas waktu
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

12. Rancangan Tabel *Positions*

Tabel 4.22. Rancangan Tabel *Positions*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unit posisi
<i>Description</i>	<i>text</i>		Deskripsi posisi
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

13. Rancangan Tabel *Schedule User*

Tabel 4.23. Rancangan Tabel *Schedule User*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unik jadwal
<i>schedule_id</i>	<i>bigint</i>		Kode jadwal
<i>user_id</i>	<i>bigint</i>		Member id
<i>role</i>	<i>enum</i>		Peran member
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

14. Rancangan Tabel *Schedules*

Tabel 4.24. Rancangan Tabel *Schedules*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unik jadwal
<i>activity</i>	<i>text</i>		Aktivitas latihan
<i>date_activity</i>	<i>date</i>		Tanggal latihan

<i>time_start_activity</i>	<i>time</i>		Waktu dimulai latihan
<i>time_end_activity</i>	<i>time</i>		Waktu terakhir latihan
<i>location</i>	<i>text</i>		Lokasi latihan
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

15. Rancangan Tabel *Scorings*

Tabel 4.25. Rancangan Tabel *Scorings*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	Kode unik
<i>user_id</i>	<i>bigint</i>		Nama member
<i>schedule_id</i>	<i>bigint</i>		Jadwal latihan
<i>discipline</i>	<i>enum</i>		Tingkat disiplin
<i>attitue</i>	<i>enum</i>		Atitude member
<i>stamina</i>	<i>enum</i>		Stamina member
<i>injury</i>	<i>enum</i>		Cedera member
<i>goals</i>	<i>text</i>		Cetakan goal member
<i>assists</i>	<i>text</i>		Membantu member
<i>shots_on_target</i>	<i>text</i>		Tembakan bola
<i>successful_passes</i>	<i>text</i>		Sukses melewati pemain
<i>chances_created</i>	<i>text</i>		Peluang bola
<i>tackles</i>	<i>text</i>		Menangani bola
<i>interceptions</i>	<i>text</i>		Penangkapan bola
<i>clean_sheets</i>	<i>text</i>		Tidak mencetak gol
<i>saved</i>	<i>text</i>		Penyelamatan bola
<i>offsides</i>	<i>text</i>		Sisi bola
<i>foul</i>	<i>text</i>		Pelanggaran
<i>improvement</i>	<i>text</i>		Peningkatan
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal dibuat data
<i>update_at</i>	<i>timestamp</i>		Tanggal diubah data

16. Rancangan Tabel *Statuses*

Tabel 4.26. Rancangan Tabel *Statuses*

Nama Kolom	Tipe Data	Key	Keterangan
<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>Primary key</i>	-
<i>Description</i>	<i>text</i>		-
<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		-
<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		-

4.3. Perancangan Antar Muka Pengguna

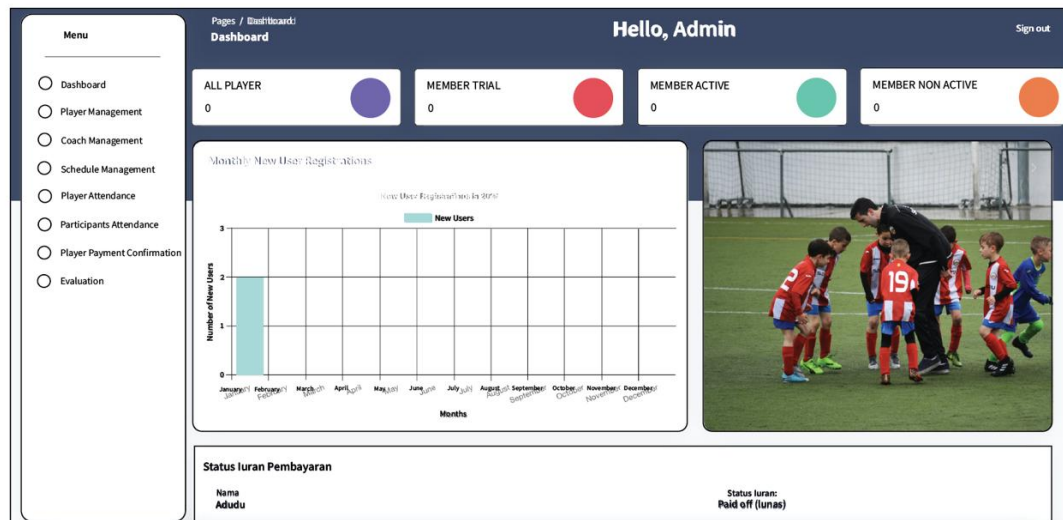
Perancangan antar muka pengguna akan menjelaskan tampilan rencana sebelum dilakukan eksekusi ke tahapan rancangan sistem informasi. Berikut ini gambaran mockup dari rancangan sistem informasi :

4.3.1. Perancangan Antar Muka *Login*



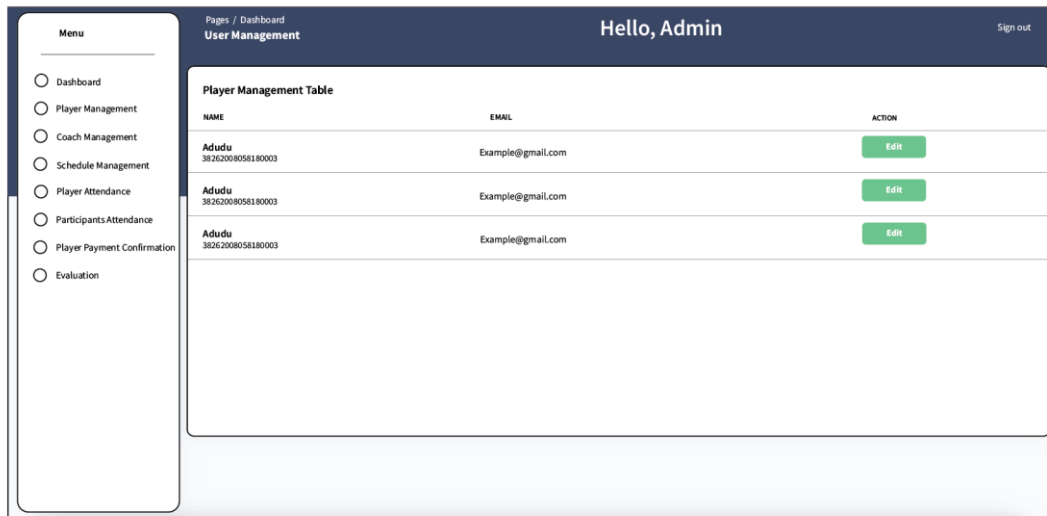
Gambar 4.23. Perancangan Antar Muka *Login*

4.3.2. Perancangan Antar Muka *Dashboard*



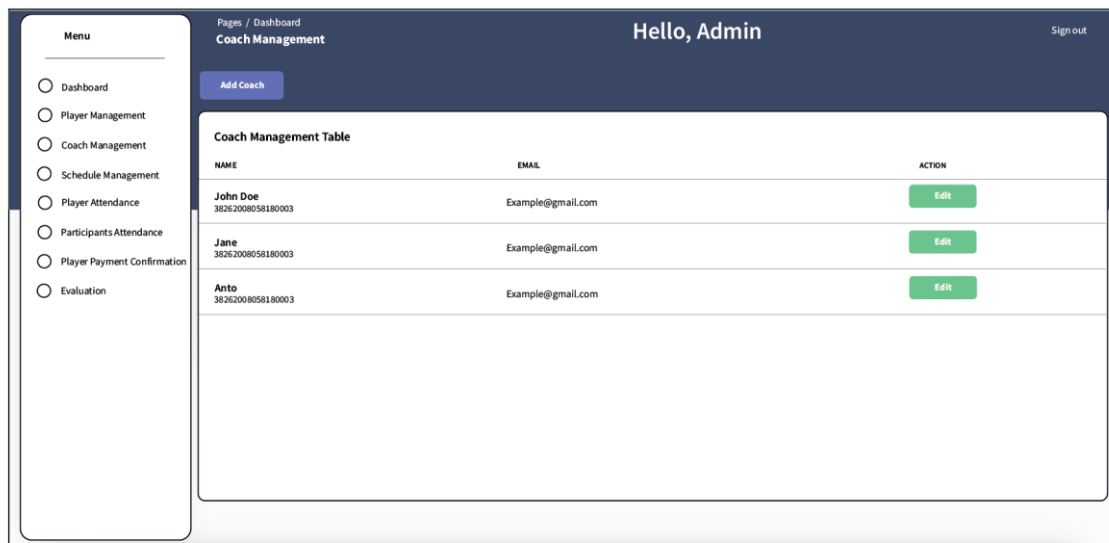
Gambar 4.24. Perancangan Antar Muka *Dashboard*

4.3.3. Perancangan Antar Muka *Player Management*



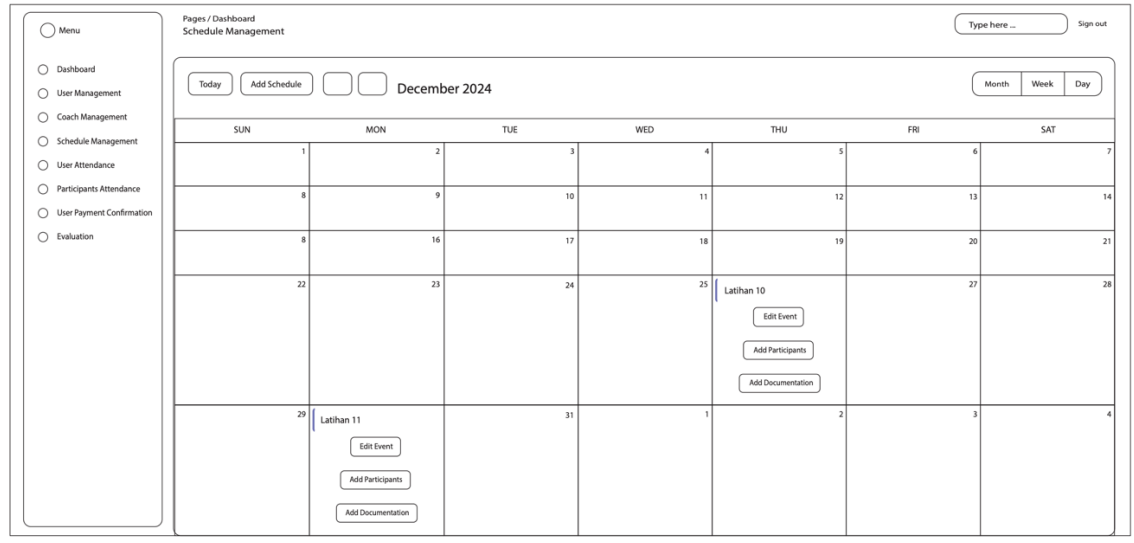
Gambar 4.25. Perancangan Antar Muka *Player Management*

4.3.4. Perancangan Antar Muka *Coach Management*



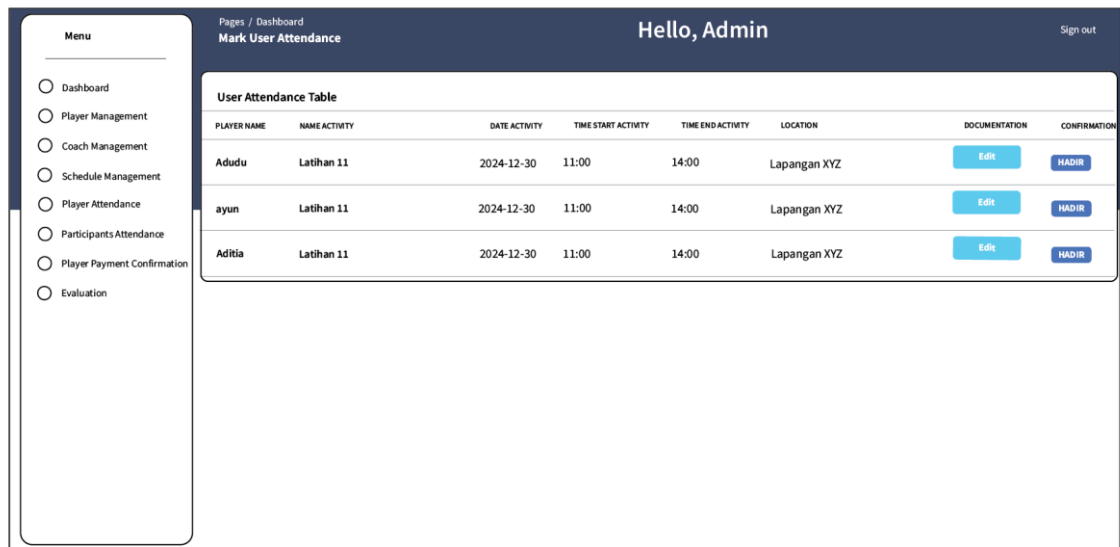
Gambar 4.26. Perancangan Antar Muka *Coach Management*

4.3.5. Perancangan Antar Muka *Schedule Management*



Gambar 4.27. Perancangan Antar Muka *Schedule Management*

4.3.1. Perancangan Antar Muka *User Attendance*



Gambar 4.28. Perancangan Antar Muka *User Attendance*

4.3.1. Perancangan Antar Muka *Attendance Participants*

NAME ACTIVITY	DATE ACTIVITY	NAME PARTICIPANTS	LOCATION	ACTION
Latihan 11	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring
Latihan 10	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring
latihan dasar 1	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring
latihan dasar 1	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring
LATIHAN BOLA MANTAP	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring
LATIHAN BOLA MANTAP	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring
LATIHAN BOLA MANTAP	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring

Gambar 4.29. Perancangan Antar Muka *Attendance Participants*

4.3. Perancangan Implementasi

Dalam perancangan implementasi rancangan sistem informasi klub bola XYZ berbasis web memerlukan persiapan alat-alat dalam kebutuhan perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*). Berikut ini *hardware* dan *software* yang digunakan :

Kebutuhan Alat Perangkat Keras (*Hardware*)

- *Laptop* dengan *processor Intel Pentium 4417U @ 2.30GHz*.
- RAM dengan ukuran 8GB.
- *Hardisk* dengan ukuran minimal 20GB.
- Wifi koneksi internet dengan kecepatan minimal 10Mbit/s.

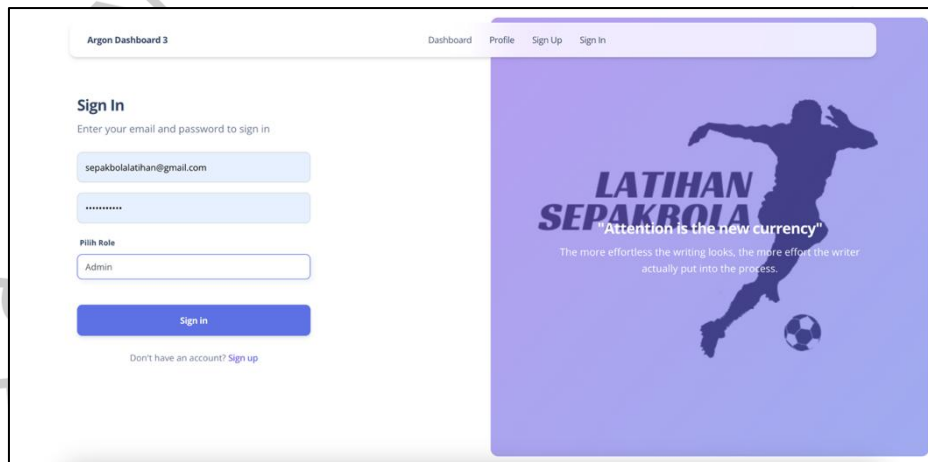
Kebutuhan Alat Perangkat Lunak (*Software*)

- *Microsoft Windows 10* sebagai *operating system* yang digunakan dalam perancangan dan pembangunan sistem.
- PHP sebagai untuk sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan perl.
- *Database* sebagai penyimpanan data secara keseluruhan pada sistem.
- *MySQL Workbench* sebagai perangkat lunak yang berfungsi sebagai manajemen basis data relasional (RDMS) sistem forum diskusi.

- *Visual Paradigm* berfungsi sebagai perancang *diagram*.
- *Visual Studio Code* sebagai perangkat lunak berfungsi sebagai *code editor* untuk melakukan implementasi sistem.
- Postman berfungsi untuk melakukan uji coba API dari sistem forum diskusi.
- *Browser* berfungsi untuk melakukan uji coba sistem forum diskusi.

4.4. Perancangan Implementasi

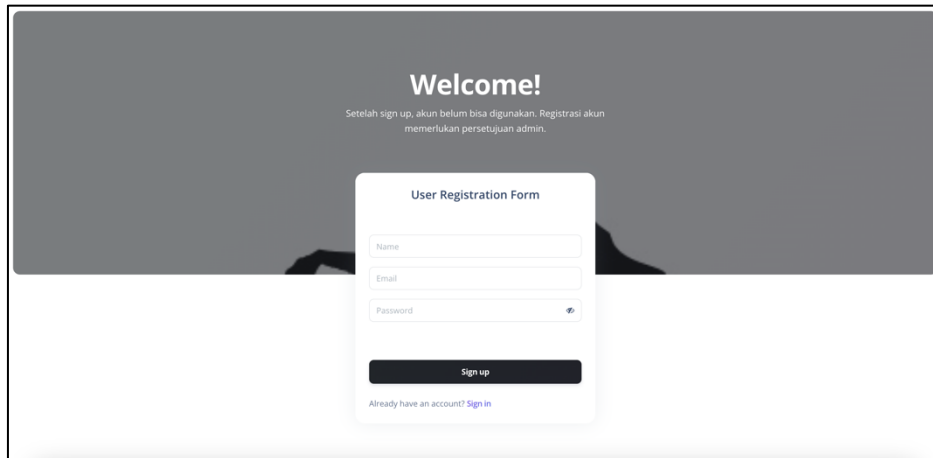
4.4.1. Tampilan Halaman *Login*



Gambar 4.30. Implementasi Halaman *Login*

Halaman ini menampilkan *form login* yang digunakan untuk admin, pelatih dan *user* sebelum menggunakan sistem informasi. Halaman *login* menampilkan *form email* dan *password* yang sesuai. Kemudian terdapat pilihan *role* yang terdiri dari admin, pelatih dan *user*.

4.4.2. Tampilan Halaman *Sign Up*



Welcome!

Setelah sign up, akun belum bisa digunakan. Registrasi akun memerlukan persetujuan admin.

User Registration Form

Name

Email

Password

Sign up

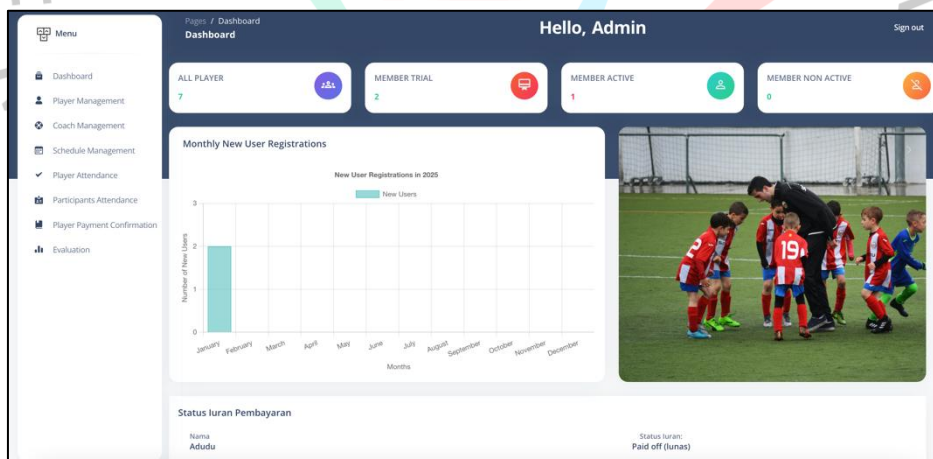
Already have an account? [Sign in](#)

Gambar 4.31. Implementasi Halaman *Sign up*

Halaman ini menampilkan *form* untuk member yang baru bergabung. Maka member perlu klik *sign up*. Terdapat form seperti nama, *email* dan *password* yang perlu di *input*. Kemudian klik *sign up* untuk dilakukan persetujuan oleh admin.

4.5. Perancangan Implementasi Admin

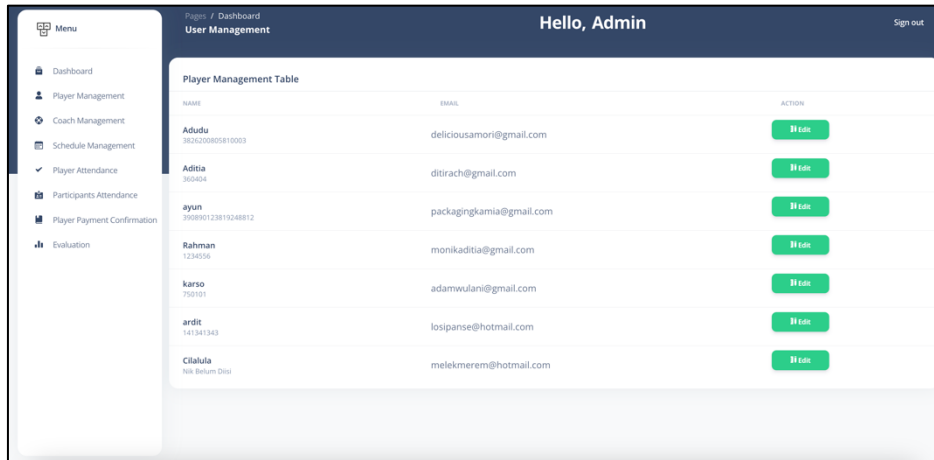
4.5.1. Tampilan *Dashboard Admin*



Gambar 4.32. Implementasi Halaman *Dashboard Admin*

Halaman ini menampilkan *dashboard* yang terdiri dari keterangan terhadap seluruh data seperti *all player*, member trial, member *active* dan member *non active*. Kemudian terdapat grafik data *monthly new user registrations*.

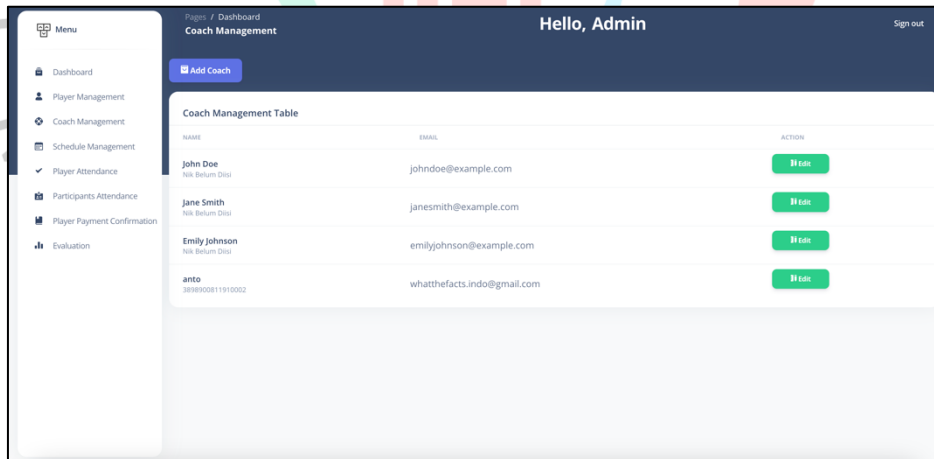
4.5.2. Tampilan *Player Management*



Gambar 4.33. Implementasi Halaman *Player Management*

Halaman ini menampilkan seluruh member yang telah melakukan pendaftaran. *Form* ini admin memberikan persetujuan dan melengkapi data-data dari member yang telah mendaftar.

4.5.3. Tampilan *Coach management*



Gambar 4.34. Implementasi Halaman *Coach Management*

Halaman ini menampilkan seluruh data dari pelatih yang telah dilakukan pendaftaran oleh admin. Halaman ini admin dapat melakukan tambah pelatih dan *edit* jika terdapat data yang perlu diperbaiki atau di *update*.

4.5.4. Tampilan *Form* Tambah Data *Coach Management*

The screenshot shows a dashboard with a sidebar menu on the left containing items like Dashboard, Player Management, Coach Management, Schedule Management, Player Attendance, Participants Attendance, Player Payment Confirmation, and Evaluation. The main content area is titled 'Coach Management' and features a table with the following data:

Name
John Doe Nik Belum Ditu
Jane Smith Nik Belum Ditu
Emily Johnson Nik Belum Ditu
anto Nik Belum Ditu

Overlaid on this is a modal form titled 'Add Coach Management' with the following fields:

- Email
- Telephone (No. Handphone)
- Password
- Name
- NIK
- Tempat Lahir
- Tanggal Lahir (dd/mm/yyyy)
- Alamat
- Status

On the right side of the modal, there are four 'Halo' buttons under an 'ACTION' header.

Gambar 4.35. Implementasi Halaman Tambah Data *Coach Management*

Halaman ini menampilkan *form* untuk melakukan tambah pelatih. Admin perlu melakukan penginputan beberapa *form* yang terkait dengan data pelatih.

4.5.5. Tampilan *Schedule Management*

The screenshot shows a dashboard with a sidebar menu on the left. The main content area is titled 'Schedule Management' and displays a calendar for January 2025. The calendar shows dates from 29th to 31st. A specific event is highlighted on Thursday, January 1st, with the following details:

- Event Name: LATIHANBOLA MANTAP
- Buttons: Edit Event, Presence, Add Documentation

Gambar 4.36. Impelemntasi Halaman *Schedule Management*

Halaman ini menampilkan seluruh kegiatan yang berkaitan dengan klub XYZ. Dalam tampilan *schedule* ini menampilkan jadwal latihan yang akan dilaksanakan. *Schedule management* akan terhubung dengan *role* seperti pelatih dan member.

4.5.6. Tampilan *Add Schedule Management*

The screenshot shows a dashboard with a sidebar menu on the left containing items like Dashboard, Player Management, Coach Management, Schedule Management, Player Attendance, Participants Attendance, Player Payment Confirmation, and Evaluation. The main content area is titled 'Add Schedule Management' and contains a form with the following fields: 'Event Title' (text input), 'Date' (calendar picker), 'Start Time' (time picker), 'End Time' (time picker), and 'Location' (text input). A blue 'Save' button is positioned below the form.

Gambar 4.37. Implementasi Halaman *Add Schedule Management*

Halaman ini menampilkan apabila admin melakukan tambah data *schedule* maka muncul *form* seperti tampilan diatas. Admin perlu mengisi form yang terdiri dari kegiatan yang akan dilaksanakan, waktu kegiatan dan lokasi.

4.5.7. Tampilan *Player Attendance*

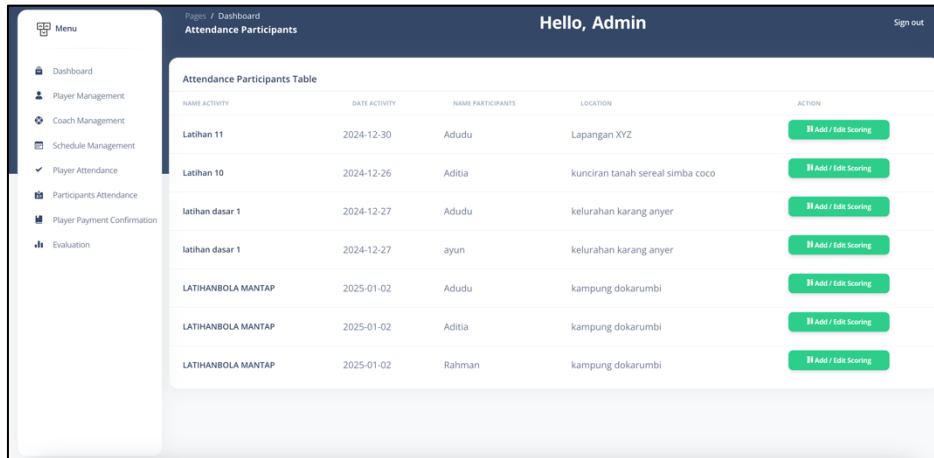
The screenshot shows a dashboard with a sidebar menu on the left. The main content area is titled 'Mark User Attendance' and displays a table with the following data:

PLAYER NAME	NAME ACTIVITY	DATE ACTIVITY	TIME START ACTIVITY	TIME END ACTIVITY	LOCATION	DOCUMENTATION	CONFIRMATION
Adudu	Latihan 11	2024-12-30	11:00	14:00	Lapangan XYZ		HADIR
ayun	Latihan 11	2024-12-30	11:00	14:00	Lapangan XYZ		HADIR
Aditia	Latihan 11	2024-12-30	11:00	14:00	Lapangan XYZ		TIDAK HADIR
Aditia	Latihan 10	2024-12-26	13:00	14:00	kunciran tanah sereal simba coco		HADIR
ayun	latihan dasar 1	2024-12-27	16:00	17:00	kelurahan karang anyer		HADIR
Adudu	latihan dasar 1	2024-12-27	16:00	17:00	kelurahan karang anyer		HADIR
Adudu	gara gara bola? PUSINGGGGGGG	2025-02-01	15:00	16:00	tanah baru jakpus		HADIR
ardit	gara gara bola? PUSINGGGGGGG	2025-02-01	15:00	16:00	tanah baru jakpus		HADIR
Rahman	gara gara bola? PUSINGGGGGGG	2025-02-01	15:00	16:00	tanah baru jakpus		HADIR

Gambar 4.38. Implementasi Halaman *Player Attendance*

Halaman ini menampilkan seluruh member yang telah bergabung dalam klub bola XYZ. Setelah admin melakukan *schedule management*. Member menerima informasi mengenai jadwal latihan. Admin dapat mengetahui member yang melakukan konfirmasi untuk hadir atau tidak pada halaman ini.

4.5.8. Tampilan *Participants Attendance*

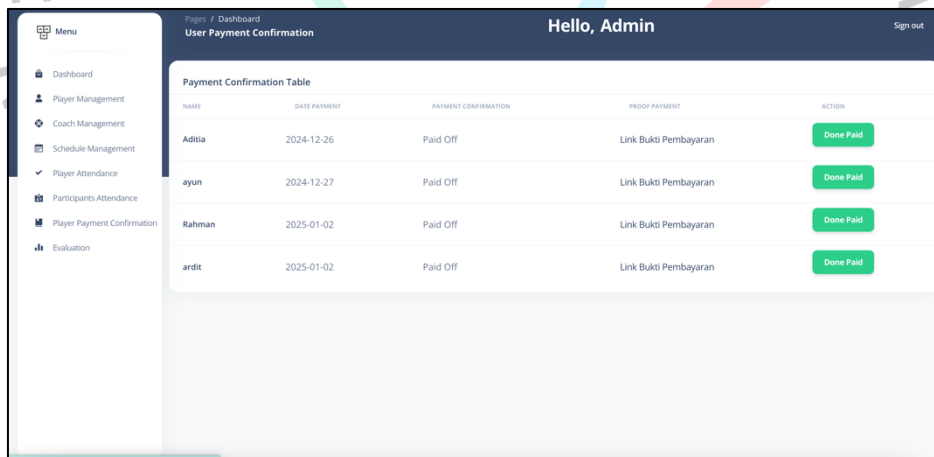


NAME ACTIVITY	DATE ACTIVITY	NAME PARTICIPANTS	LOCATION	ACTION
Latihan 11	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring
Latihan 10	2024-12-26	Aditia	kunciran tanah sereal simba coco	Add / Edit Scoring
latihan dasar 1	2024-12-27	Adudu	kelurahan karang anyer	Add / Edit Scoring
latihan dasar 1	2024-12-27	ayun	kelurahan karang anyer	Add / Edit Scoring
LATHANBOLA MANTAP	2025-01-02	Adudu	kampung dokarumbi	Add / Edit Scoring
LATHANBOLA MANTAP	2025-01-02	Aditia	kampung dokarumbi	Add / Edit Scoring
LATHANBOLA MANTAP	2025-01-02	Rahman	kampung dokarumbi	Add / Edit Scoring

Gambar 4.39. Implementasi Halaman *Participants Attendance*

Halaman ini menampilkan informasi terkait dengan hasil latihan yang telah dilakukan oleh pelatih terhadap member yang telah melakukan latihan. Halaman ini admin dapat melakukan *add* atau *edit scoring* terkait dengan hasil dari latihan yang dilakukan oleh member.

4.5.9. Tampilan *Player Payment Confirmation*

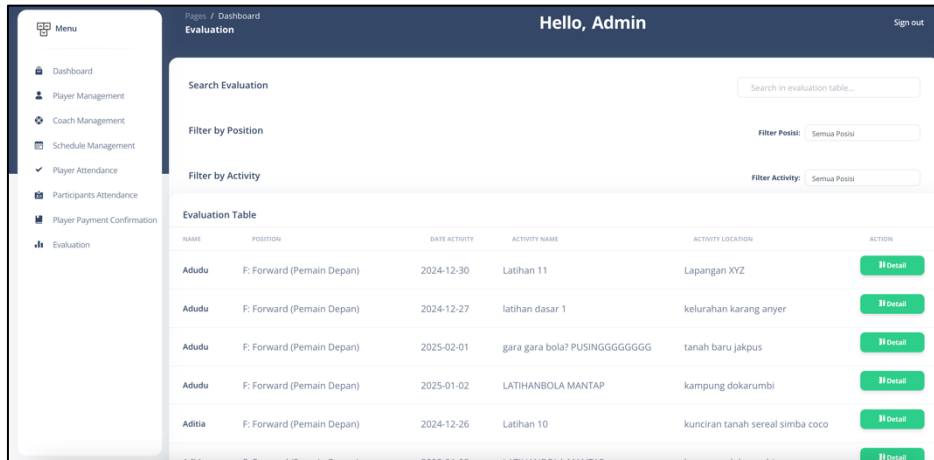


NAME	DATE PAYMENT	PAYMENT CONFIRMATION	PROOF PAYMENT	ACTION
Aditia	2024-12-26	Paid Off	Link Bukti Pembayaran	Done Paid
ayun	2024-12-27	Paid Off	Link Bukti Pembayaran	Done Paid
Rahman	2025-01-02	Paid Off	Link Bukti Pembayaran	Done Paid
ardit	2025-01-02	Paid Off	Link Bukti Pembayaran	Done Paid

Gambar 4.40. Implementasi Halaman *Player Payment Confirmation*

Halaman ini menampilkan data-data terkait dengan pembayaran iuran yang telah dilakukan oleh member. Halaman ini akan menampilkan keterangan seperti nama member, tanggal pembayaran yang dilakukan member dan status dari pembayaran.

4.5.10. Tampilan *Evaluation*

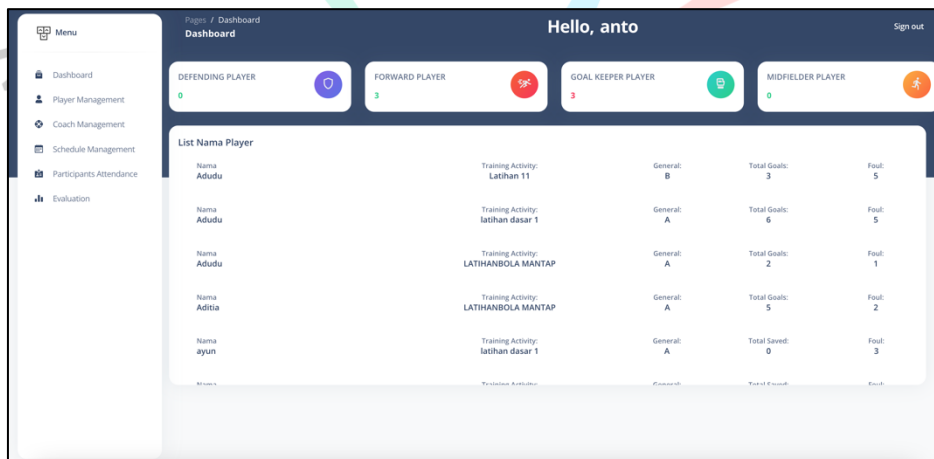


Gambar 4.41. Implementasi Halaman *Evaluation* Admin

Halaman ini menampilkan hasil evaluasi dari setiap member setelah melakukan latihan. Menampilkan informasi seperti nama dari member yang melakukan latihan, posisi, waktu latihan, aktivitas kegiatan latihan, lokasi latihan. Admin di halaman ini dapat melihat detail hasil latihan member.

4.6. Perancangan Implementasi Pelatih

4.6.1. Tampilan *Dashboard* Pelatih



Gambar 4.42. Implementasi Halaman *Dashboard* Pelatih

Halaman ini menampilkan *dashboard* yang menunjukkan seluruh data sesuai dengan posisi dari saat latihan setiap member seperti *defending player*, *forward player*, *goal keeper player* dan *midfielder player*. Dibagian bawah terdapat data-data pemain seperti *training activity*, *general*, *total goals* dan *foult*.

4.6.2. Tampilan *Player Management*

NAME	EMAIL	ACTION
Adudu 382620805810003	deliciousamori@gmail.com	Edit
Aditia 860604	ditirach@gmail.com	Edit
ayun 390890123819248812	packagingkama@gmail.com	Edit
Rahman 1234556	monikaditia@gmail.com	Edit
karso 750301	adamwulani@gmail.com	Edit
ardit 141341343	losjpanse@hotmail.com	Edit
Ciatula Nik Belum Disi	melekmerem@hotmail.com	Edit

Gambar 4.43. Implementasi Halaman *Player Management* Pelatih

Halaman ini pelatih dapat melihat seluruh keterangan data dan informasi di setiap member yang telah bergabung dalam klub XYZ. Pelatih hanya dapat melihat informasi setiap member tidak dapat melakukan perubahan data.

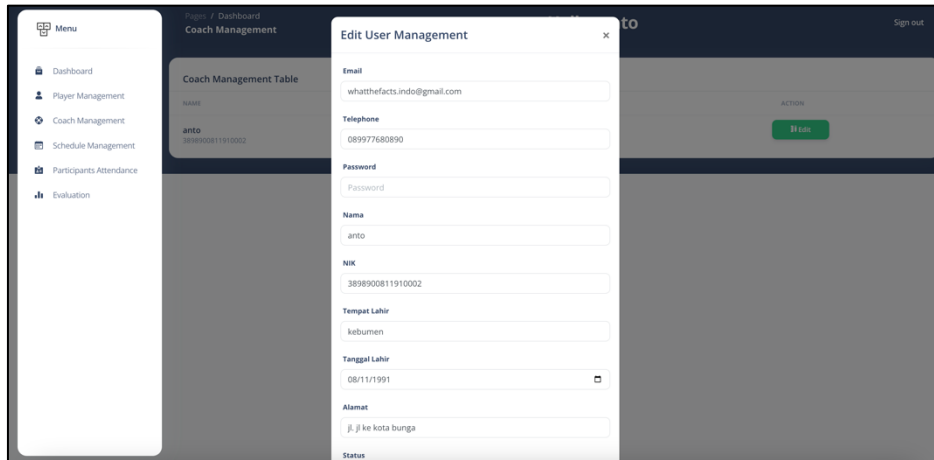
4.6.3. Tampilan *Coach Management*

NAME	EMAIL	ACTION
anto 8988800811910002	whatthefacts.indo@gmail.com	Edit

Gambar 4.44. Implementasi Halaman *Coach Management* Pelatih

Halaman ini menampilkan data dari pelatih yang menggunakan sistem informasi. Halaman ini terdapat keterangan seperti nama pelatih dan *email*. Pelatih juga dapat melakukan perubahan data dengan klik tombol *edit*.

4.6.4. Tampilan *Edit Coach Management*

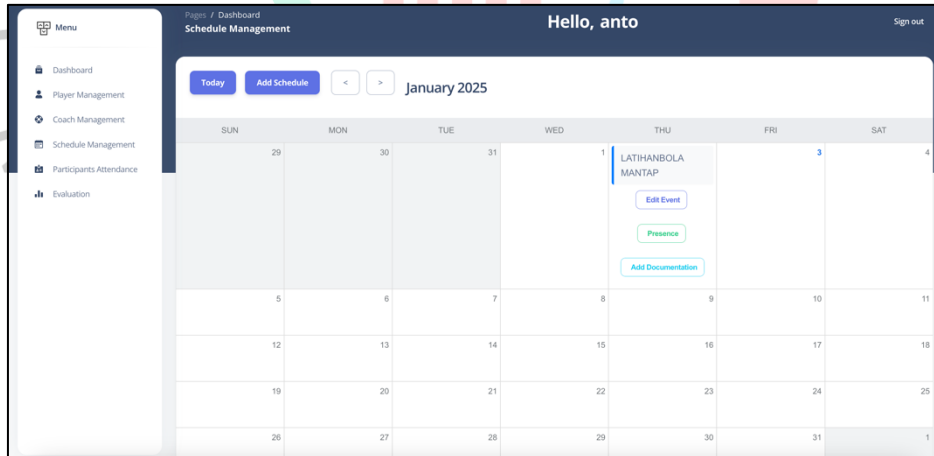


The screenshot shows a web application interface for editing a coach's profile. On the left is a navigation menu with options: Dashboard, Player Management, Coach Management, Schedule Management, Participants Attendance, and Evaluation. The main content area is titled 'Coach Management' and contains a table with one entry for a coach named 'anto' with NIK '3898900811910002'. An 'Edit User Management' modal form is open, displaying the following fields: Email (whatthefacts.indo@gmail.com), Telephone (089977680890), Password (with a 'Password' label), Nama (anto), NIK (3898900811910002), Tempat Lahir (kebumen), Tanggal Lahir (08/11/1991), and Alamat (j.l. ke kota bunga). There is a 'Status' field at the bottom and an 'ACTION' button with a green 'Save' button.

Gambar 4.45. Implementasi Halaman *Edit Coach Management* Pelatih

Halaman ini menampilkan jika pelatih ingin melakukan perubahan data. Sebelumnya pelatih dengan klik tombol *edit* maka akan muncul *form* seperti tampilan diatas.

4.6.5. Tampilan *Schedule Management*



The screenshot shows a calendar interface for 'January 2025'. The header includes 'Hello, anto' and a 'Sign out' button. The calendar has a 'Today' button and an 'Add Schedule' button. A calendar grid shows dates from 29 to 31. An event titled 'LATIHANBOLA MANTAP' is scheduled for Wednesday, January 1st. The event details include an 'Edit Event' button, a 'Presence' button, and an 'Add Documentation' button. The calendar grid shows dates from 29 to 31.

Gambar 4.46. Implementasi Halaman *Schedule Management* Pelatih

Halaman ini menampilkan seluruh kegiatan yang berkaitan dengan klub XYZ. Dalam tampilan *schedule* ini menampilkan keterangan kegiatan latihan yang akan dilaksanakan, keterangan jadwal *event* atau seluruh dokumentasi kegiatan member selama melakukan latihan atau *event* sepak bola. *Schedule management* akan terhubung dengan *role* lainnya.

4.6.6. Tampilan *Add schedule management*

The screenshot shows a dashboard with a sidebar menu on the left containing 'Dashboard', 'Player Management', 'Coach Management', 'Schedule Management', 'Participants Attendance', and 'Evaluation'. The main content area is titled 'Add Schedule Management' and contains a form with the following fields: 'Event Title' (text input), 'Date' (calendar picker), 'Start Time' (time picker), 'End Time' (time picker), and 'Location' (text input). A blue 'Save' button is positioned at the bottom of the form.

Gambar 4.47. Implementasi Halaman *Add Schedule Management* Pelatih

Halaman ini menampilkan apabila pelatih melakukan tambah data *schedule* maka muncul *form* seperti tampilan diatas. Pelatih perlu mengisi *form* yang terdiri dari kegiatan yang akan dilaksanakan, waktu kegiatan dan lokasi.

4.6.7. Tampilan *Participants Attendance*

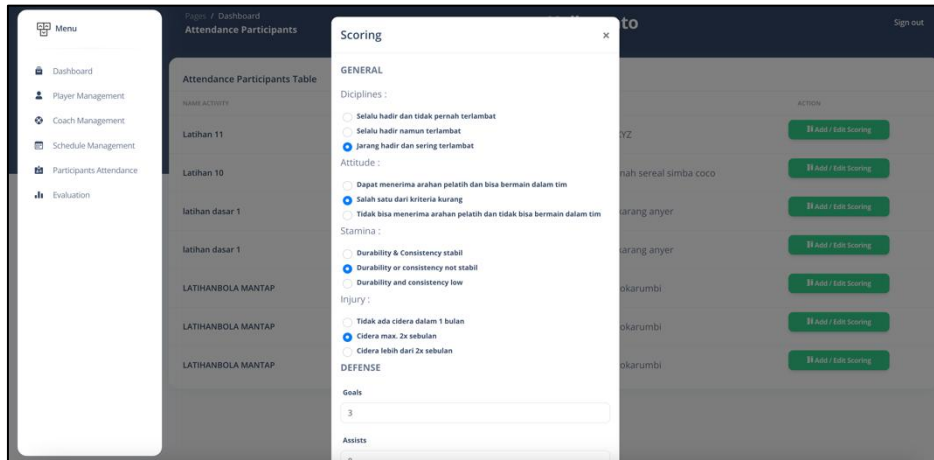
The screenshot shows a dashboard with a sidebar menu on the left containing 'Dashboard', 'Player Management', 'Coach Management', 'Schedule Management', 'Participants Attendance', and 'Evaluation'. The main content area is titled 'Attendance Participants' and displays a table with the following data:

NAME ACTIVITY	DATE ACTIVITY	NAME PARTICIPANTS	LOCATION	ACTION
Latihan 11	2024-12-30	Adudu	Lapangan XYZ	Add / Edit Scoring
Latihan 10	2024-12-26	Aditia	kunciran tanah sereal simba coco	Add / Edit Scoring
latihan dasar 1	2024-12-27	Adudu	kelurahan karang anyer	Add / Edit Scoring
latihan dasar 1	2024-12-27	ayun	kelurahan karang anyer	Add / Edit Scoring
LATHANBOLA MANTAP	2025-01-02	Adudu	kampung dokarumbi	Add / Edit Scoring
LATHANBOLA MANTAP	2025-01-02	Aditia	kampung dokarumbi	Add / Edit Scoring
LATHANBOLA MANTAP	2025-01-02	Rahman	kampung dokarumbi	Add / Edit Scoring

Gambar 4.48. Implementasi Halaman *Participants Attendance*

Halaman ini menampilkan informasi hasil yang telah dilakukan penilaian oleh pelatih terhadap member yang telah melakukan latihan. Halaman ini admin dapat melakukan *add / edit scoring* terkait dengan hasil dari latihan yang dilakukan oleh member.

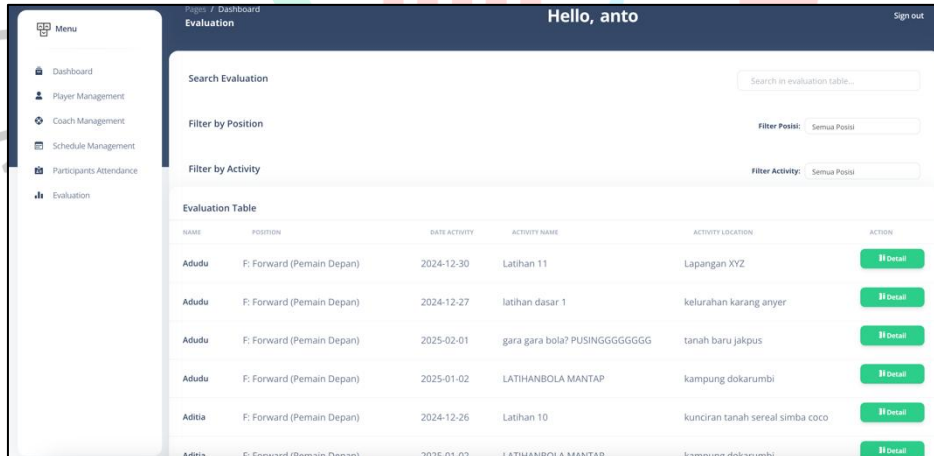
4.6.8. Tampilan *Add/Edit Scoring*



Gambar 4.49. Implementasi Halaman *Add/Edit Scoring*

Halaman ini menampilkan *form* jika pelatih klik tombol *add/edit scoring* untuk memberikan hasil penilaian member selama latihan berlangsung.

4.6.9. Tampilan *Evaluation*

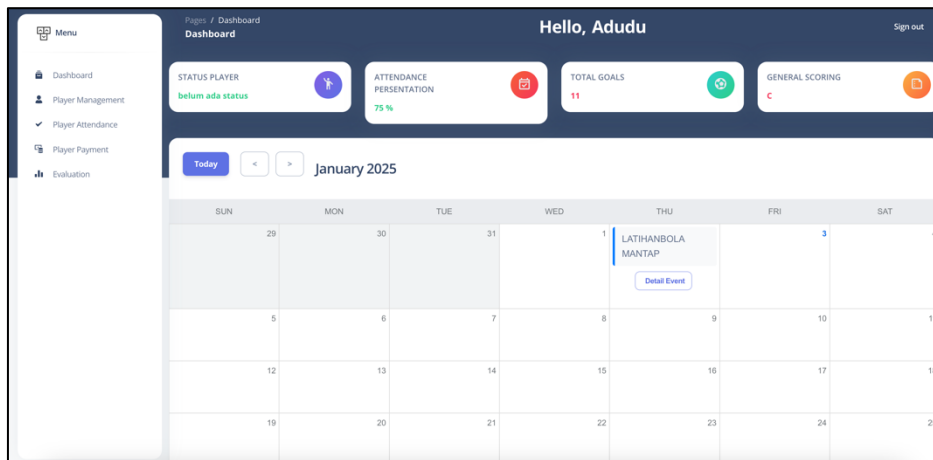


Gambar 4.50. Implementasi Halaman *Evaluation* Pelatih

Halaman ini menampilkan hasil evaluasi dari setiap member setelah melakukan latihan. Menampilkan informasi seperti nama dari member yang melakukan latihan, posisi, waktu latihan, aktivitas kegiatan latihan, lokasi latihan. Pelatih dapat melihat detail hasil latihan member.

4.7. Perancangan Implementasi *User*

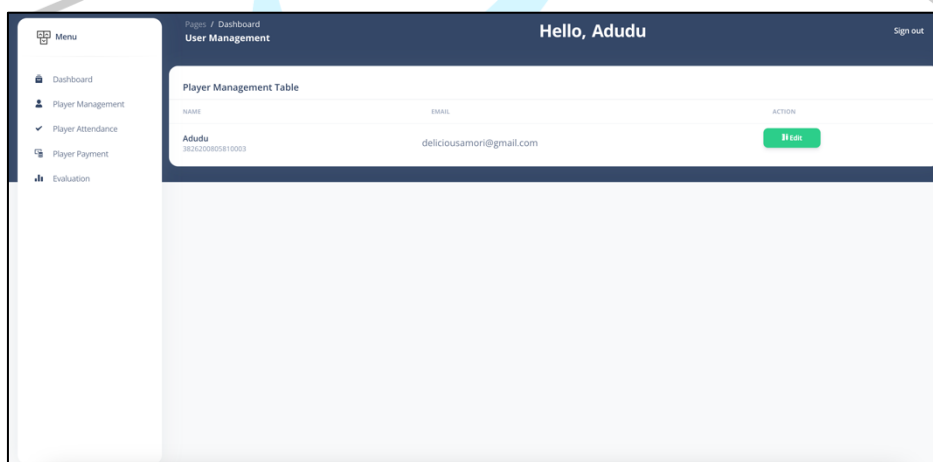
4.7.1. Tampilan *Dashboard User*



Gambar 4.51. Implementasi Halaman *Dashboard User*

Halaman ini menampilkan keterangan dari perkembangan dari hasil latihan yang dilakukan oleh member selama latihan berlangsung. Menampilkan informasi seperti status *player*, *attendance* persentation, total goals dan general *scoring*. Halaman ini menampilkan kalender *event* untuk memberikan informasi jadwal latihan.

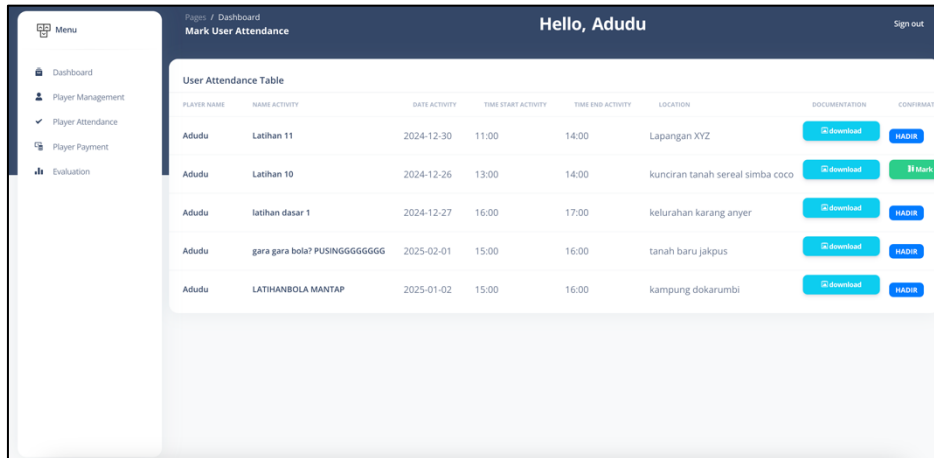
4.7.2. Tampilan *Player Management*



Gambar 4.52. Implementasi Halaman *Player Management User*

Halaman ini menampilkan profil dari *user* yang telah terdaftar sebagai anggota. *User* juga dapat melakukan *edit profile* dengan klik tombol *edit*.

4.7.3. Tampilan *Player Attendance*



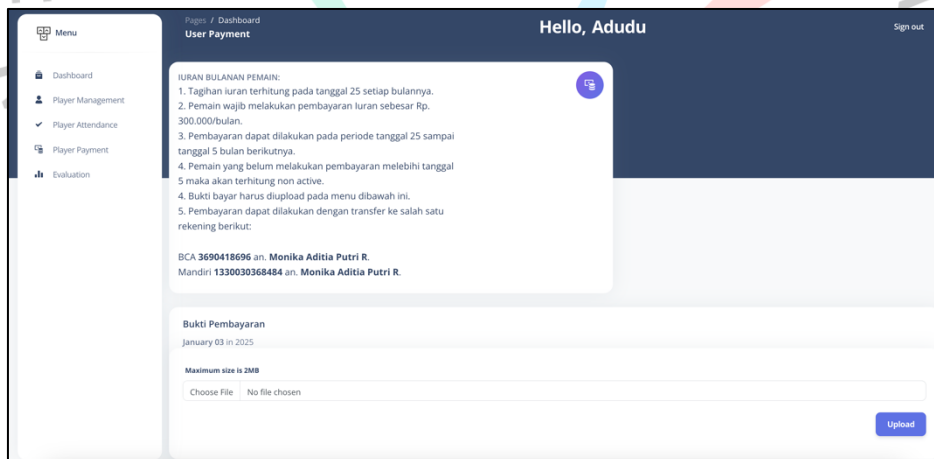
The screenshot shows a dashboard for a user named Adudu. The page title is "Mark User Attendance". Below the title is a table with the following data:

PLAYER NAME	NAME ACTIVITY	DATE ACTIVITY	TIME START ACTIVITY	TIME END ACTIVITY	LOCATION	DOCUMENTATION	CONFIRMATION
Adudu	Latihan 11	2024-12-30	11:00	14:00	Lapangan XYZ	Download	HADIR
Adudu	Latihan 10	2024-12-26	13:00	14:00	kunciran tanah sereal simba coco	Download	HADIR
Adudu	latihan dasar 1	2024-12-27	16:00	17:00	kelurahan karang anyer	Download	HADIR
Adudu	gara gara bola? PUSINGGGGGGG	2025-02-01	15:00	16:00	tanah baru jakpus	Download	HADIR
Adudu	LATHANBOLA MANTAP	2025-01-02	15:00	16:00	kampung dokarumbi	Download	HADIR

Gambar 4.53. Implementasi Halaman *Player Attendance*

Halaman ini menampilkan kegiatan latihan member. Menampilkan keterangan yaitu nama member, aktivitas kegiatan latihan, tanggal latihan, lamanya durasi waktu latihan. Member dapat melihat dokumentasi selama latihan berlangsung dan konfirmasi kehadiran latihan.

4.7.4. Tampilan *Player Payment*



The screenshot shows a dashboard for a user named Adudu. The page title is "User Payment". Below the title is a form with the following content:

URAN BULANAN PEMAIN:

1. Tagihan iuran terhitung pada tanggal 25 setiap bulannya.
2. Pemain wajib melakukan pembayaran iuran sebesar Rp. 300.000/bulan.
3. Pembayaran dapat dilakukan pada periode tanggal 25 sampai tanggal 5 bulan berikutnya.
4. Pemain yang belum melakukan pembayaran melebihi tanggal 5 maka akan terhitung non active.
4. Bukti bayar harus diupload pada menu dibawah ini.
5. Pembayaran dapat dilakukan dengan transfer ke salah satu rekening berikut:

BCA 3690418696 an. Monika Aditia Putri R.
Mandiri 1330030368484 an. Monika Aditia Putri R.

Bukti Pembayaran
January 03 in 2025

Maximum size is 2MB

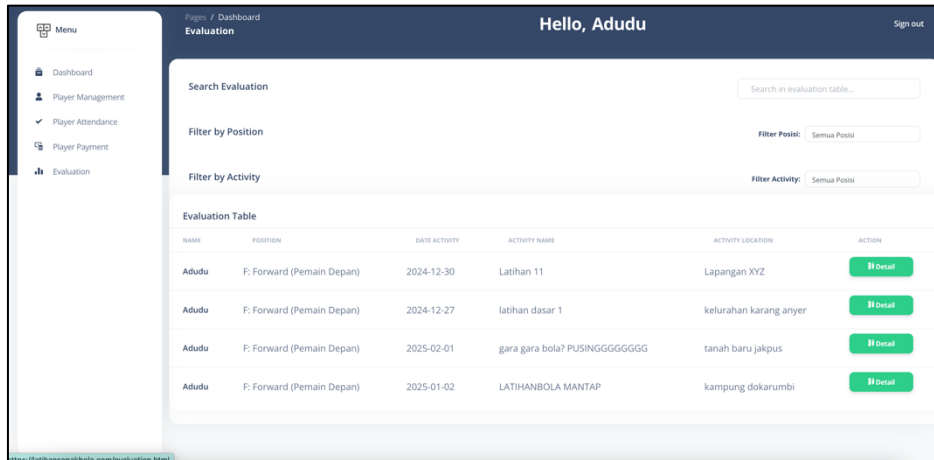
Choose File No file chosen

[Upload](#)

Gambar 4.54. Implementasi Halaman *Player Payment User*

Halaman ini menampilkan form pembayaran yang wajib dilakukan oleh *user* sebagai member pada klub bola XYZ. Dilengkapi dengan keterangan informasi jadwal pembayaran. Setelah melakukan pembayaran member diwajibkan mengirimkan bukti dengan *upload* bukti pembayaran.

4.7.5. Tampilan *Evaluation*



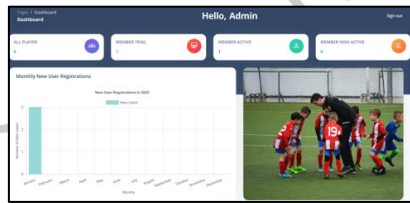
Gambar 4.55. Implementasi Halaman *Evaluation User*

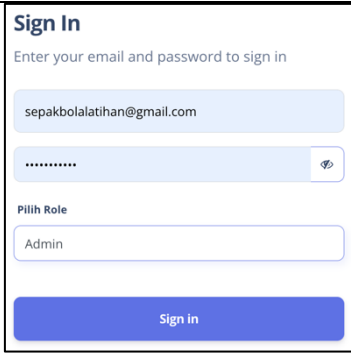
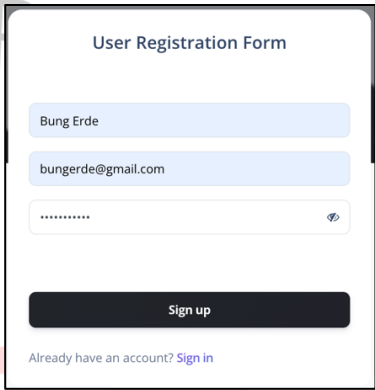
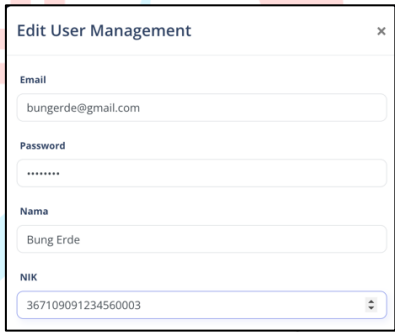
Halaman ini menampilkan hasil evaluasi dari member setelah melakukan latihan. Menampilkan informasi seperti nama member, posisi, waktu latihan, aktivitas kegiatan latihan, lokasi latihan.

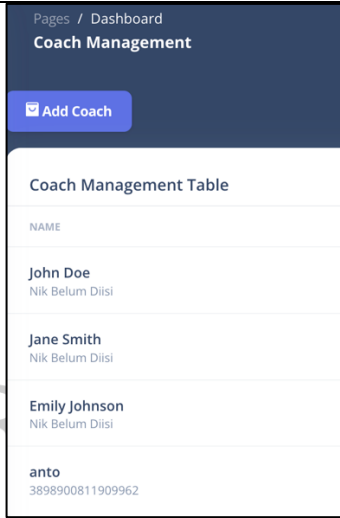
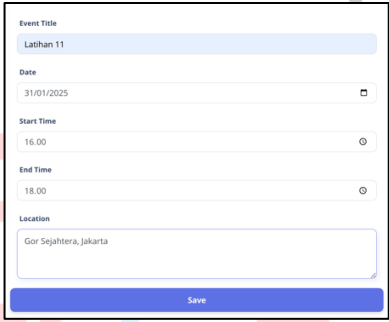
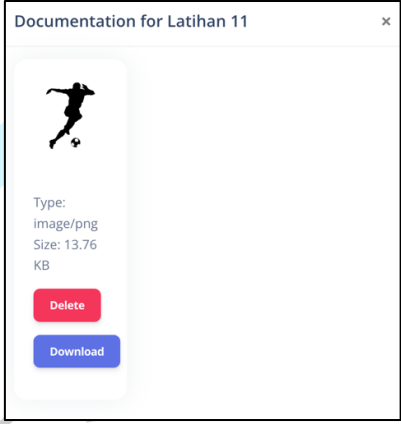
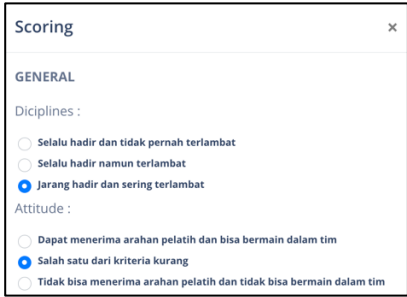
4.5. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan setiap *menu* dalam sistem yang telah dirancang sesuai dengan keinginan yang telah ditetapkan. Proses pengujian mengacu pada desain sistem yang telah disiapkan sebelumnya dan menggunakan metode *blackbox testing*.

Tabel 4.27. Pengujian Sistem

No	Test Case	Scenario Test	Hasil Testing	Result
1	Akses Halaman Utama	Buka URL web klub bola XYZ pada <i>browser</i>		Berhasil menampilkan sistem informasi.
2	Akses Login	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Login</i> dengan masing-masing <i>role</i> • <i>Input email</i> dan <i>password</i> masing-masing <i>role</i> • Klik <i>button login</i> untuk masuk ke sistem. 		Proses <i>login</i> yang dilakukan oleh ketiga <i>role</i> berhasil dilakukan.

				
3	Akses Sign Up	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih <i>menu</i> sign in • <i>Input</i> nama, <i>email</i> dan <i>password</i>. • Klik <i>sign up</i> <i>button</i> untuk daftar sebagai member. 		Seluruh proses sesuai dan berhasil tanpa ada kendala pada sistem.
4	Akses Edit Player Management	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih <i>menu</i> <i>user management</i> • pilih salah satu <i>user</i> dengan klik <i>edit</i> <i>button</i> • Muncul <i>form</i> informasi <i>user</i>. 		Seluruh proses sesuai dan berhasil tanpa ada kendala pada sistem.
5	Akses Menu Coach Management	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih <i>menu</i> <i>coach management</i> • Klik <i>add</i> <i>coach</i> untuk tambah <i>coach</i> • Tampil <i>form</i> tambah <i>coach</i> dan isi <i>keterangan</i> biodata • Klik <i>save</i> <i>button</i> untuk simpan di dalam sistem. 		Seluruh proses sesuai dan berhasil tanpa ada kendala pada sistem.

				
6	Akses Menu Schedule Management	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih menu <i>schedule management</i> • Pilih <i>add schedule</i> untuk tambah jadwal latihan • Isi <i>form</i> jadwal latihan, waktu dan lokasi • Klik <i>save button</i> untuk simpan jadwal ke dalam sistem 		Seluruh proses sesuai dan berhasil tanpa ada kendala pada sistem.
7	Akses Menu User Attendance	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih menu <i>user attendance</i> • Klik <i>edit</i> untuk aksi <i>download</i> atau <i>delete documentation</i> 		Seluruh proses sesuai dan berhasil tanpa ada kendala pada sistem.
8	Akses Menu Participant Attendance	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih menu <i>Participant Attendance</i> • Pilih <i>add / edit scoring</i> • <i>Edit / isi form</i> yang muncul pada sistem • Pilih <i>save change</i> untuk melakukan penyimpanan 		Seluruh proses sesuai dan berhasil tanpa ada kendala pada sistem.

9	Akses Menu Payment Untuk User	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih <i>menu payment</i> • User pilih <i>upload bukti payment</i> • Pilih <i>image</i> untuk di <i>upload</i> • Klik <i>save button</i> 		Seluruh proses sesuai dan berhasil tanpa ada kendala pada sistem.
10	Akses Menu Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih <i>menu evaluation</i> • Klik detail <i>button</i> • Sistem menampilkan detail evaluasi hasil latihan 		Seluruh proses sesuai dan berhasil tanpa ada kendala pada sistem.

