# BAB IV

# IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

# Implementasi Aplikasi

Proses pengembangan aplikasi “Sportclub” menggunakan metode prototyping. Dalam metode tersebut proses iterasi sangat berpengaruh dalam pengembangannya dikarenakan aplikasi akan berkembang menurut kebutuhan pengguna. Oleh karena itu implementasi aplikasi “Sportclub” sibedah menjadi dua buah bagian yaitu implementasi secara desain dan implementasi secara fungsionalitas

1. Implementasi desain

Pada implementasi desain dibedah menjadi beberapa iterasi yang dilakukan di interval waktu 1/12/2019 – 24/3/2020 adapun perkembangan dari desain berdasarkan iterasi sebagai berikut:

1. Iterasi pertama

Iterasi pertama dilakukan pada tanggal 4 desember 2019 dengan memaparkan desain mockup kepada pengguna (mockup mengacu pada gambar 8-10).

Adapun hasil dari iterasi yang diminta oleh pengguna yaitu :

* Kaidah pewarnaan dan penempatan element mengikuti website igracias.com
* pengimpletasian antar muka

1. Iterasi kedua

Iterasi kedua dilakukan pada tanggal 21 januari 2020 dengan memaparkan desain hasil dari iterasi pertama kepada pengguna, adapun desain yang ditampilkan sebagai berikut:

Adapun hasil dari iterasi yang diminta oleh pengguna yaitu :

* Pembuatan indikasi tipe pengguna yang sedang *login*
* Pembedahan antar muka yang didapatkan masing masing pengguna berdasarkan hak istimewanya
* Penambahan kategori inventaris yang diperuntukan kepada pengguna bertipe admin sportclub

1. Iterasi ketiga

Iterasi ketiga dilakukan pada tanggal 7 february 2020 dengan memaparkan desain hasil dari iterasi kedua kepada pengguna, adapun desain yang ditampilkan sebagai berikut:

Adapun hasil dari iterasi yang diminta oleh pengguna yaitu :

* Penambahan halaman prestasi dari masing masing pengguna yang berisikan grafik dan daftar berupa tabel

1. Implementasi fungsionalitas

Pada implementasi fungsionalitas dibedah menjadi beberapa iterasi yang dilakukan di interval waktu 1/1/2020 – 24/3/2020 adapun perkembangan dari desain berdasarkan iterasi sebagai berikut:

1. Iterasi pertama

Iterasi pertama dilakukan pada tanggal 21 january 2020. Adapun fungsionalitas yang diberikan kepada pengguna sebagai berikut:

* Pembedahan pengguna berdasarkan tipenya
* CRUD anggota, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data anggota baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh anggota
* CRUD sportclub, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data sportclub baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh sportclub
* CRUD acara, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data acara baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh acara
* CRUD anggaran, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data angaran baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh anggaran baik dari sauatu acara atau dari anggaran dari masing masing sportclub
* Mengikuti sportclub, funsgionalitas ini dikhususkan kepada tipe pengguna karyawan yang ingin mengikuti satu atau lebih sportclub yang ada
* Keluar sportclub, fungsionalitas ini dikhususkan kepada tipe pengguna karyawan yang ingin keluar dari satu atau lebih sportclub yang ada

Adapun hasil dari iterasi yang diminta oleh pengguna yaitu :

* Penghapusan fungsionalitas CRUD anggaran
* Penambahan fungsional Input inventaris yang diberikan kepada pengguna bertipe admin sportcub
* Pengkategorian acara menjadi dua tipe yaitu acara dan latihan harian

1. Iterasi kedua

Iterasi kedua dilakukan pada tanggal 21 januari 2020 dengan memaparkan desain hasil dari iterasi pertama kepada pengguna, adapun desain yang ditampilkan sebagai berikut:

* Pembedahan pengguna berdasarkan tipenya
* CRUD anggota, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data anggota baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh anggota
* CRUD sportclub, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data sportclub baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh sportclub
* CRUD acara, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data acara baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh acara
* Input inventaris, fungsionalitas ini diperunutkan kepada pengguna bertipe admin sportclub yang memiliki hak unutk menginpukan inventaris baru yang dibeli
* Mengikuti sportclub, funsgionalitas ini dikhususkan kepada tipe pengguna karyawan yang ingin mengikuti satu atau lebih sportclub yang ada
* Keluar sportclub, fungsionalitas ini dikhususkan kepada tipe pengguna karyawan yang ingin keluar dari satu atau lebih sportclub yang ada
* Pembuatan fungsionalitas untuk memberikan label pada jenis acara yang ada (acara dan latihan bareng)

Adapun hasil dari iterasi yang diminta oleh pengguna yaitu :

* Penambahan halaman prestasi dari masing masing pengguna (karyawan dan admin sportclub) yang berisikan grafik dan daftar berupa tabel

1. Iterasi ketiga

Iterasi ketiga dilakukan pada tanggal 7 february 2020 dengan memaparkan desain hasil dari iterasi kedua kepada pengguna, adapun desain yang ditampilkan sebagai berikut:

* Pembedahan pengguna berdasarkan tipenya
* CRUD anggota, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data anggota baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh anggota
* CRUD sportclub, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data sportclub baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh sportclub
* CRUD acara, fungsionalitas ini berguna untuk menginputkan data acara baru, mengubah, menghapus dan menampilkan data dari seluruh acara
* Input inventaris, fungsionalitas ini diperunutkan kepada pengguna bertipe admin sportclub yang memiliki hak unutk menginpukan inventaris baru yang dibeli
* Mengikuti sportclub, funsgionalitas ini dikhususkan kepada tipe pengguna karyawan yang ingin mengikuti satu atau lebih sportclub yang ada
* Keluar sportclub, fungsionalitas ini dikhususkan kepada tipe pengguna karyawan yang ingin keluar dari satu atau lebih sportclub yang ada
* Pembuatan fungsionalitas untuk memberikan label pada jenis acara yang ada (acara dan latihan bareng)