

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Menurut Abdul Kadir (2014), analisa sistem adalah proses untuk menentukan hal-hal detail tentang yang akan dikerjakan oleh sistem yang diusulkan (dan bukan bagaimana caranya). Tahapan analisa sistem dilakukan untuk mengembangkan sistem yang sudah ada atau mengatasi masalah-masalah yang belum tertangani.

3.1.1 Analisa Sistem Saat Ini

Analisa sistem merupakan uraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian atau komponen dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan dan hambatan yang terjadi dalam pengolahan data. Berdasarkan pengamatan atau observasi yang peneliti lakukan pada SMK SARADAN, dapat dilihat masih menggunakan buku atau modul untuk proses pembelajaran.

3.1.2 Analisa Sistem Usulan

Analisa kebutuhan merupakan langkah awal untuk menentukan gambaran perangkat lunak yang akan dihasilkan ketika pengembang melaksanakan sebuah proyek pembuatan perangkat lunak. Sistem usulan yang akan menjadi aplikasi pembelajaran nantinya akan melibatkan *user/admin* yang berhak mendapatkan 2 hak akses diantaranya : admin, pengelola. Berdasarkan hasil analisa, perlunya penjelasan tentang bagaimana sebuah sistem dapat memberikan gambaran yang jelas kepada user yang akan menggunakan aplikasi kelak, dapat dengan alat bantu perancangan

yaitu:

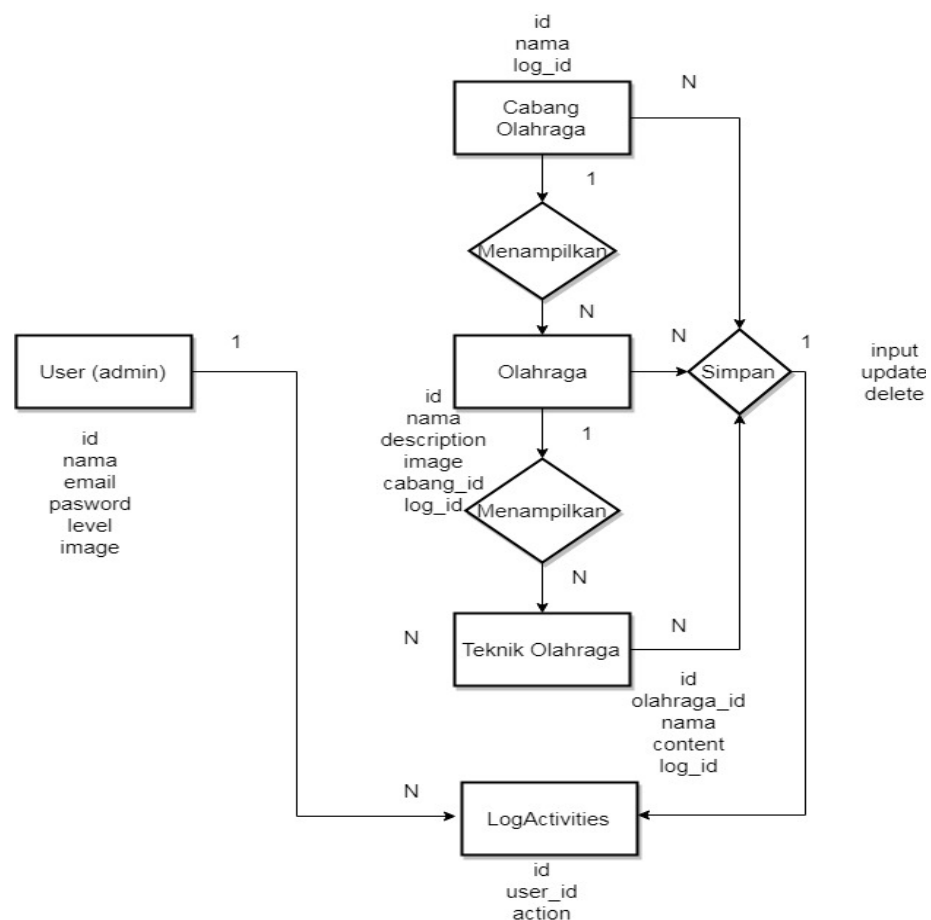
1. Penggambaran sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript.
2. Menggunakan bahasa *JavaScript* untuk pembuatan aplikasi pembelajaran.
3. Pembuatan database menggunakan MySQL.

3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem.

3.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

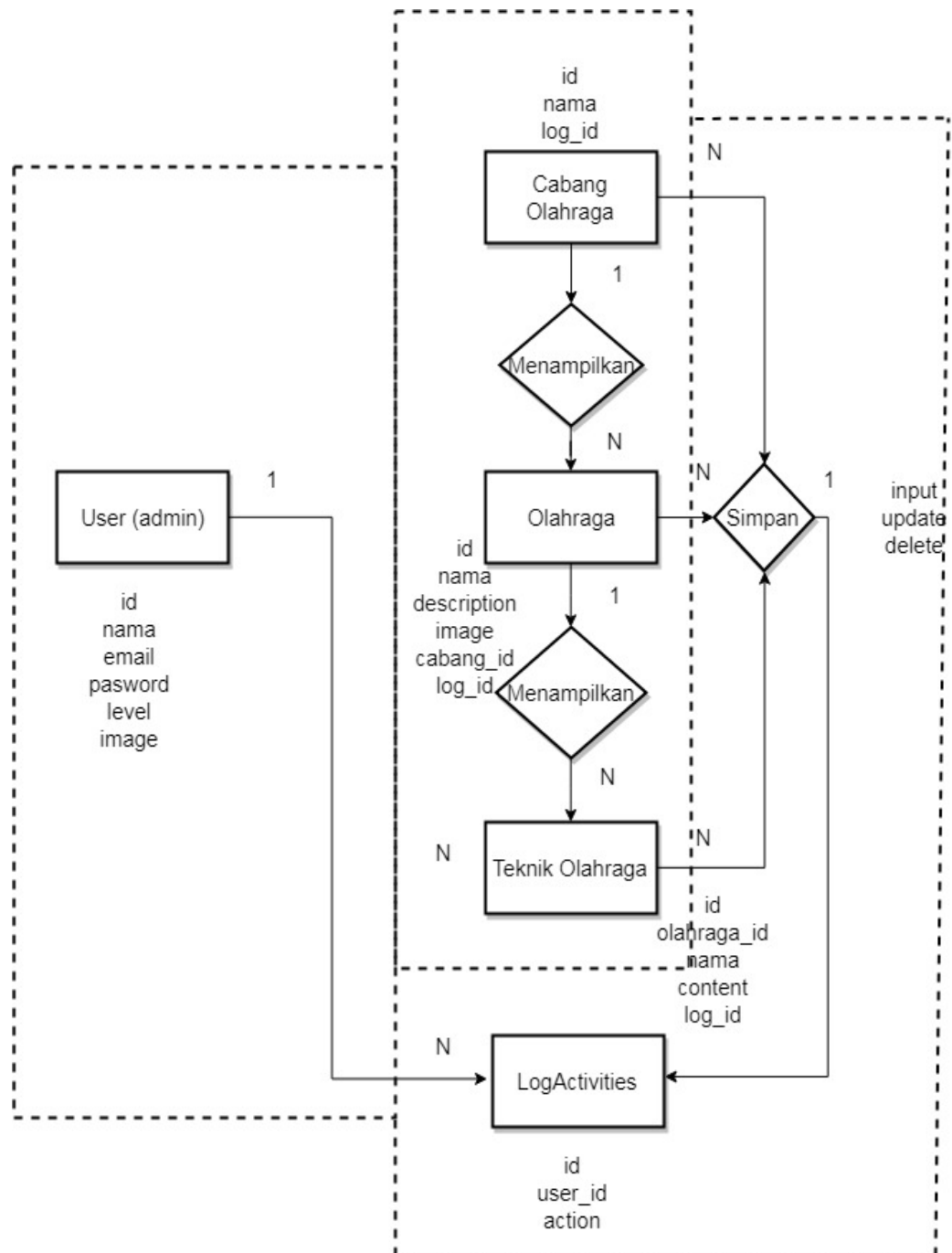
Dapat digambarkan perancangan dari ERD ialah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.2 Transformasi ERD ke Logical Record Structural (LRS)

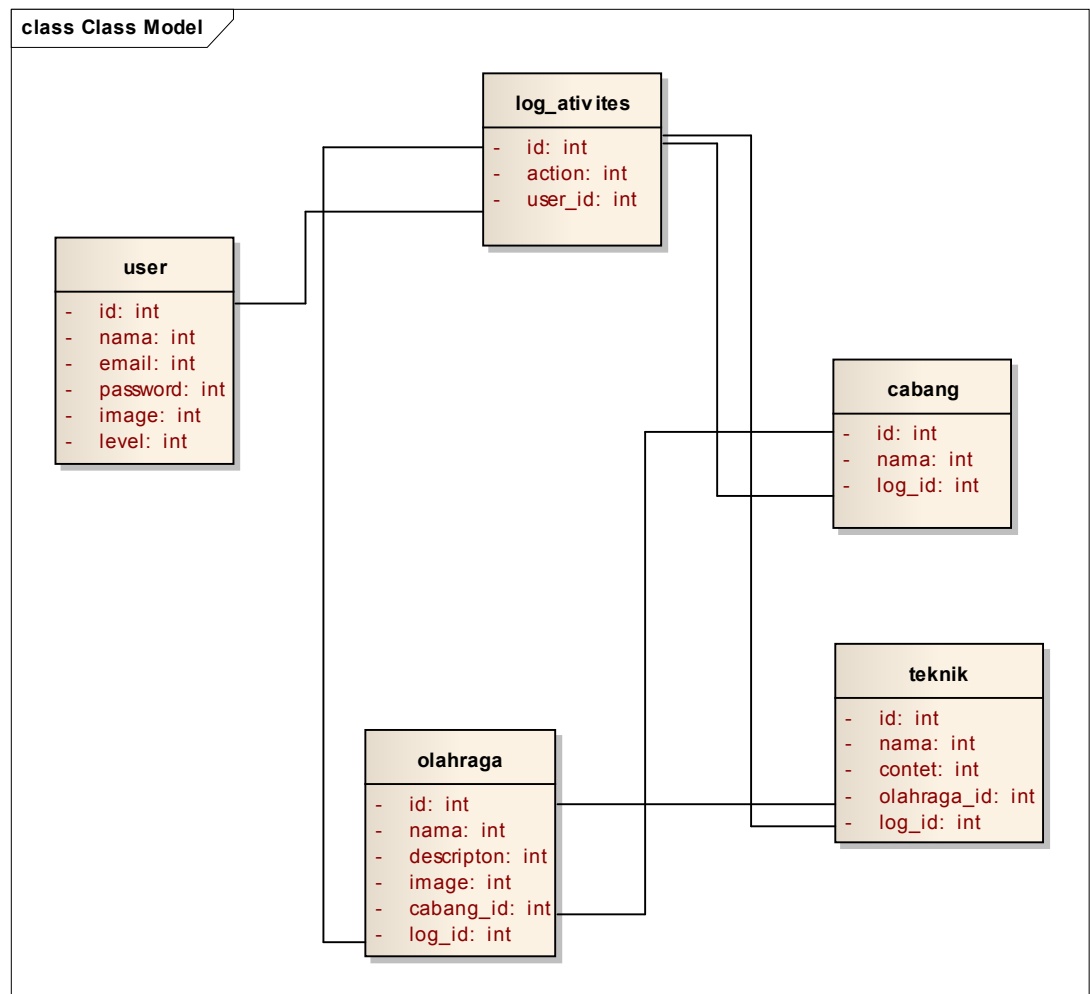
Adapun gambaran dari perancangan transformasi ERD ke LRS adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Transformasi ERD ke LRS

3.2.3 Logical Record Structural (LRS)

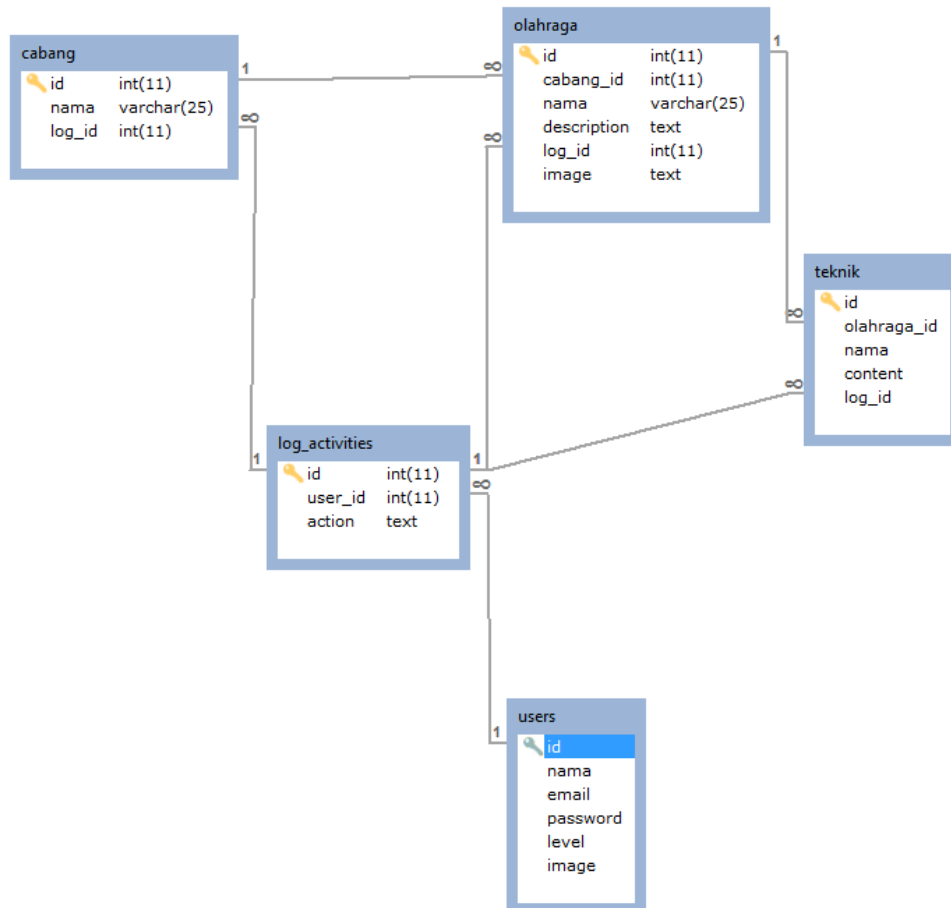
Adapun gambaran dari perancangan LRS adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 *Logical record structural (LRS)*

3.2.4 Spesifikasi Basis Data

Adapun gambaran dari perancangan LRS adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4 Spesifikasi Basis Data

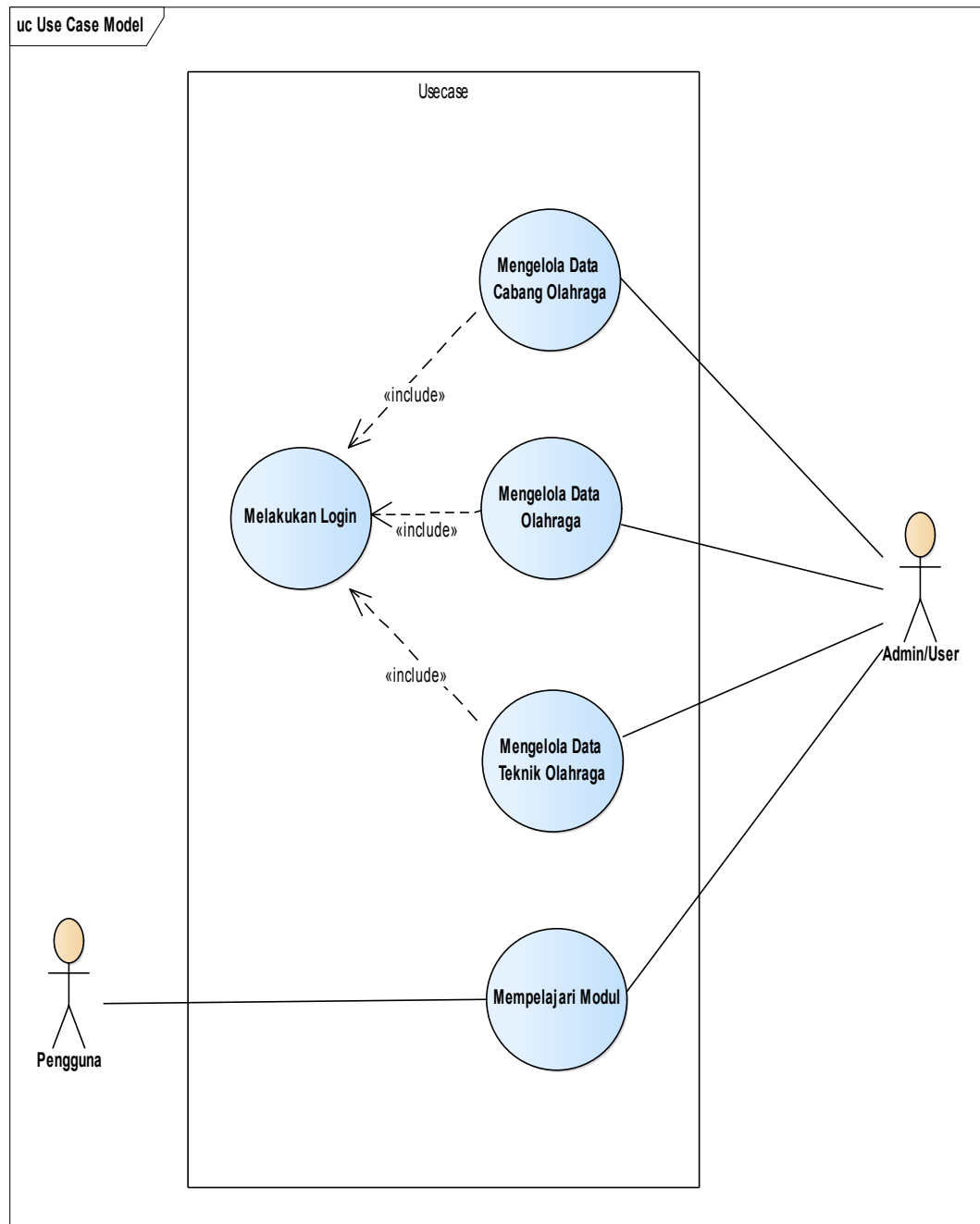
3.3 Perancangan *Unified Modeling Language* (UML)

Perancangan sistem koreksi soal lembar jawaban ini di rancang menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). UML menyediakan beberapa diagram dalam proses perancangan sistem, dalam sistem yang akan dibangun menggunakan

beberapa diagram, yaitu *class diagram*, *activity diagram*, *use case diagram*, *sequence diagram*.

3.3.1 Use Case Diagram

Adapun dibawah ini adalah *use case diagram* usulan :



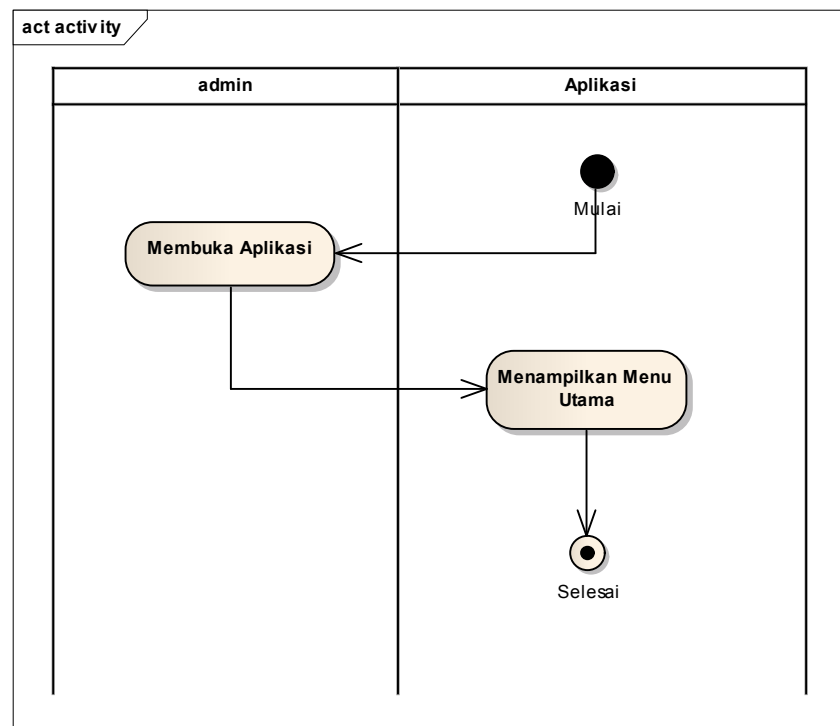
Gambar 3.5 use case diagram

3.3.2 Activity Diagram

Merupakan gambaran bagaimana suatu proses itu berjalan pada sistem yang akan dibuat.

a. Activity Menu Utama Pengguna

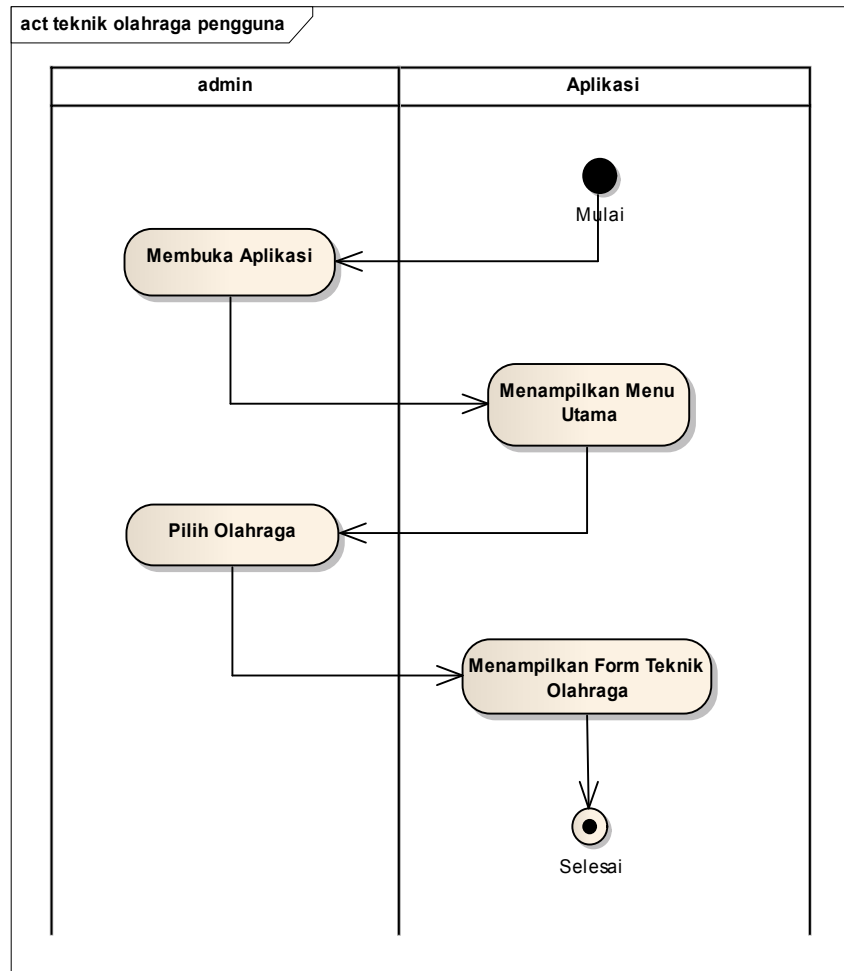
Merupakan penjelasan proses pengaksesan Menu Utama pada aplikasi yang dilakukan oleh pengguna, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.6 Activity Menu Utama Pengguna

b. Activity Teknik Olahraga Pengguna

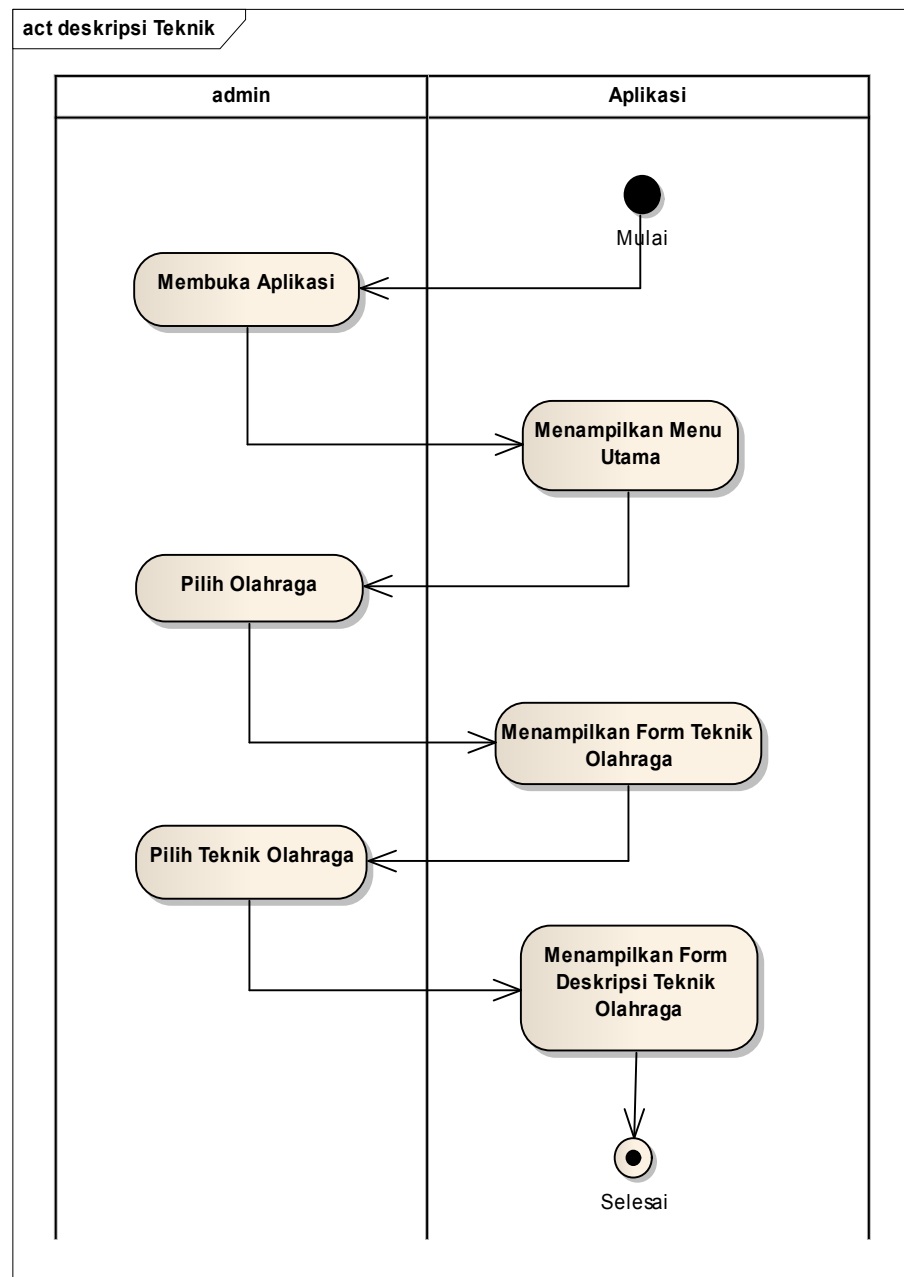
Merupakan penjelasan proses pengaksesan Form Teknik olahraga pada aplikasi yang dilakukan oleh pengguna, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.7 Activity Teknik Olahraga Pengguna

c. *Activity* Deskripsi Teknik Olahraga Pengguna

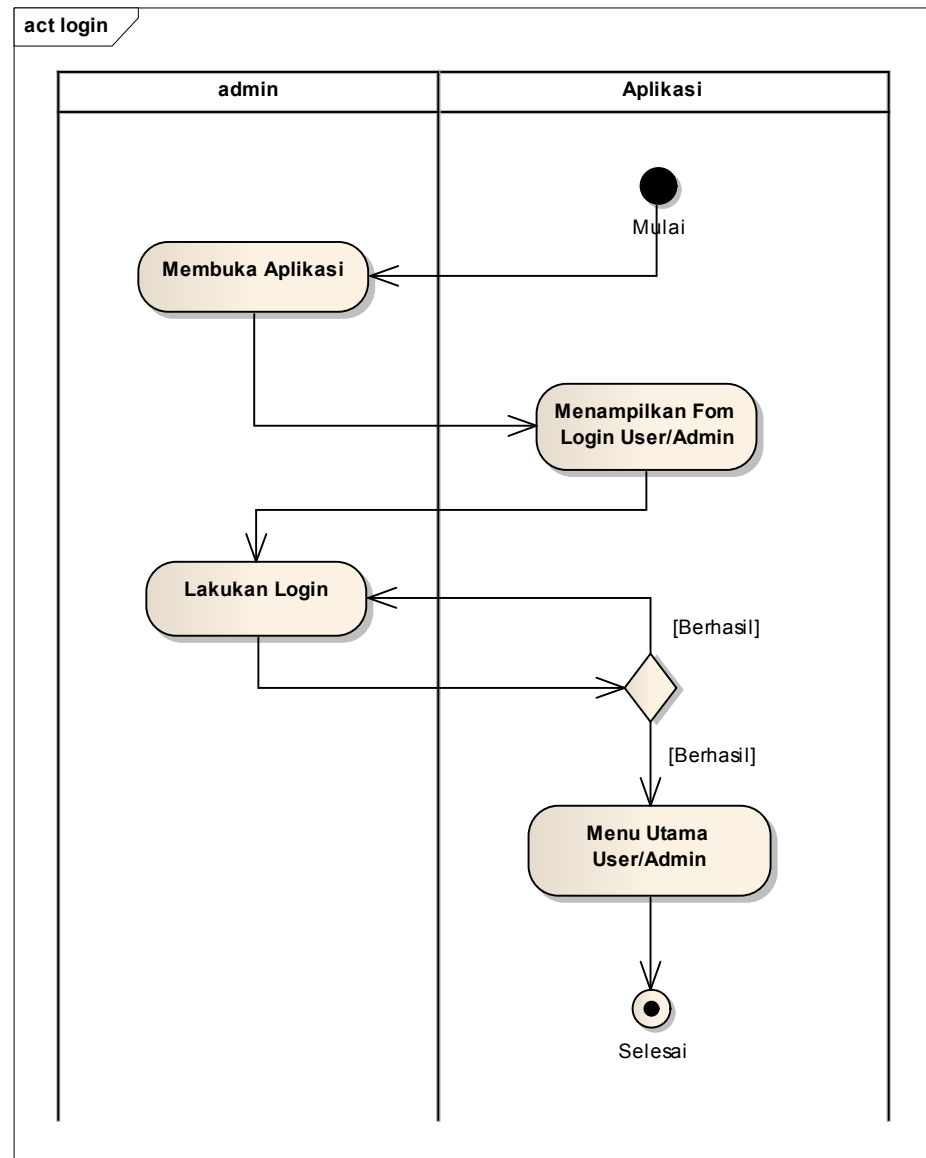
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form* Deskripsi Teknik Olahraga pada aplikasi yang dilakukan oleh pengguna, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.8 *Activity* Deskripsi Teknik Olahraga Pengguna

d. *Activity Login*

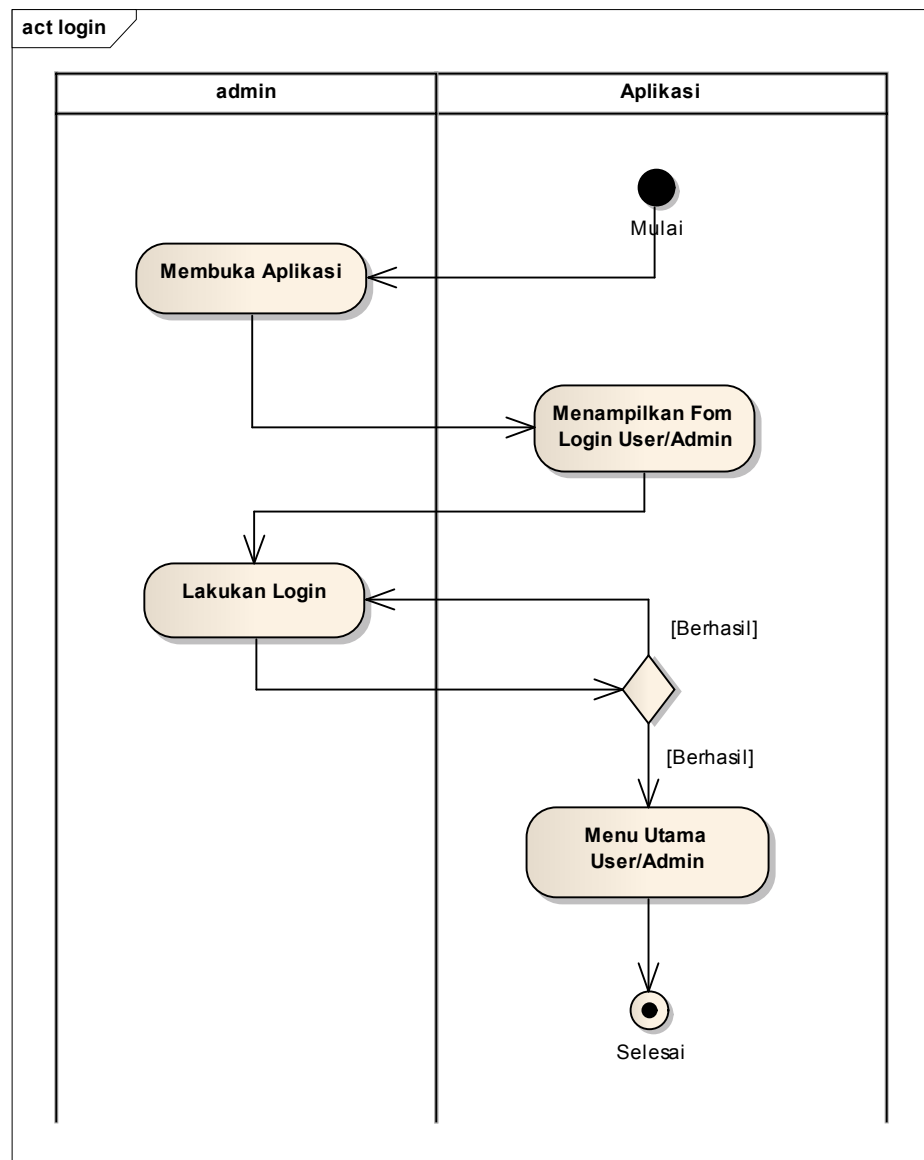
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Login Admin* pada aplikasi admin yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.9 Activity Login

e. *Activity Cabang Olahraga Admin*

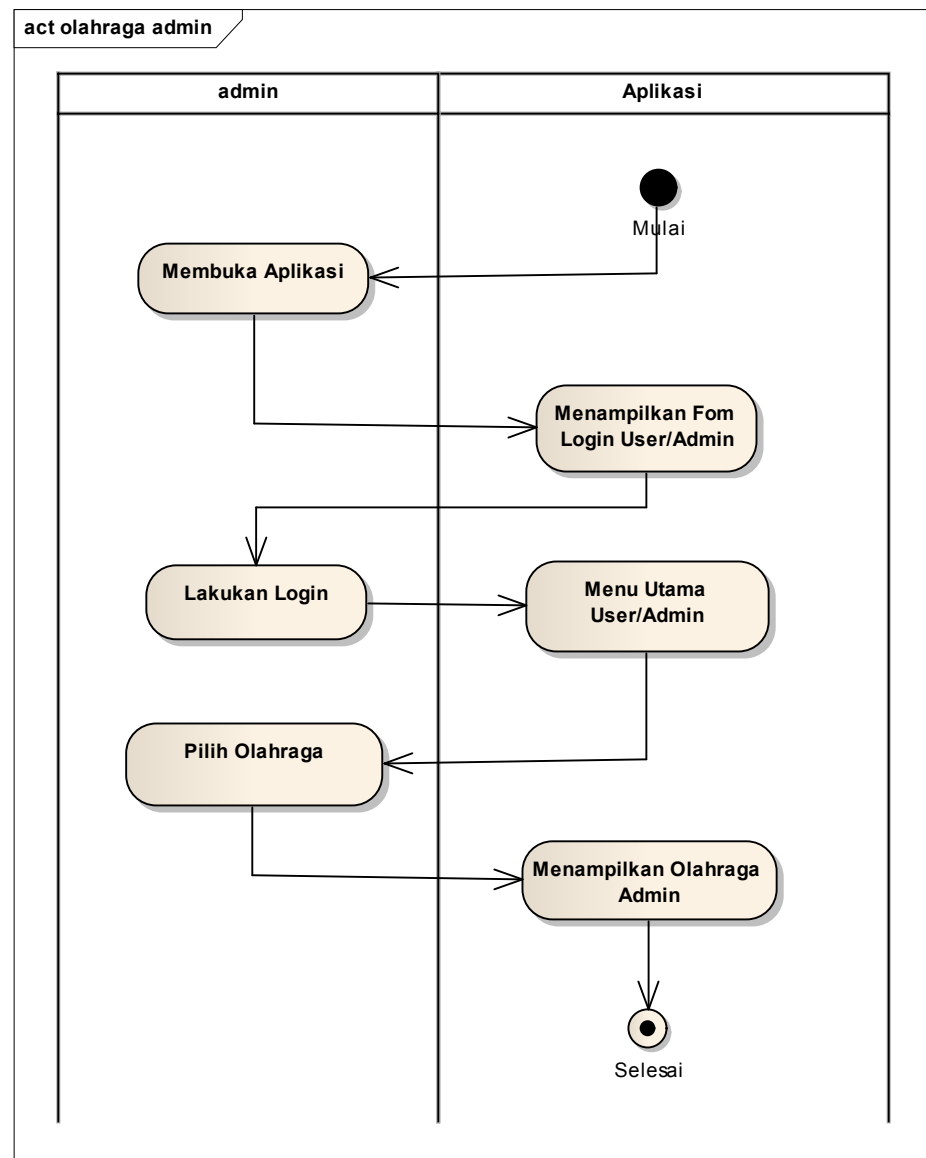
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form* Cabang Olahraga Admin pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.10 *Activity Cabang Olahraga Admin*

f. *Activity Olahraga Admin*

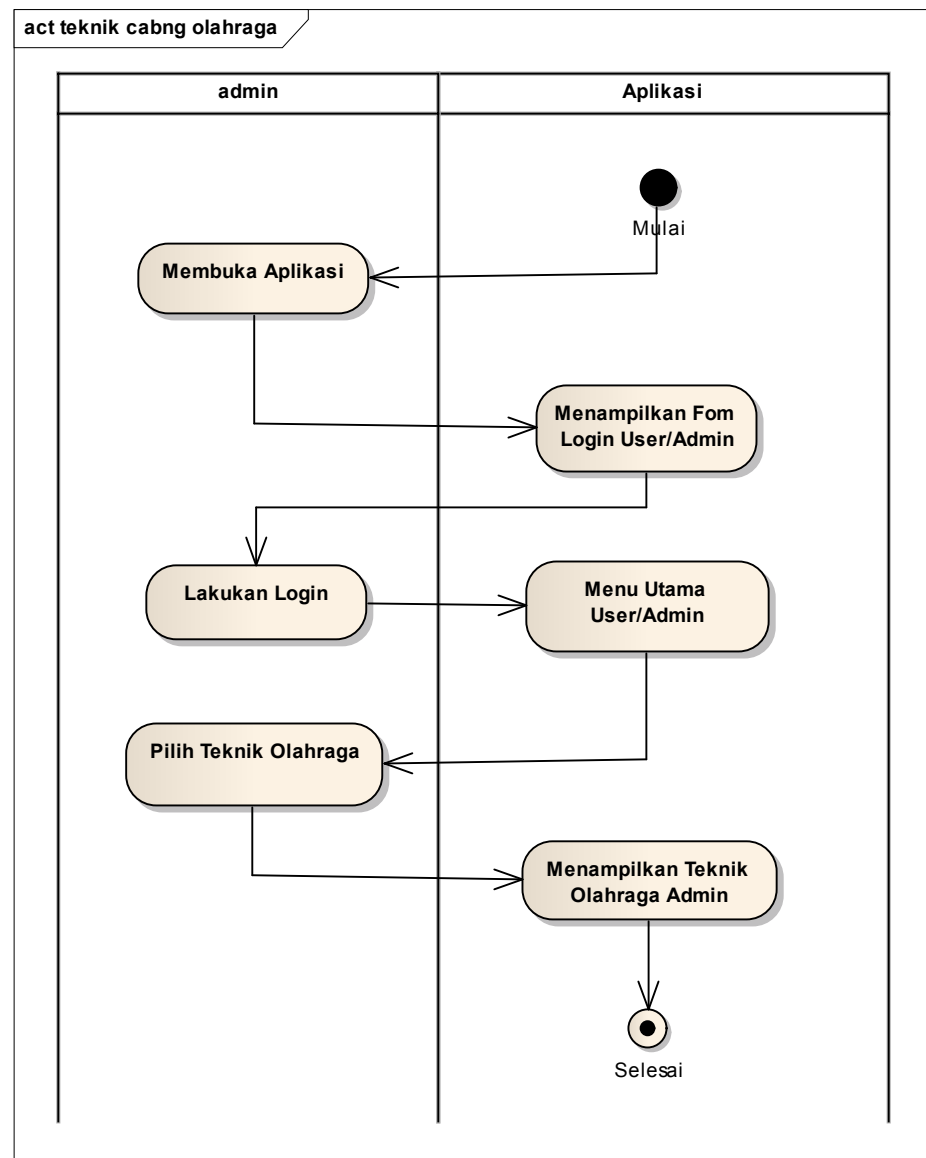
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form* Olahraga Admin pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.11 *Activity Olahraga Admin*

g. *Activity Teknik Olahraga Admin*

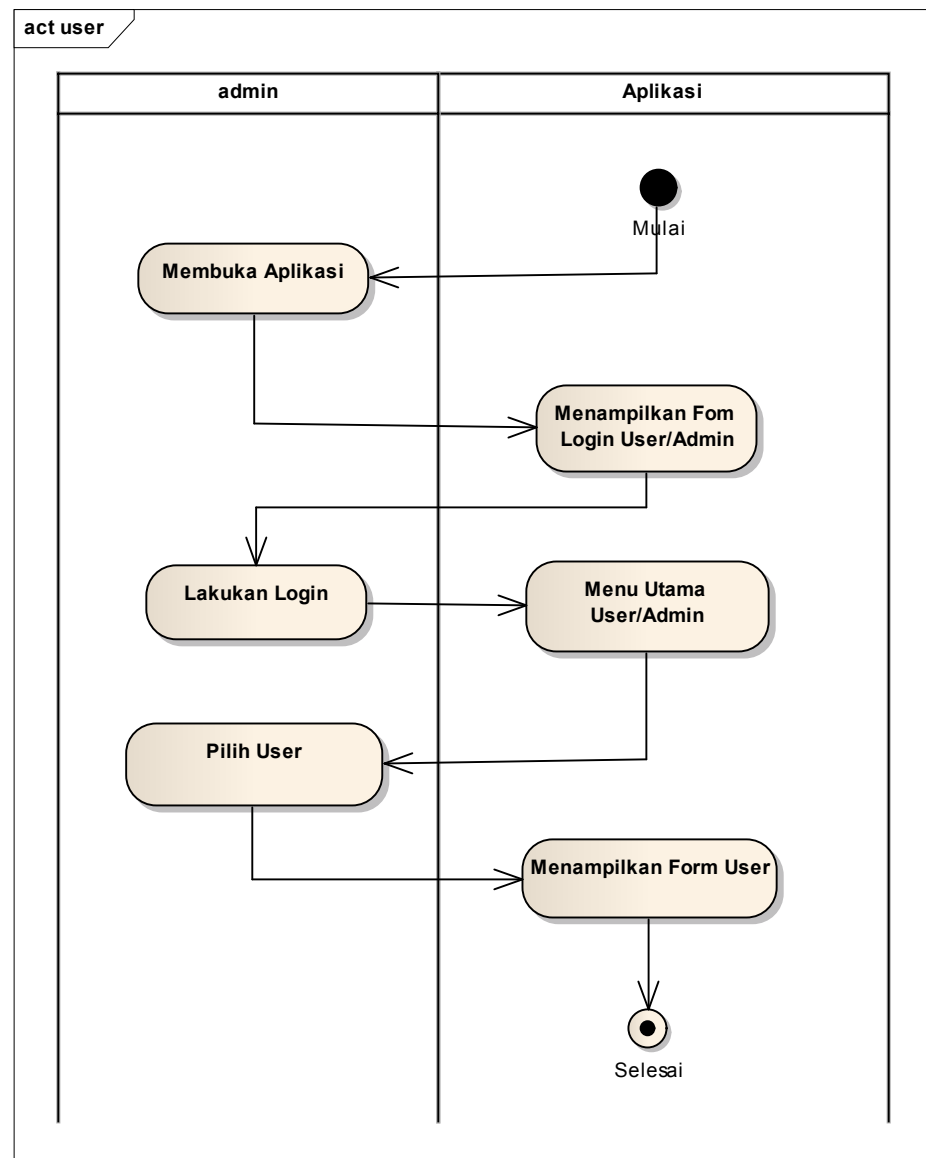
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form Teknik Olahraga Admin* pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.12 *Activity Teknik Olahraga Admin*

h. *Activity* User Olahraga

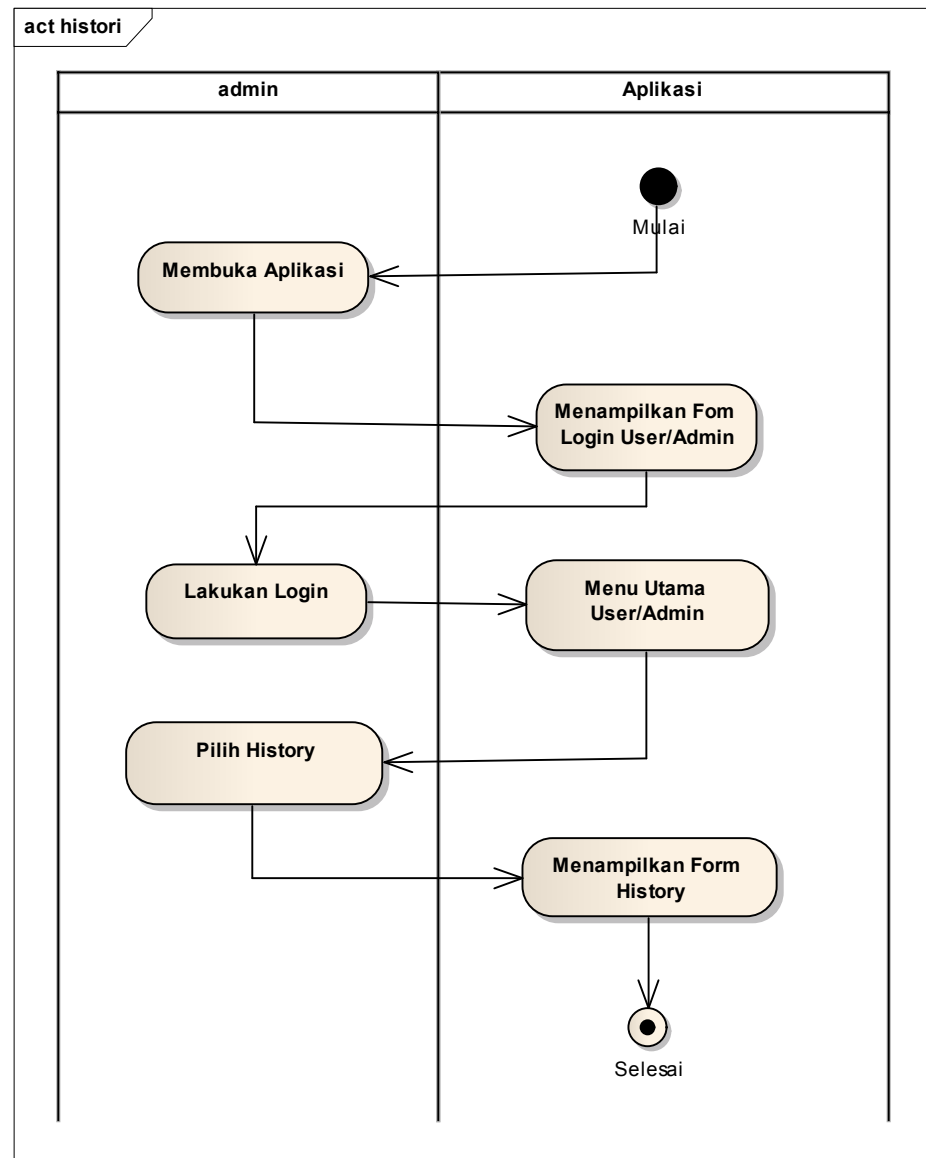
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form* User Olahraga pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.13 *Activity* User Olahraga

i. *Activity History*

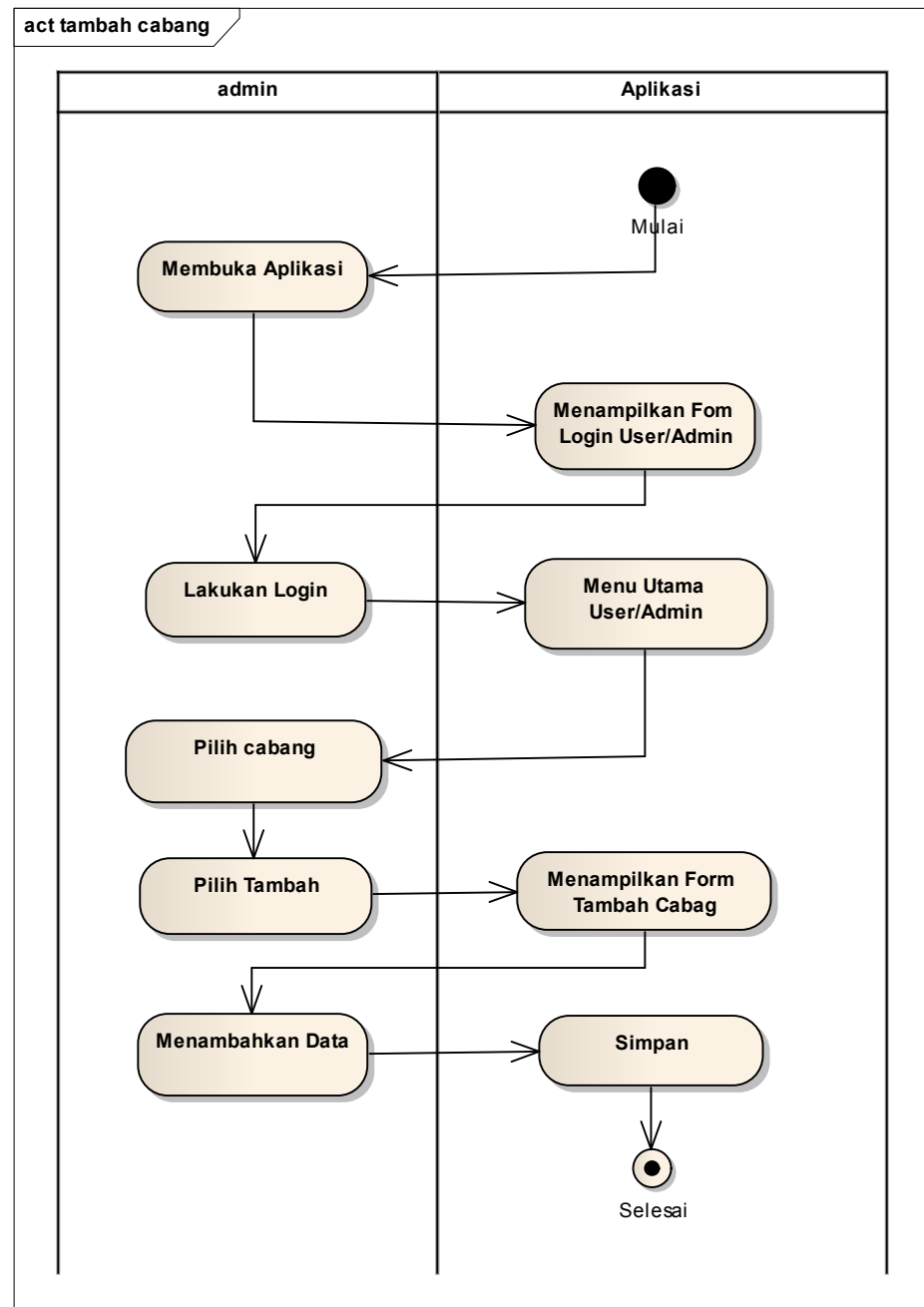
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form history* Olahraga pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.14 *Activity History*

j. *Activity* Tambah Cabang

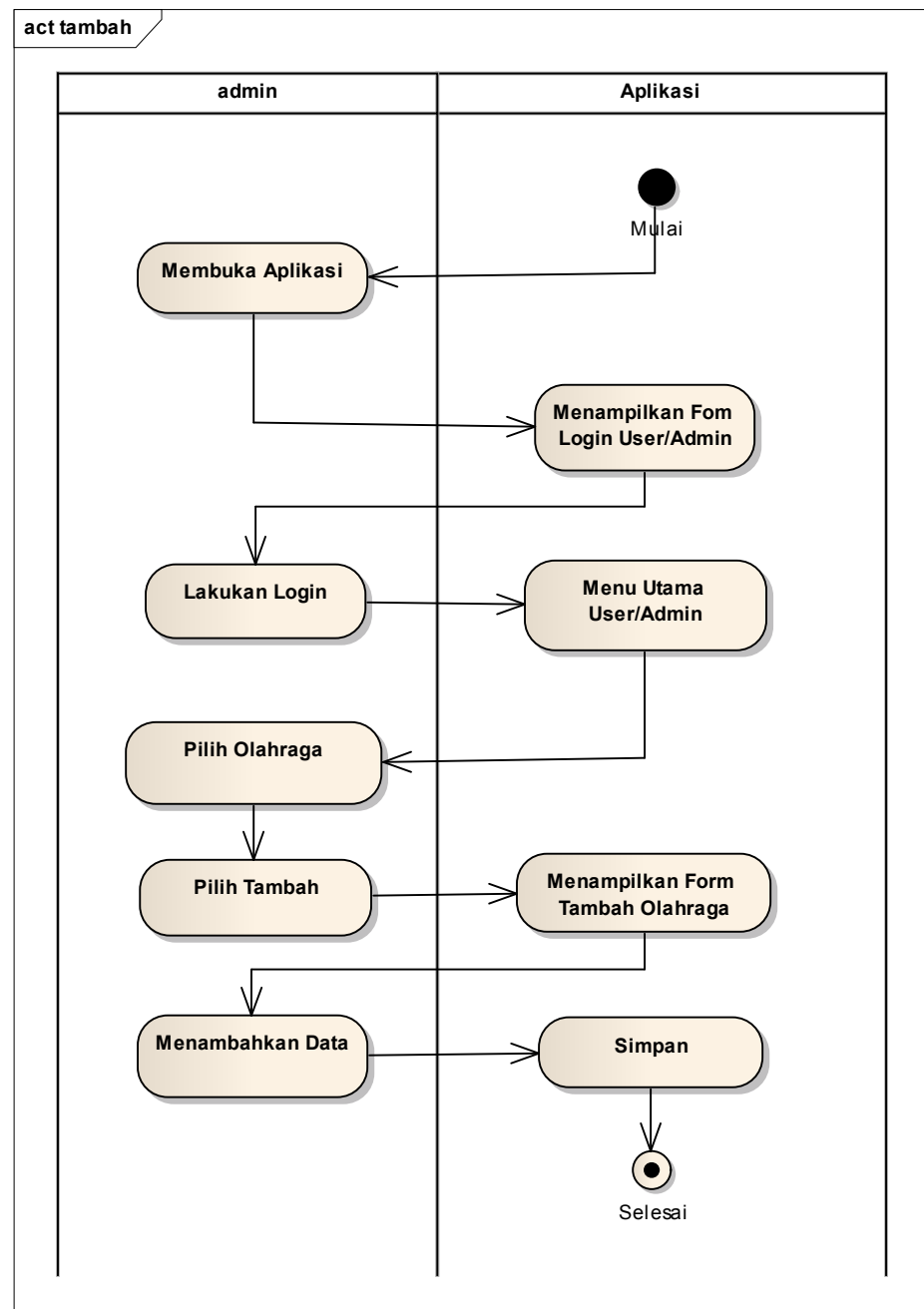
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form* Tambah Cabang pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.15 *Activity* Tambah Cabang

k. *Activity* Tambah Olahraga

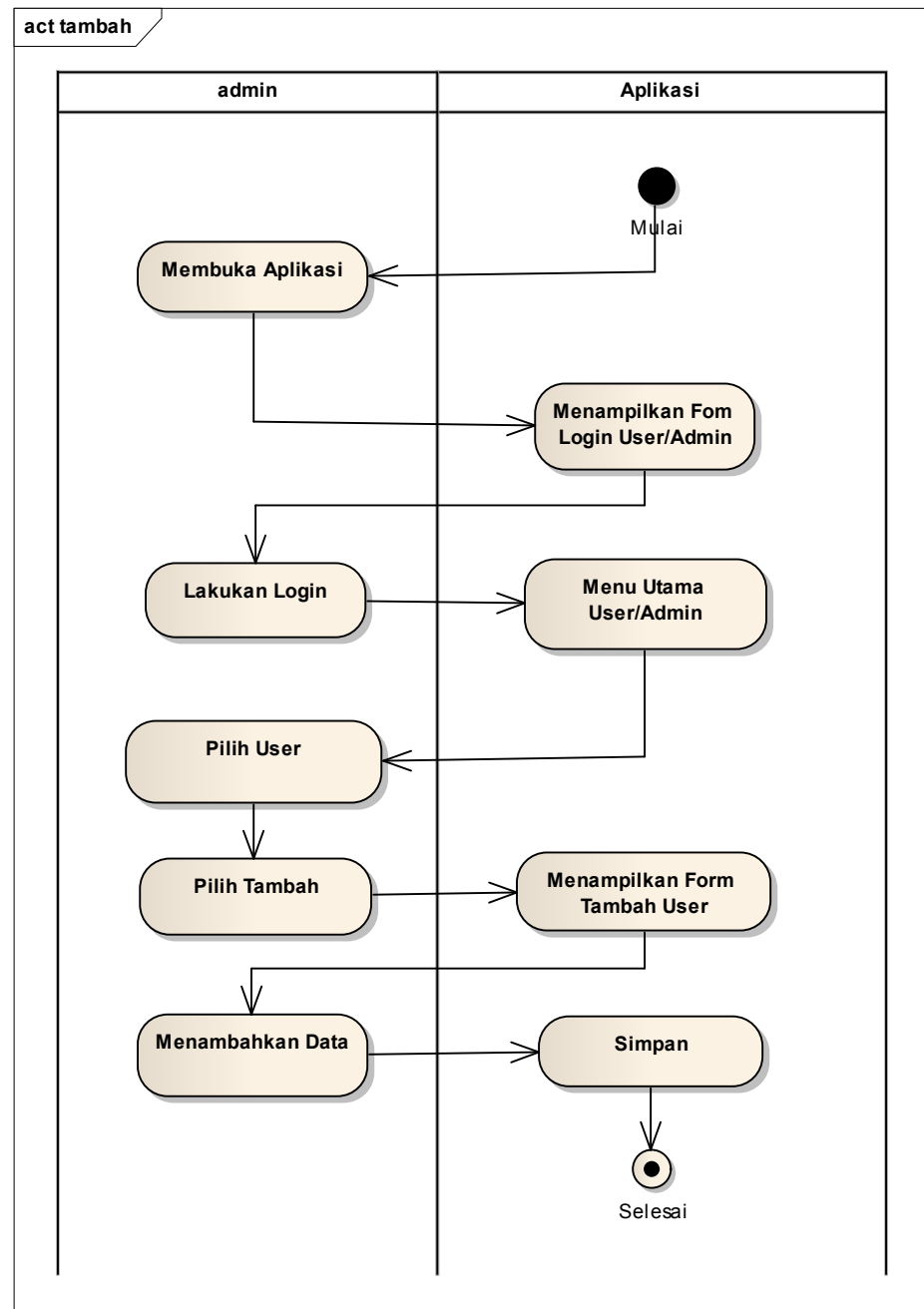
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form* Tambah Olahraga pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.16 *Activity* Tambah Olahraga

1. *Activity* Tambah User

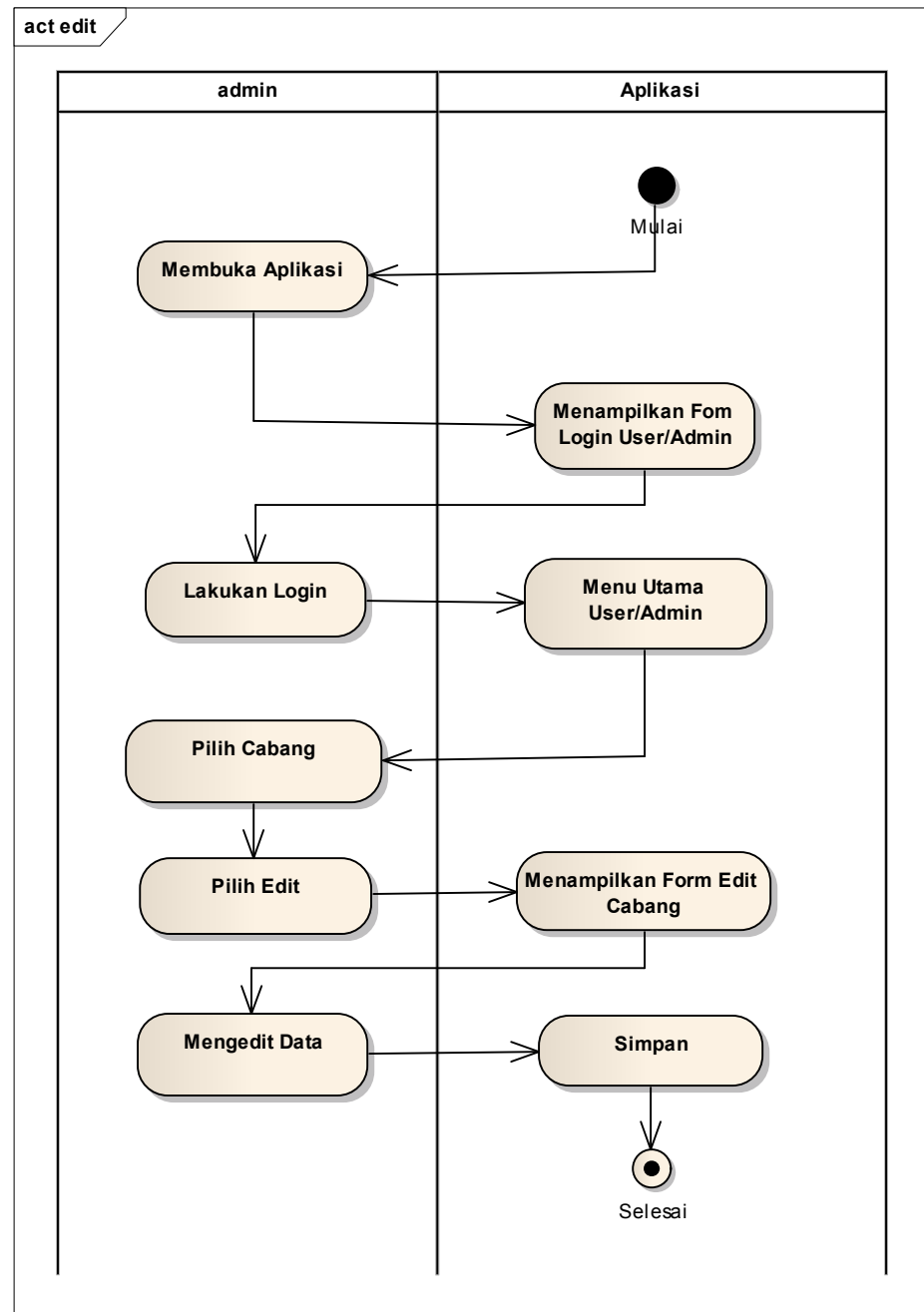
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form* Tambah User pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.17 *Activity* Tambah User

m. *Activity Edit Cabang*

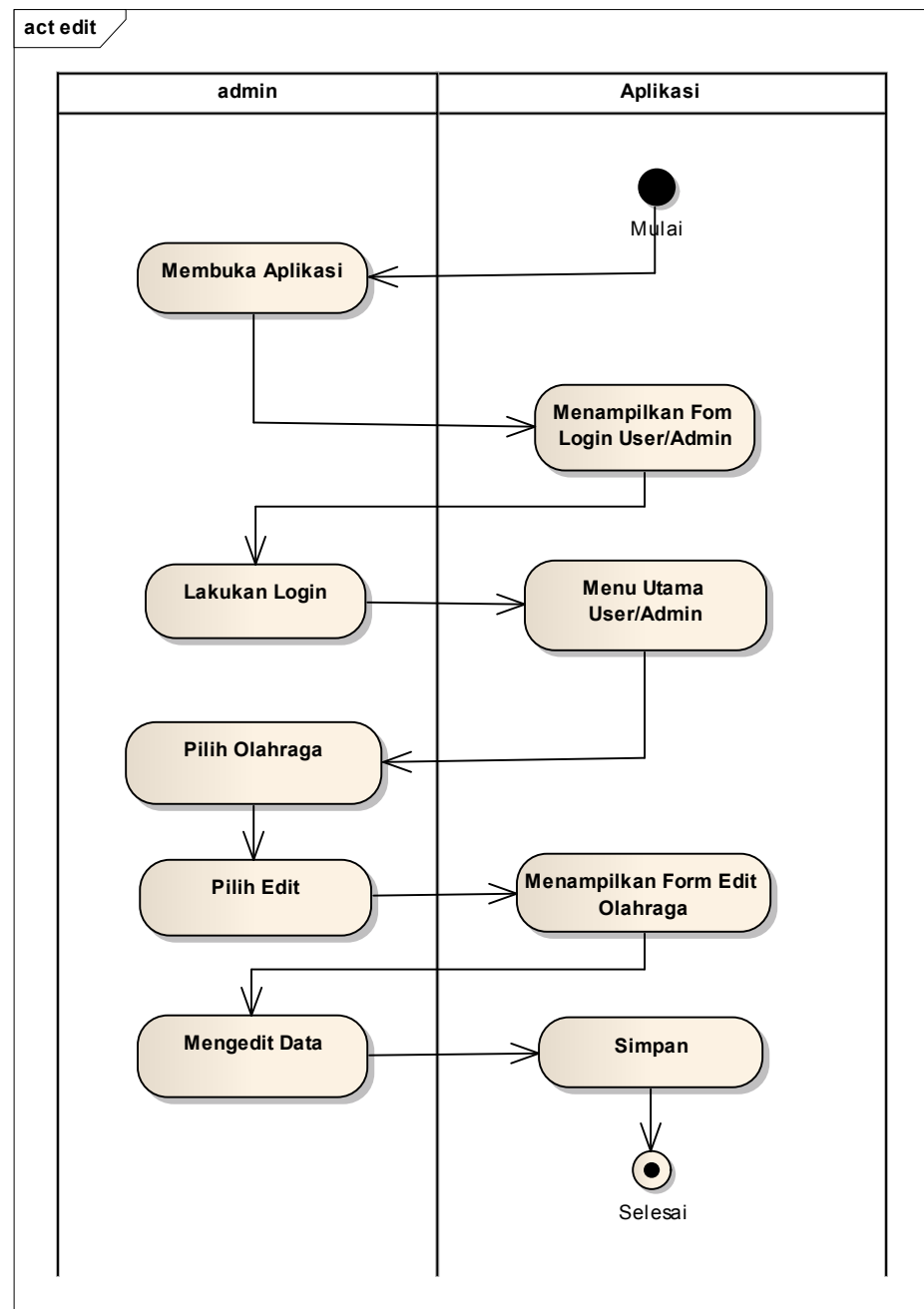
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form Edit Cabang* pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.18 *Activity Edit Cabang*

n. *Activity Edit Olahraga*

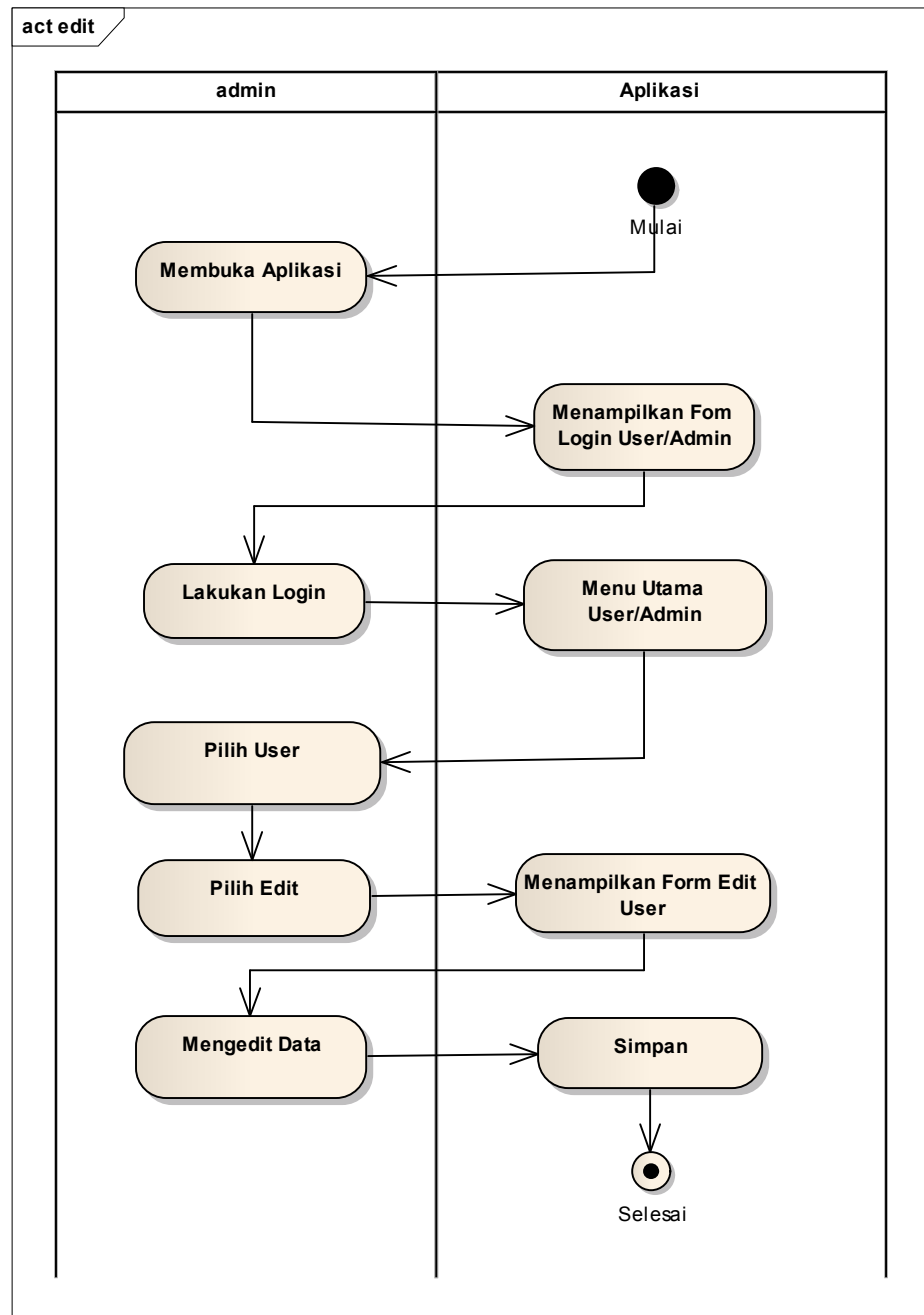
Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form Edit Olahraga* pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



Gambar 3.19 *Activity Edit Olahraga*

o. *Activity Edit User*

Merupakan penjelasan proses pengaksesan *Form Edit User* pada aplikasi yang dilakukan oleh *user/admin*, ilustrasinya seperti gambar berikut:



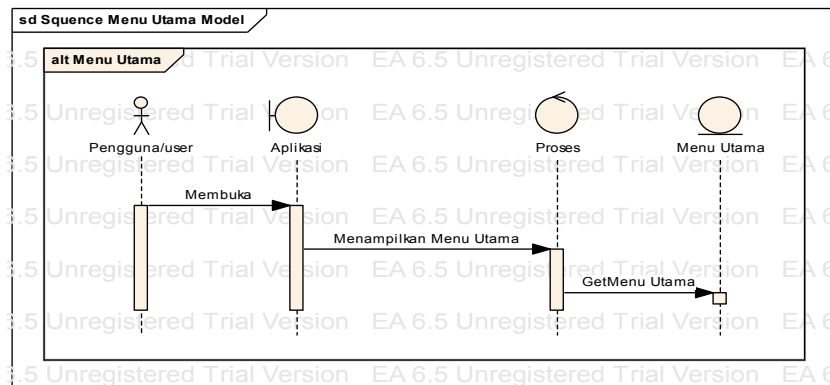
Gambar 3.20 *Activity Edit User*

3.3.3 Sequence Diagram

Adapun dibawah ini adalah *use case diagram* usulan :

a. Sequence diagram Menu Utama Pengguna

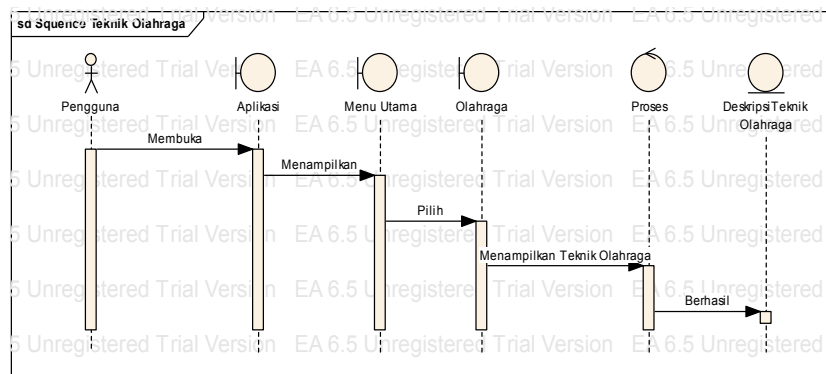
Menggambarkan alur bagi pengguna untuk masuk ke Menu Utama yang dilakukan oleh pengguna, adapun *sequence diagram* Menu Utama adalah sebagai berikut:



Gambar 3.21 Sequence diagram Menu Utama Pengguna

b. Sequence diagram Teknik Olahraga Pengguna

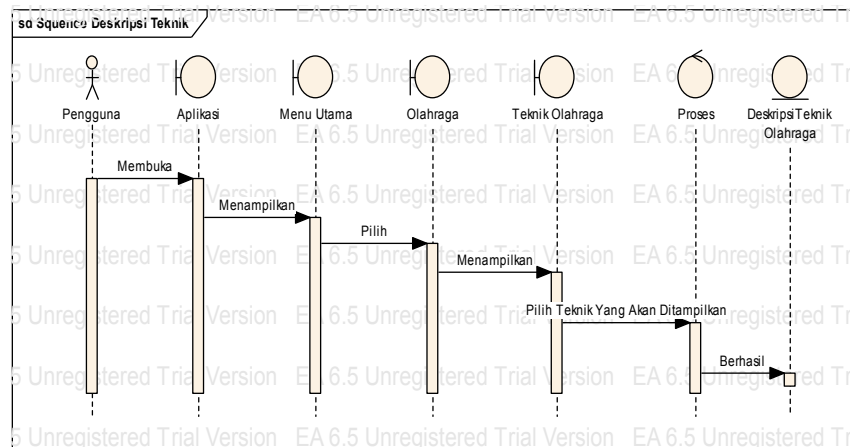
Menggambarkan alur bagi pengguna untuk masuk ke Teknik Olahraga Pengguna yang dilakukan oleh pengguna, adapun *sequence diagram* Teknik Olahraga Pengguna adalah sebagai berikut:



Gambar 3.22 Sequence diagram Teknik Olahraga Pengguna

c. *Sequence Diagram* Deskripsi Teknik Olahraga

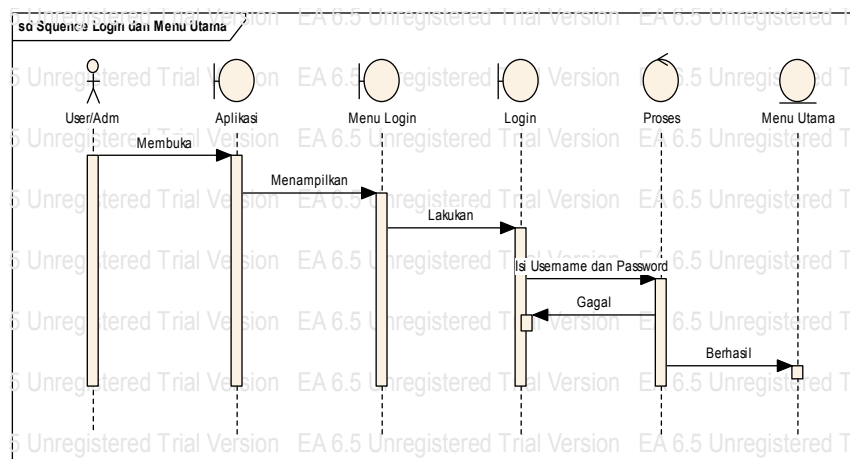
Menggambarkan alur bagi pengguna untuk masuk ke *Form* Deskripsi Teknik Olahraga yang dilakukan oleh pengguna, adapun *sequence diagram* Deskripsi Teknik Olahraga adalah sebagai berikut:



Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Deskripsi Teknik Olahraga

d. *Sequence Diagram* Login

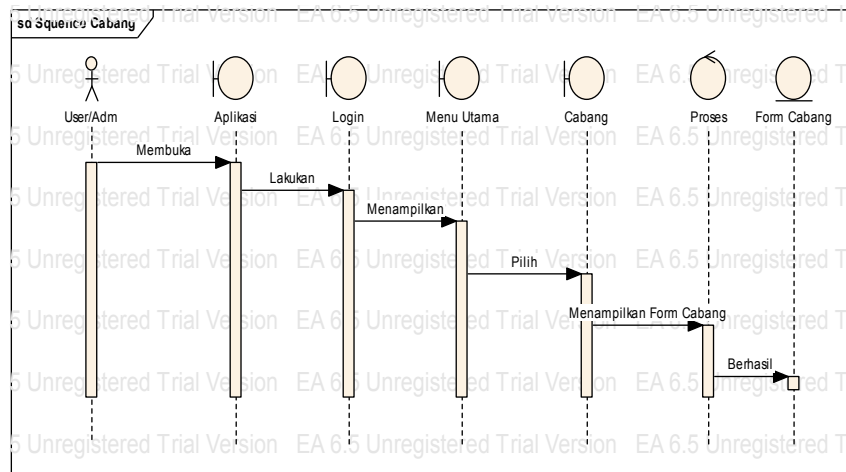
Menggambarkan alur bagi Admin untuk masuk ke *Form* Admin yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram* Login adalah sebagai berikut:



Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Login

e. *Sequence Diagram Cabang Olahraga Admin*

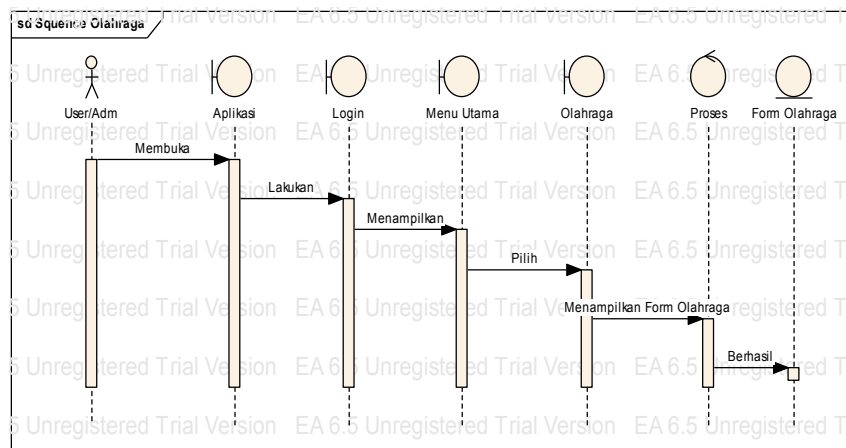
Menggambarkan alur bagi *Admin* untuk masuk ke *Form Cabang Olahraga* yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram* Cabang Olahraga *Admin* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.25 Sequence Diagram Cabang Olahraga Admin

f. *Sequence Diagram Olahraga Admin*

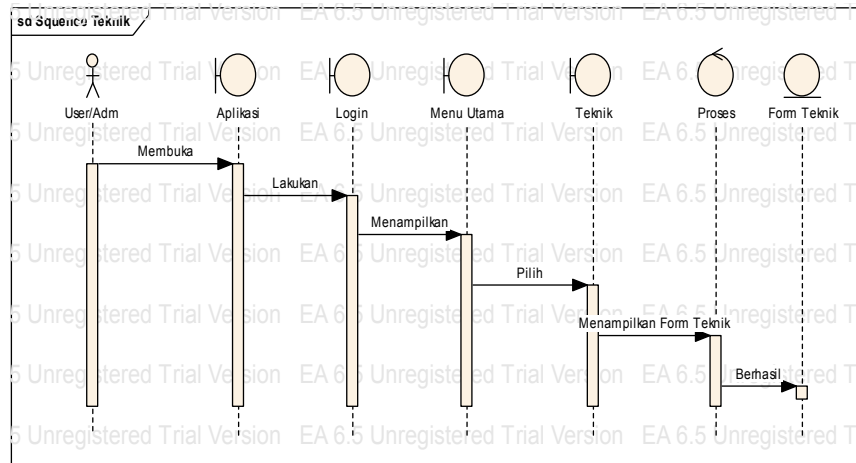
Menggambarkan alur bagi *Admin* untuk masuk ke *Form Olahraga* yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram* Olahraga *Admin* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.26 Sequence Diagram Olahraga Admin

g. *Sequence Diagram Teknik Olahraga Admin*

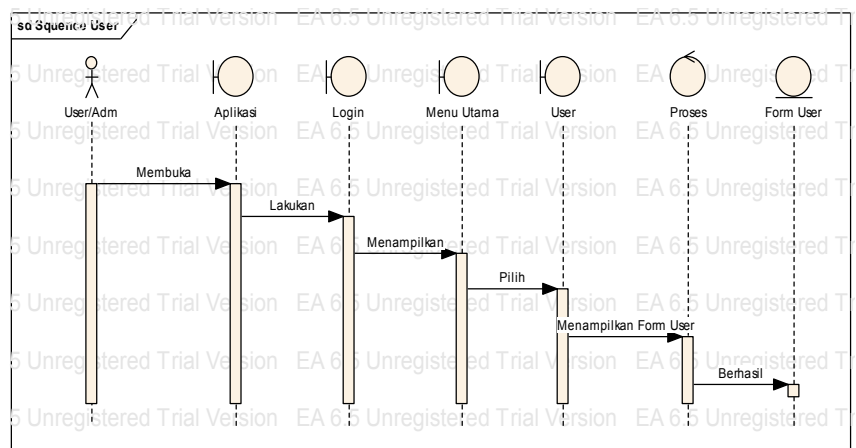
Menggambarkan alur bagi *Admin* untuk masuk ke *Form Teknik Olahraga* yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram* Teknik Olahraga *Admin* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.27 Sequence Diagram Teknik Olahraga Admin

h. *Sequence Diagram User*

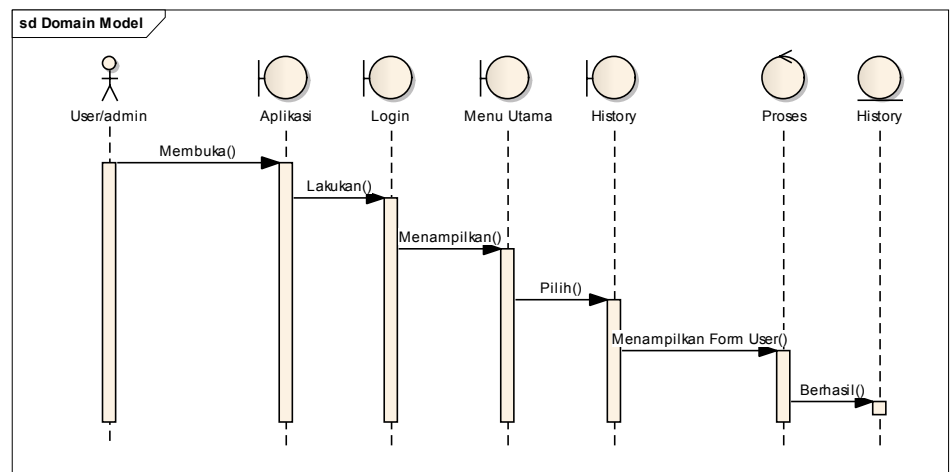
Menggambarkan alur bagi Admin untuk masuk ke *Form User* yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram* User adalah sebagai berikut:



Gambar 3.28 Sequence Diagram User

i. *Sequence Diagram History*

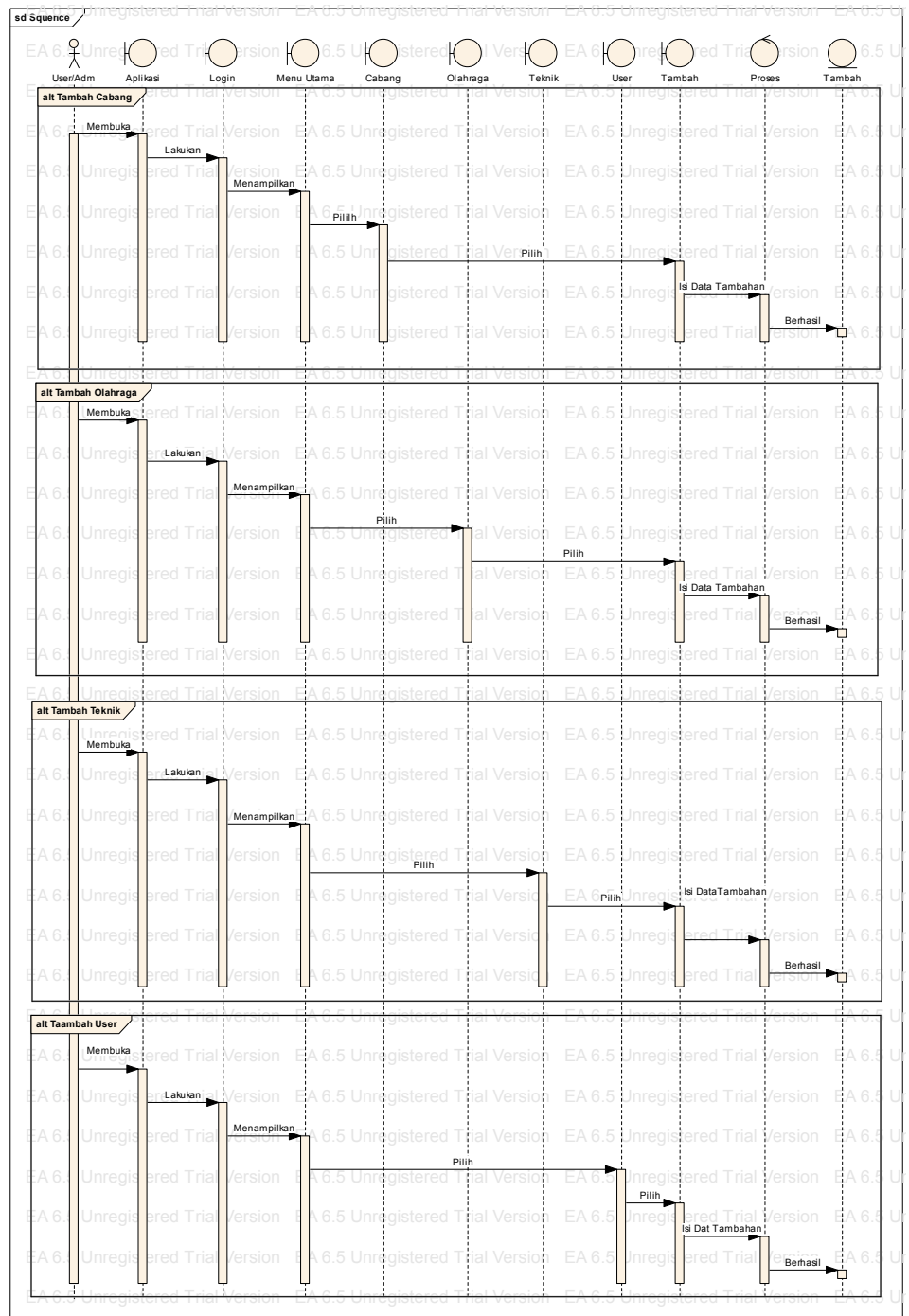
Menggambarkan alur bagi Admin untuk masuk ke *Form history* yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram Tambah* adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 29 Sequential Diagram History

j. *Sequence Diagram Tambah*

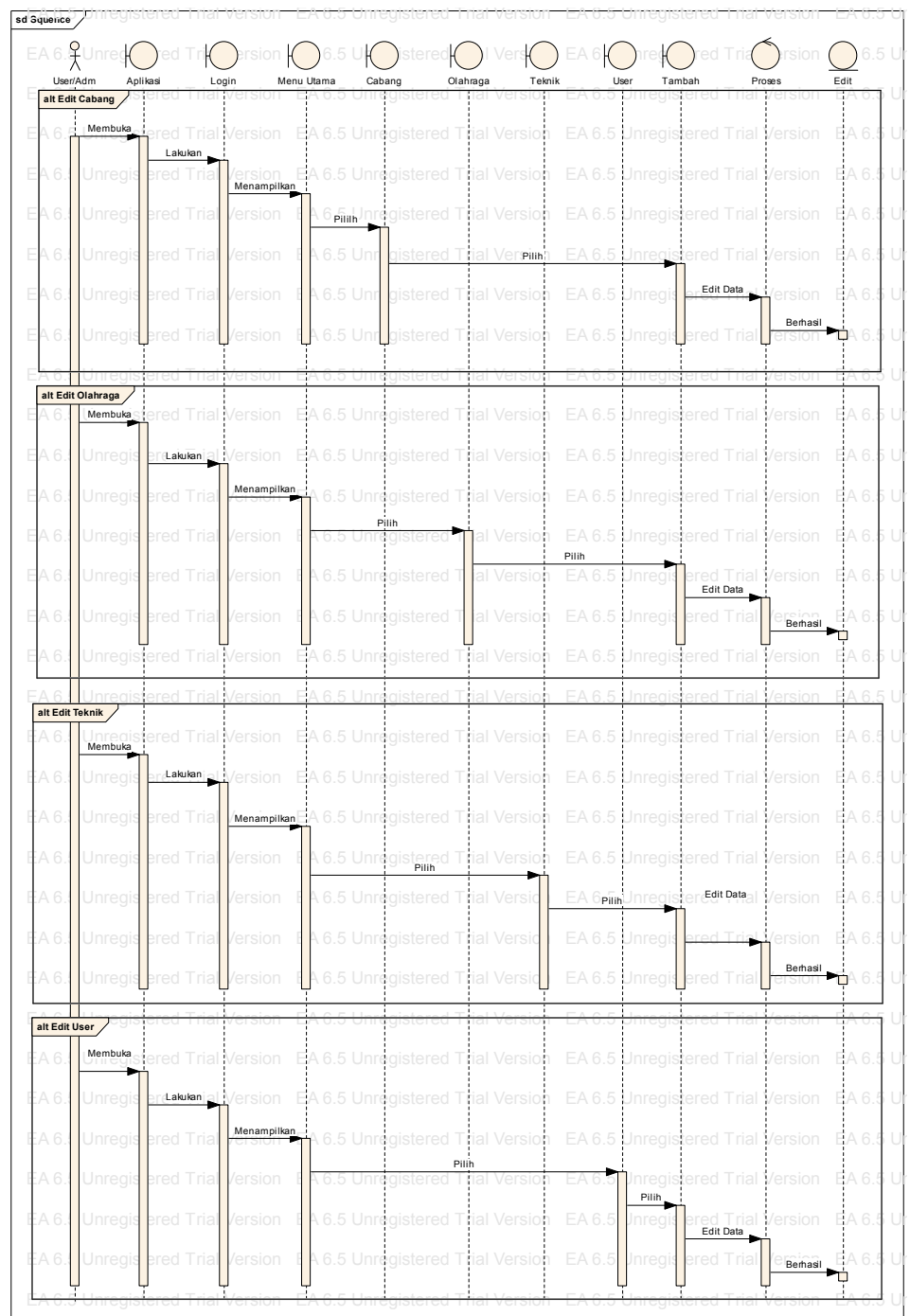
Menggambarkan alur bagi Admin untuk masuk ke *Form Tambah* yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram Tambah* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.30 Sequence Diagram Tambah

k. *Sequence Diagram Edit*

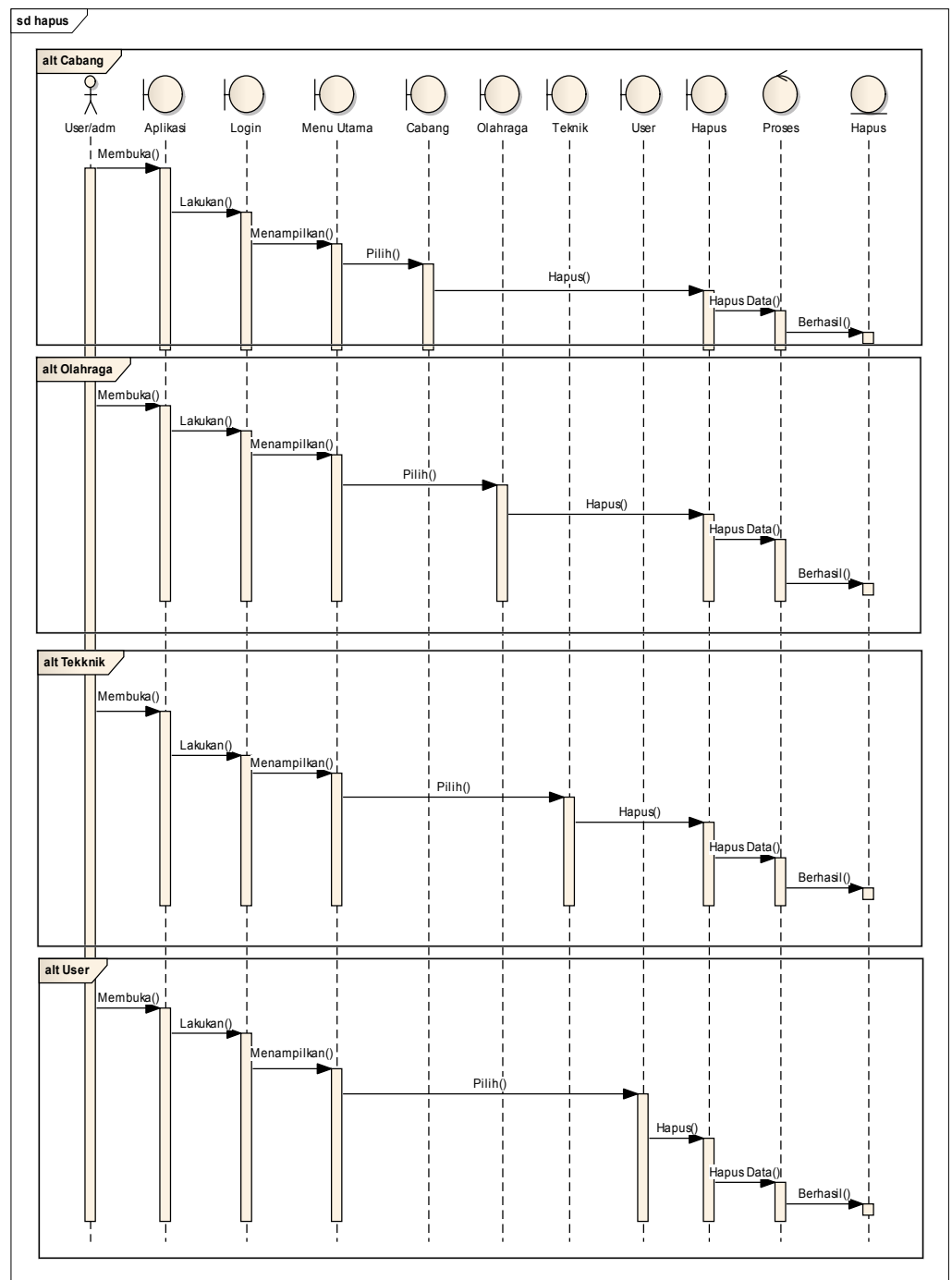
Menggambarkan alur bagi Admin untuk masuk ke *Form Edit* yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram Edit* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.31 *Sequence Diagram Edit*

1. Sequence Diagram Hapus

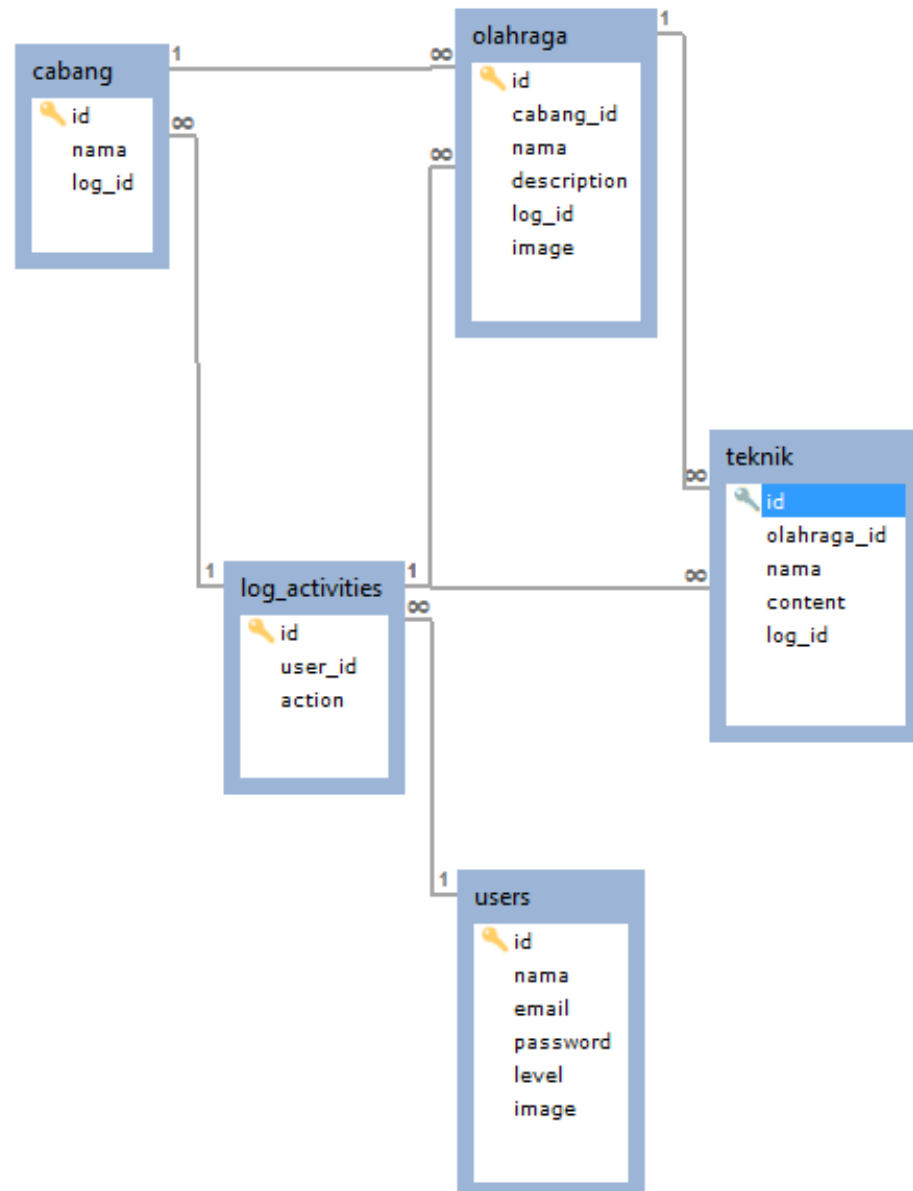
Menggambarkan alur bagi Admin untuk masuk ke *Form* hapus yang dilakukan oleh *user/admin*, adapun *sequence diagram* Edit adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 32 Sequential diagram hapus

3.3.4 Class Diagram

Rancangan hubungan antar *class* dibuat dalam bentuk *diagram class* sebagai berikut:



Gambar 3.33 Class Diagram

3.4 Perancangan Antar Muka (*User Interface*)

Gambaran tampilan yang akan di sajikan didalam aplikasi sebagai tampilan antar muka antara sistem dengan pengguna:

3.4.1 Tampilan Menu Utama Pengguna

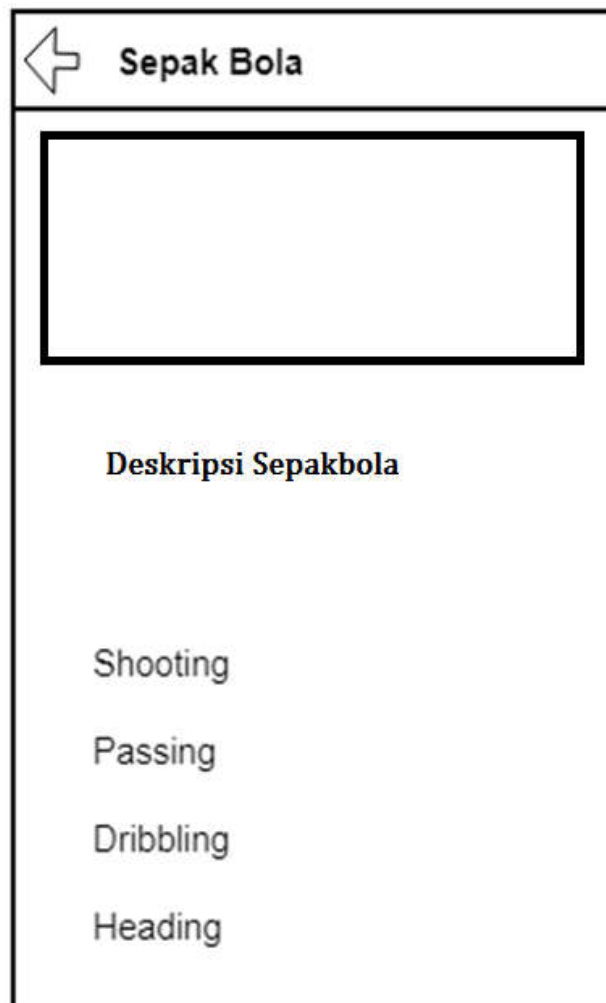
The image shows a user interface for a home menu. It has a title bar at the top labeled 'Home'. Below the title bar, there are two main sections. The first section is titled 'BOLA BESAR' and contains three items: 'Sepak Bola', 'Basket', and 'Volly'. The second section is titled 'BOLA KECIL' and contains three items: 'Bulu Tangkis', 'Tenis Meja', and 'SoftBall'. Each item is represented by a button.

Home	
BOLA BESAR	
Sepak Bola	
Basket	
Volly	
BOLA KECIL	
Bulu Tangkis	
Tenis Meja	
SoftBall	

Gambar 3.34 Tampilan Menu Utama

Pada rancangan layar diatas terdapat *button* nama-nama olahraga seperti sepakbola, basket, volly dan masih banyak lagi. *Button* tersebut berfungsi untuk menampilkan *form* teknik olahraga dan penjelasan dari olahraga yang dipilih.

3.4.2 Tampilan Teknik Olahraga Pengguna



Gambar 3.35 Teknik Olahraga Pengguna

Pada rancangan layar diatas terdapat foto beserta penjelasan dari olahraga yang dipilih. Terdapat *button* nama-nama teknik olahraga seperti *shooting*, *passing*, *dribbling*, *heading*. *Button* tersebut berfungsi untuk menampilkan *form* penjelasan teknik olahraga dipilih.

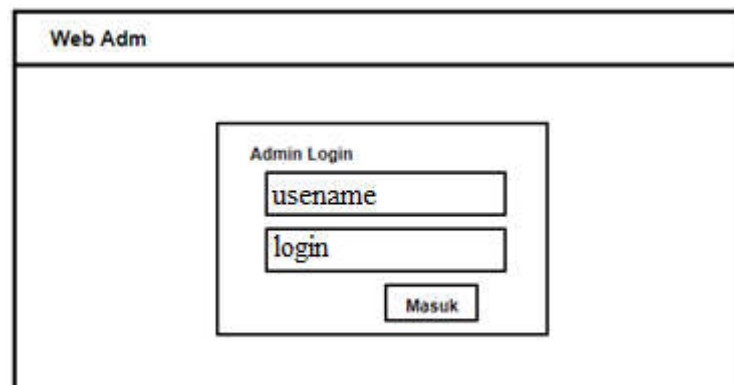
3.4.3 Tampilan Deskripsi Teknik Olahraga Pengguna



Gambar 3.36 Tampilan Deskripsi Teknik Olahraga Pengguna

Pada rancangan layar diatas terdapat foto beserta penjelasan dari teknik olahraga yang dipilih.

3.4.4 Tampilan *Login Admin*

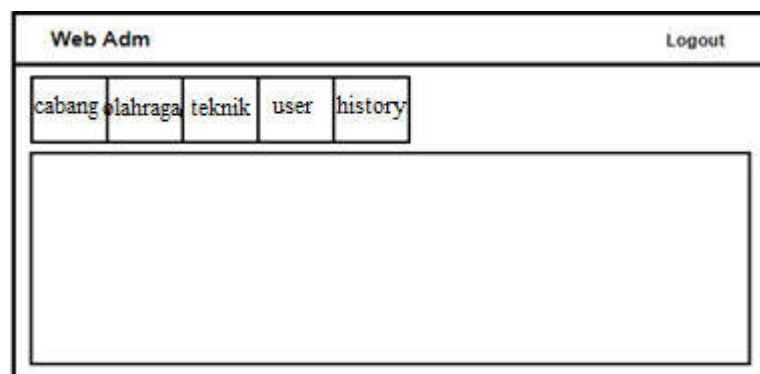


Gambar 3.37 Tampilan Menu *Login*

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *text field username* yang harus diisi *username* untuk melakukan *login admin*.
2. Terdapat *text field password* yang harus diisi *password* untuk melakukan *login admin*.
3. Terdapat *button masuk* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim *username* dan *password* kedalam sistem agar dapat *login* dan menampilkan *form* menu utama *admin*.

3.4.5 Tampilan Menu Utama Admin



Gambar 3.38 Tampilan Menu Utama Admin

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *button cabang* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menampilkan *form* cabang.
2. Terdapat *button olahraga* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menampilkan *form* olahraga.

3. Terdapat *button teknik* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menampilkan *form teknik*.
4. Terdapat *button user* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menampilkan *form user*.
5. Terdapat *button history* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menampilkan *form history*.
6. Terdapat *button logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.6 Tampilan Cabang Olahraga Admin

Web Adm					Logout
Cabang					
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> List Cabang Olahraga Tambah </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> Edit Hapus </div>					

Gambar 3.39 Tampilan Cabang Olahraga Admin

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *button edit cabang* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat *edit* data cabang.

2. Terdapat *button* hapus cabang yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat hapus data cabang.
3. Terdapat *button* tambah cabang yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat tambah data cabang.
4. Terdapat *button* *logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.7 Tampilan Olahraga Admin

Web Adm		Logout	
	Olahraga		
List Olahraga		Tambah	
		Edit Hapus	

Gambar 3.40 Tampilan Olahraga Admin

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *button* *edit* olahraga yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat *edit* data olahraga.
2. Terdapat *button* hapus olahraga yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat hapus data olahraga.
3. Terdapat *button* tambah olahraga yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat tambah data olahraga.

4. Terdapat *button logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.8 Tampilan Teknik Olahraga Admin

Web Adm				
		Teknik		

List Teknik Olahraga

Tambah

Edit Hapus

Gambar 3.41 Tampilan Teknik Olahraga Admin

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *button edit* teknik yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat *edit* data teknik.
2. Terdapat *button* hapus teknik yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat hapus data teknik.
3. Terdapat *button* tambah teknik yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat tambah data olahraga.
4. Terdapat *button logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.9 Tampilan *User* Olahraga

Web Adm				
			User	
List User Olahraga				Tambah
Edit Hapus				

Gambar 3.42 Tampilan *User Olahraga*

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *button edit user* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat *edit* data *user*.
2. Terdapat *button hapus user* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat hapus data *user*.
3. Terdapat *button tambah user* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat tambah data *user*.
4. Terdapat *button logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.6 Tampilan *History* Olahraga

Web Adm					Logout
				History	
List History					

Gambar 3.43 Tampilan *History*

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen seperti *button logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.7 Tampilan Tambah Cabang Olahraga

WEB ADM					
Cabang					
Tambah Cabng Olahraga					
<div></div>					
Simoan Kembali					

Gambar 3.44 Tampilan Tambah Cabang Olahraga

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *text field* yang harus diisi nama untuk menambah cabang.

2. Terdapat *button* simpan yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menyimpan data cabang.
3. Terdapat *button* kembali yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat kembali pada halaman sebelumnya .
4. Terdapat *button* *logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.8 Tampilan Tambah Olahraga

The screenshot shows a web application interface titled "WEB ADM". Below the title bar, there is a navigation menu with a table containing the following items:

	Olahraga			
--	----------	--	--	--

Below the navigation menu, there is a main content area titled "Tambah Olahraga". Inside this area, there are four input fields stacked vertically:

- Nama Olahraga
- Jenis Cabang Olahraga
- Image
- Deskripsi

At the bottom right of the "Tambah Olahraga" form, there are two buttons: "Simpan" and "Kembali".

Gambar 3.45 Tampilan Tambah Olahraga

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *text field* nama olahraga yang harus diisi nama olahraga untuk menambah data olahraga.
2. Terdapat *text field* jenis cabang olahraga yang harus diisi nama cabang olahraga untuk mengelompokan data olahraga dari setiap cabangnya.

3. Terdapat *image* yang harus di tambah.
4. Terdapat *text field* deskripsi yang harus di isi deskripsi dari suatu olahraga.
5. Terdapat *button* simpan yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menyimpan data cabang.
6. Terdapat *button* kembali yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat kembali pada halaman sebelumnya.
7. Terdapat *button* logout yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.9 Tampilan Tambah User Olahraga

The screenshot shows a web application interface titled "WEB ADM". Below the title bar, there is a navigation menu with several items, one of which is labeled "User". The main content area is titled "Tambah User" and contains a form with the following fields: "Nama Depan", "Nama Belakang", "Email", "Password", "Level", and "Image". At the bottom of the form, there is a button labeled "Simpan Kembali".

Gambar 3.46 Tampilan Tambah *User* Olahraga

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *text field* nama depan yang harus diisi nama depan untuk *user*.

2. Terdapat *text field* nama belakang yang harus diisi nama belakang untuk *user*.
3. Terdapat *text field* email yang harus diisi email untuk *user*.
4. Terdapat *text field password* yang harus diisi *password* untuk *user*.
5. Terdapat *text field level* yang harus diisi *level admin* untuk *user*.
6. Terdapat *image* yang harus di tambah.
7. Terdapat *button* simpan yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menyimpan data cabang.
8. Terdapat *button* kembali yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat kembali pada halaman sebelumnya.
9. Terdapat *button logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.13 Tampilan Edit Cabang Olahraga

WEB ADM				
Cabang				
<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%; margin-bottom: 10px;"></div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Edit Kembali </div>				

Gambar 3.47 Tampilan Edit Cabang Olahraga

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *text field* yang harus di isi nama cabang yang mau diedit.
2. Terdapat *button* edit yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menyimpan data cabang yang telah diedit.
3. Terdapat *button* kembali yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat kembali pada halaman sebelumnya .
4. Terdapat *button* *logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.10 Tampilan *Edit Olahraga*

The screenshot shows a web application interface titled "WEB ADM". Below the title bar, there is a navigation menu with a tab labeled "Olahraga". The main content area is titled "Olahraga" and contains a form for editing sports data. The form has three input fields: "Nama Olahraga", "Jenis Cabang Olahraga", and "Deskripsi". At the bottom right of the form, there are two buttons labeled "Edit" and "Kembali".

Gambar 3.48 Tampilan *Edit Olahraga*

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *text field* nama olahraga yang akan diganti nama olahraga yang baru.
2. Terdapat *text field* jenis cabang olahraga yang akan diganti cabang olahraga yang baru.

3. Terdapat *text field* deskripsi yang akan diganti deskripsi olahraga yang baru.
4. Terdapat *button* edit yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menyimpan data olahraga yang telah diedit.
5. Terdapat *button* kembali yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat kembali pada halaman sebelumnya.
6. Terdapat *button* *logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.

3.4.11 Tampilan Edit User Olahraga

The screenshot shows a web application interface titled "WEB ADM". It features a table with a header row containing a "User" column. Below the table, there is a form for editing a user. The form includes four input fields: "Nama Depan", "Nama Belakang", "Email", and "Level". At the bottom of the form, there are two buttons: "Edit" and "Kembali".

Gambar 3.49 Tampilan *Edit User Olahraga*

Pada rancangan layar diatas terdapat komponen-komponen seperti:

1. Terdapat *text field* nama depan *user* yang akan diganti nama depan yang baru.

2. Terdapat *text field* nama belakang *user* yang akan diganti nama belakang yang baru.
3. Terdapat *text field email user* yang akan diganti *email* yang baru.
4. Terdapat *button* edit yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat menyimpan data olahraga yang telah diedit.
5. Terdapat *button* kembali yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat kembali pada halaman sebelumnya.
6. Terdapat *button logout* yang berfungsi sebagai *button* untuk mengirim perintah kedalam sistem agar dapat keluar dari aplikasi atau halaman *admin*.