

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data sistem informasi Kompetisi Liga 1 Askab Sleman dengan metode *waterfall* menggunakan 3 (tiga) metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Berikut ini merupakan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan :

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada pertandingan yang sedang berjalan di kompetisi Liga 1 Askab Sleman. Penulis memperoleh hasil observasi dimana kompetisi Liga 1 Askab Sleman belum memiliki sebuah sistem informasi mengenai kompetisi tersebut, sehingga masyarakat kesulitan memperoleh informasi mengenai kompetisi yang sedang bergulir.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan langsung dengan pihak yang terkait, seperti ketua panitia lokasi pertandingan dan masyarakat yang hadir di lapangan. Setelah dilakukan wawancara, diperoleh hasil bahwa masyarakat membutuhkan sebuah sistem informasi kompetisi yang memiliki rangkuman pertandingan dan dapat diakses dimana saja. Selain itu, salah satu hasil wawancara juga memperoleh data jadwal pertandingan yang dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Jadwal pertandingan

| No. | Pekan | Tanggal Pertandingan | Tim 1 | | Tim 2 | Tempat |
|-----|-------|------------------------|--------------|---|-------------|-----------------|
| 1 | I | Jumat, 13 Oktober 2023 | SINDUTAMA | v | TUNAS MUDA | SINDUADI |
| 2 | I | Jumat, 13 Oktober 2023 | SARDONOHARJO | v | GELORA MUDA | SINDUADI |
| 3 | I | Sabtu, 14 Oktober 2023 | GAMA SLEMAN | v | REJODANI | SINDUADI |

| | | | | | | |
|----|-----|--------------------------|--------------|---|--------------|----------|
| 4 | I | Sabtu, 14 Oktober 2023 | BANGUNKERTO | v | DONOHARJO | SINDUADI |
| 5 | I | Minggu, 15 Oktober 2023 | MERAPI PUTRA | v | PANJI PUTRA | SINDUADI |
| 6 | II | Jumat, 20 Oktober 2023 | GELORA MUDA | v | DONOHARJO | SINDUADI |
| 7 | II | Jumat, 20 Oktober 2023 | TUNAS MUDA | v | REJODANI | SINDUADI |
| 8 | II | Sabtu, 21 Oktober 2023 | BANGUNKERTO | v | MERAPI PUTRA | SINDUADI |
| 9 | II | Minggu, 22 Oktober 2023 | TRIO MUDA | v | PSPK 98 | SINDUADI |
| 10 | II | Minggu, 22 Oktober 2023 | PANJI PUTRA | v | PS MLATI | SINDUADI |
| 11 | III | Jumat, 27 Oktober 2023 | DONOHARJO | v | SARDONOHARJO | SINDUADI |
| 12 | III | Sabtu, 28 Oktober 2023 | REJODANI | v | SINDUTAMA | SINDUADI |
| 13 | III | Sabtu, 28 Oktober 2023 | GELORA MUDA | v | BANGUNKERTO | SINDUADI |
| 14 | III | Minggu, 29 Oktober 2023 | TUNAS MUDA | v | GAMA SLEMAN | SINDUADI |
| 15 | III | Minggu, 29 Oktober 2023 | PS MLATI | v | MERAPI PUTRA | SINDUADI |
| 16 | IV | Jumat, 3 November 2023 | BANGUNKERTO | v | PANJI PUTRA | SINDUADI |
| 17 | IV | Sabtu, 4 November 2023 | GAMA SLEMAN | v | TRIO MUDA | SINDUADI |
| 18 | IV | Sabtu, 4 November 2023 | MERAPI PUTRA | v | GELORA MUDA | SINDUADI |
| 19 | IV | Minggu, 5 November 2023 | SINDUTAMA | v | PSPK 98 | SINDUADI |
| 20 | IV | Minggu, 5 November 2023 | SARDONOHARJO | v | PS MLATI | SINDUADI |
| 21 | V | Jumat, 10 November 2023 | PS MLATI | v | BANGUNKERTO | SINDUADI |
| 22 | V | Sabtu, 11 November 2023 | PANJI PUTRA | v | SARDONOHARJO | SINDUADI |
| 23 | V | Sabtu, 11 November 2023 | TRIO MUDA | v | REJODANI | SINDUADI |
| 24 | V | Minggu, 12 November 2023 | PSPK 98 | v | TUNAS MUDA | SINDUADI |
| 25 | V | Minggu, 12 November 2023 | DONOHARJO | v | MERAPI PUTA | SINDUADI |
| 26 | VI | Jumat, 17 November 2023 | SINDUTAMA | v | GAMA SLEMAN | SINDUADI |
| 27 | VI | Jumat, 17 November 2023 | SARDONOHARJO | v | BANGUNKERTO | SINDUADI |
| 28 | VI | Sabtu, 18 November 2023 | TUNAS MUDA | v | TRIO MUDA | SINDUADI |
| 29 | VI | Sabtu, 18 November 2023 | GELORA MUDA | v | PANJI PUTRA | SINDUADI |
| 30 | VI | Minggu, 19 November 2023 | REJODANI | v | PSPK 98 | SINDUADI |
| 31 | VI | Minggu, 19 November 2023 | DONOHARJO | v | PS MLATI | SINDUADI |
| 32 | VII | Jumat, 24 November 2023 | MERAPI PUTRA | v | SARDONOHARJO | SINDUADI |
| 33 | VII | Sabtu, 25 November 2023 | TRIO MUDA | v | SINDUTAMA | SINDUADI |
| 34 | VII | Sabtu, 25 November 2023 | PS MLATI | v | GELORA MUDA | SINDUADI |
| 35 | VII | Minggu, 26 November 2023 | PSPK 98 | v | GAMA SLEMAN | SINDUADI |
| 36 | VII | Minggu, 26 November 2023 | PANJI PUTRA | v | DONOHARJO | SINDUADI |

3. Metode Studi Literatur

Metode studi literatur ini dilakukan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan referensi-referensi yang diperlukan melalui internet seperti jurnal *online*, website liga sepakbola dunia, dan referensi lainnya yang terkait dengan sistem informasi kompetisi. Berdasarkan pengumpulan referensi-referensi tersebut diperoleh seperti data kompetisi yang

akan ditampilkan, *interface* dari sistem informasi kompetisi, dan informasi mengenai sepakbola.

4.2 Analisis Kebutuhan

Untuk membuat sistem informasi kompetisi Liga 1 Askab Sleman dengan metode *waterfall*, diperlukan analisis kebutuhan. Berikut adalah tahapan analisis kebutuhan :

4.2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahapan analisis kebutuhan Pengguna, hasil yang diperoleh adalah pengguna menginginkan data informasi kompetisi sepakbola Liga 1 Askab Sleman serta pendaftaran peserta tim kompetisi Liga 1 Askab Sleman. Terdapat dua pengguna yaitu pengunjung dan panitia sebagai admin sebagai berikut :

1. Pengunjung dapat melihat informasi mengenai berjalannya kompetisi.
2. Pengunjung dapat melihat jadwal pertandingan yang akan berlangsung.
3. Pengunjung dapat melihat tabel klasemen sementara kompetisi.
4. Pengunjung dapat melihat hasil pertandingan.
5. Pengunjung dapat membaca berita mengenai kompetisi.
6. Pengunjung dapat melihat galeri foto dan video kompetisi.
7. Calon peserta tim yang akan mengikuti kompetisi dapat melakukan pendaftaran kompetisi.
8. Admin dapat melakukan login.
9. Admin dapat mengelola rekap kompetisi setiap musim
10. Admin dapat memverifikasi pendaftaran peserta tim.

11. Admin dapat mengubah informasi kompetisi seperti klasemen, hasil pertandingan, dan jadwal.
12. Admin dapat mengunggah foto dan video kompetisi.

4.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Terdapat beberapa langkah dalam menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun yaitu sebagai berikut.

Kebutuhan Fungsional :

1. Sistem dapat menampilkan dan melakukan aktivitas login.
2. Sistem dapat menampilkan halaman beranda yang berisi pintasan.
3. Sistem dapat menampilkan halaman pendaftaran peserta tim.
4. Sistem dapat memverifikasi pendaftaran peserta tim.
5. Sistem dapat mengurutkan daftar tim klasemen berdasarkan poin tertinggi dan jumlah gol terbanyak.
6. Sistem dapat menampilkan jadwal dan hasil pertandingan sesuai dengan tanggal yang dipilih.
7. Sistem dapat menampilkan daftar tim yang terdaftar di kompetisi.
8. Sistem dapat menampilkan informasi berita berdasarkan kategori.
9. Sistem dapat menampilkan halaman foto dan video.
10. Sistem dapat mengubah profil organisasi.

Kebutuhan Non-Fungsional :

1. Pengelolaan data hanya dapat diakses oleh admin.
2. Sistem hanya dapat diakses melalui browser.
3. Membutuhkan koneksi internet untuk mengakses sistem.

4.2.3 Analisis Kebutuhan Data

Data Input :

1. Data informasi tim peserta kompetisi yang didaftarkan.
2. Data jadwal dan hasil pertandingan yang dijalankan selama kompetisi.

Data Output :

1. Informasi biodata tim peserta dan dokumentasi foto tim
2. Informasi jumlah menang, kalah, dan seri dari setiap tim kompetisi yang akan ditampilkan dalam bentuk tabel klasemen.

Data Proses :

Sistem menginputkan dan mengolah data informasi peserta tim ke daftar tim dan tabel klasemen.

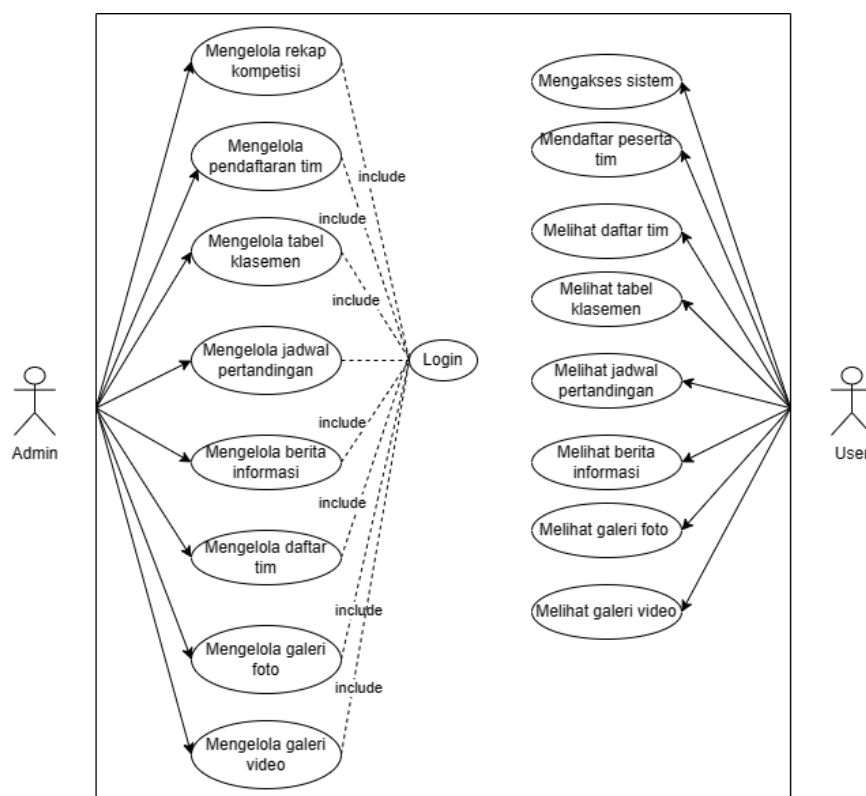
Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna dan sistem sebelumnya dapat diketahui kebutuhan data selain sistem menampilkan informasi mengenai kompetisi juga sistem dapat mengolah data hasil inputan dari user yang telah dikonfirmasi oleh admin ke daftar peserta tim.

4.3 Desain Sistem

Pada tahap ini setelah data terkumpul selanjutnya diubah menjadi beberapa tahap pembuatan sistem. Pembuatan sistem merupakan proses menuangkan seluruh hasil analisis data ke dalam pembuatan sistem.

4.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan metode untuk mengembangkan sistem dimana *use case diagram* akan menjelaskan mengenai keterhubungan antar pengguna. *Use case diagram* akan menjelaskan fungsionalitas sesuai kebutuhan pengembangan sistem informasi.



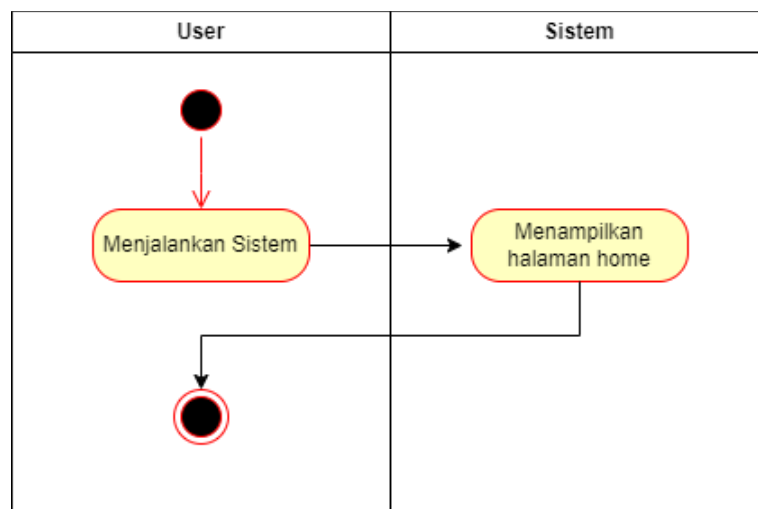
Gambar 4. 1 Use case diagram

Pada gambar 4.1 ini menunjukkan dua aktor yang akan berperan dalam sistem ini yaitu admin dan user umum. Admin disini sebagai panitia bertugas untuk

mengelola sistem dan *user* umum hanya dapat melihat informasi tentang Liga 1 Askab Sleman. Admin memiliki tugas mengelola informasi kompetisi, kelola galeri, kelola informasi berita, dan kelola pendaftaran calon tim peserta. Seluruh kegiatan admin memerlukan login terlebih dahulu untuk mengelola informasi-informasi yang akan ditampilkan pada halaman *user* umum. Seperti pada gambar 4.1 *use case login* sebagai *use case* utama terdapat fungsionalitas lainnya yang menggunakan relasi *include*. Relasi tersebut digunakan ketika suatu *use case* membutuhkan fungsionalitas dari *use case* lain untuk menyelesaikan tugasnya. Sedangkan *user* umum tidak memerlukan proses login terlebih dahulu dan hanya dapat melihat seluruh informasi yang ditampilkan pada antarmuka website.

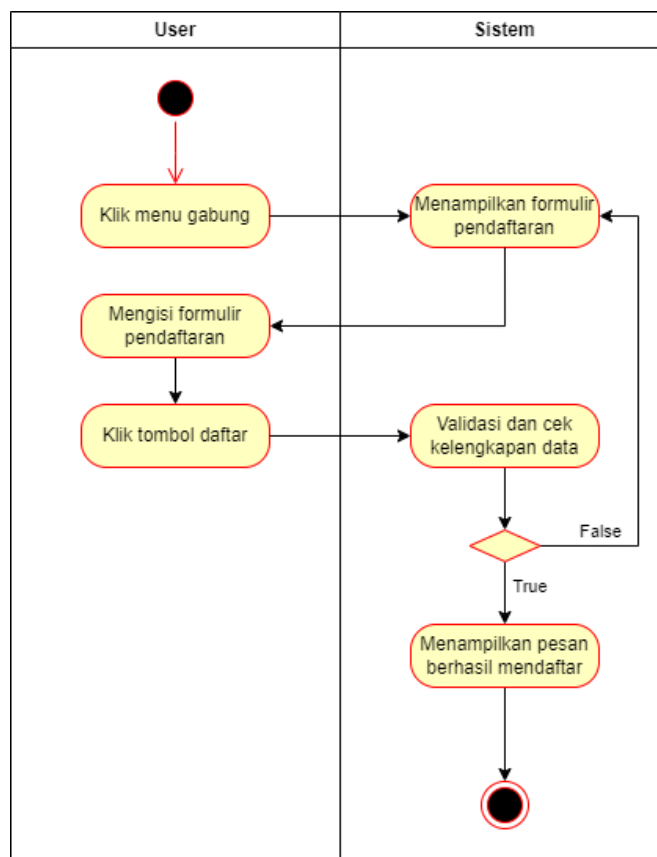
4.3.2 Activity Diagram

Perancangan *activity diagram* akan memudahkan pembaca dalam memahami informasi setiap proses yang terjadi pada perancangan sistem. Berikut merupakan *activity diagram* dari Sistem Informasi Kompetisi Liga 1 Askab Sleman.



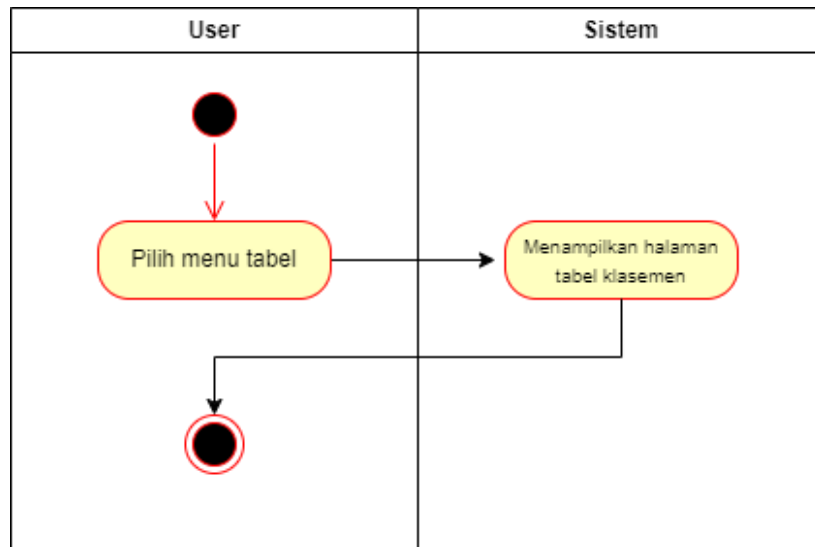
Gambar 4. 2 Activity diagram user mengakses sistem

Pada gambar 4.2 diatas merupakan aktivitas saat menjalankan sistem pertama kali, aktivitas ini dimulai dengan mengakses sistem informasi dan sistem merespon dengan menampilkan halaman *home*.



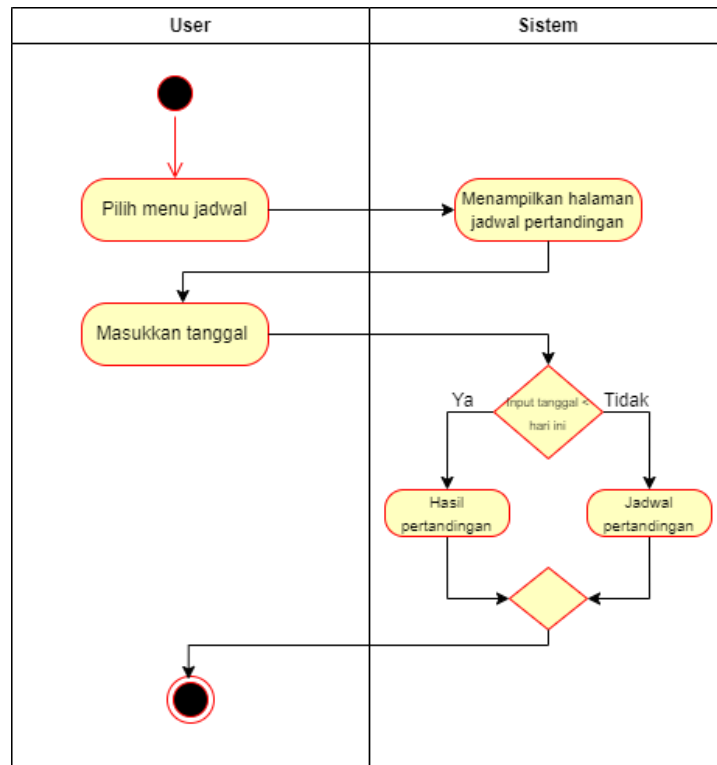
Gambar 4. 3 Activity diagram pendaftaran tim

Pada gambar 4.3 diatas merupakan aktivitas pendaftaran pada pengguna, aktivitas ini dimulai saat pengguna mengklik tombol gabung lalu sistem akan beralih ke form pendaftaran kemudian pengguna mengisi formulir. Jika formulir diisi dengan benar dan lengkap maka pendaftaran akan berhasil dan menunggu proses verifikasi dari admin.



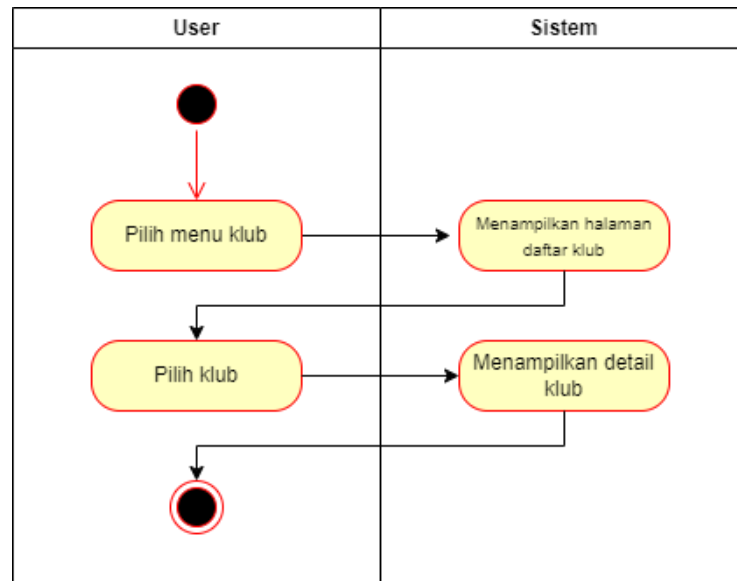
Gambar 4. 4 *Activity diagram* user memilih menu tabel

Pada gambar 4.4 diatas merupakan aktivitas untuk menu tabel klasemen pada pengguna. Aktivitas ini dimulai Ketika pengguna memilih menu tabel. Lalu sistem akan menampilkan tabel klasemen tim yang sudah terdaftar di kompetisi tersebut.



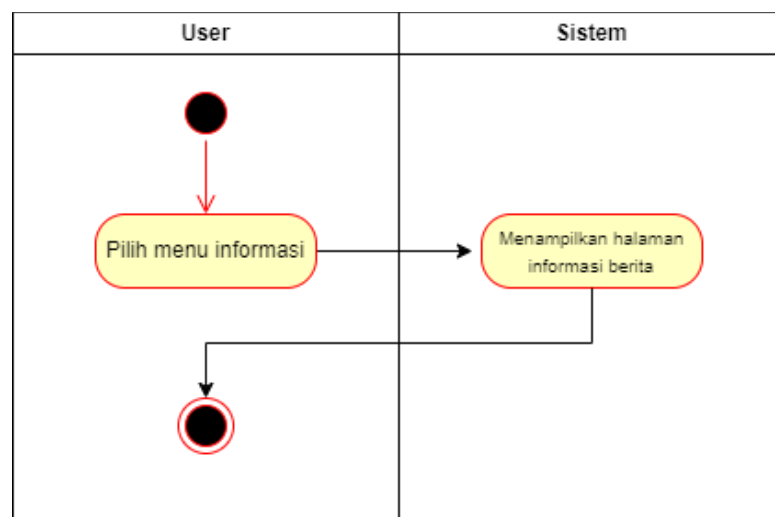
Gambar 4. 5 Activity diagram user menu jadwal

Pada gambar 4.5 diatas merupakan aktivitas untuk menu jadwal pertandingan pada pengguna. Aktivitas ini dimulai Ketika pengguna memilih menu jadwal. Kemudian pengguna memilih tanggal yang diinginkan, jika pengguna memilih tanggal sebelum hari ini maka sistem akan menampilkan hasil pertandingan yang sudah dijalankan. Jika pengguna memilih tanggal setelah hari ini maka sistem akan menampilkan jadwal pertandingan tim yang sudah terdaftar di kompetisi tersebut.



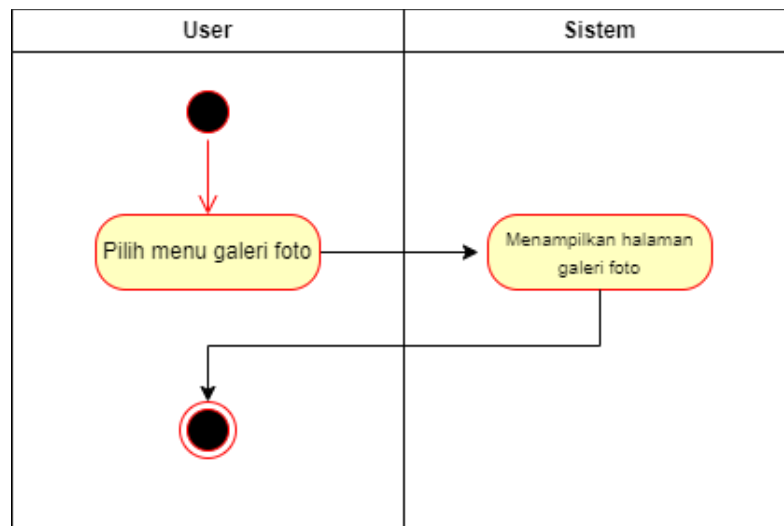
Gambar 4. 6 Activity diagram user memilih menu klub

Pada gambar 4.6 diatas merupakan aktivitas untuk menu klub pada pengguna. Aktivitas ini dimulai Ketika pengguna memilih menu klub. Lalu sistem akan menampilkan daftar klub yang sudah terdaftar di kompetisi tersebut. Jika pengguna klik salah satu klub maka akan muncul detail dari klub tersebut.



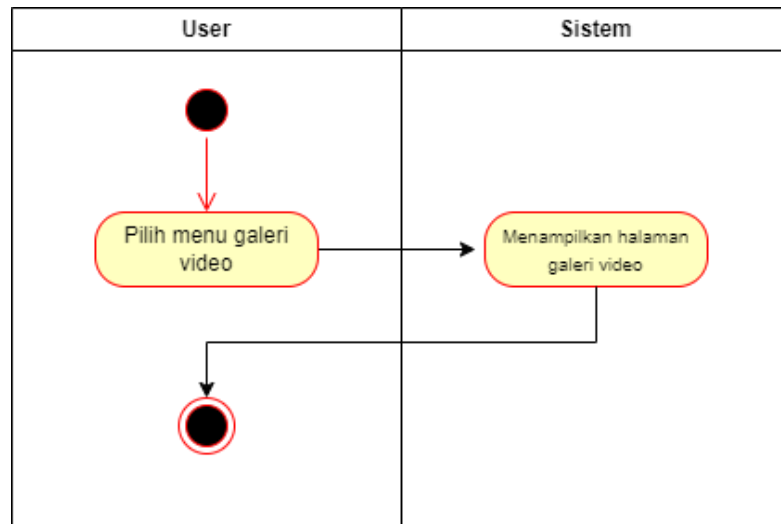
Gambar 4. 7 Activity diagram user memilih menu informasi

Pada gambar 4.7 diatas merupakan aktivitas untuk menu informasi pada pengguna. Aktivitas ini dimulai Ketika pengguna memilih menu informasi. Lalu sistem akan menampilkan informasi berita yang terjadi di kompetisi tersebut.



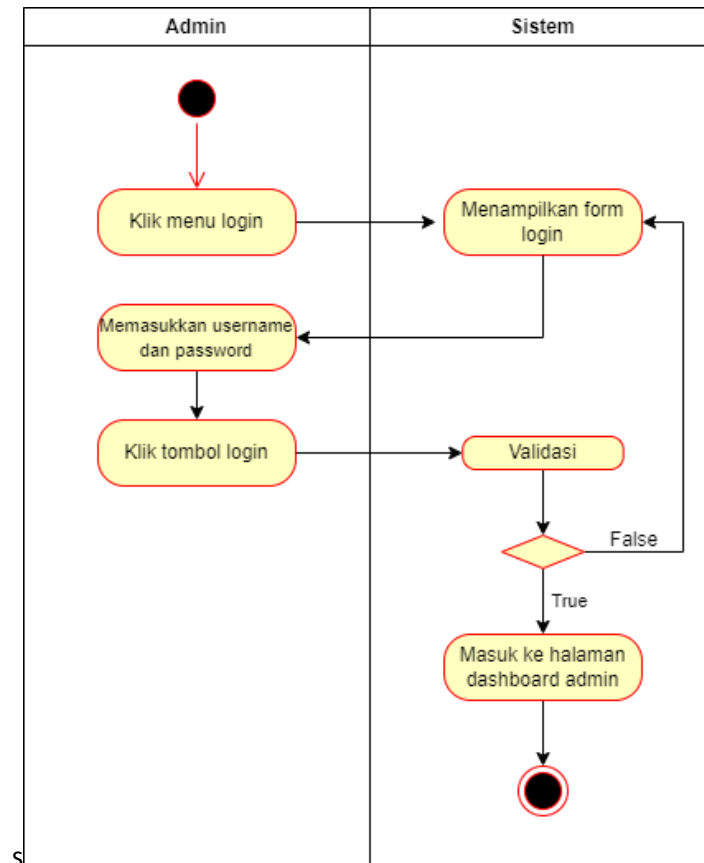
Gambar 4. 8 *Activity diagram* user memilih menu galeri foto

Pada gambar 4.8 diatas merupakan aktivitas untuk menu galeri foto pada pengguna. Aktivitas ini dimulai Ketika pengguna memilih menu galeri foto. Lalu sistem akan menampilkan foto-foto dokumentasi di kompetisi tersebut.



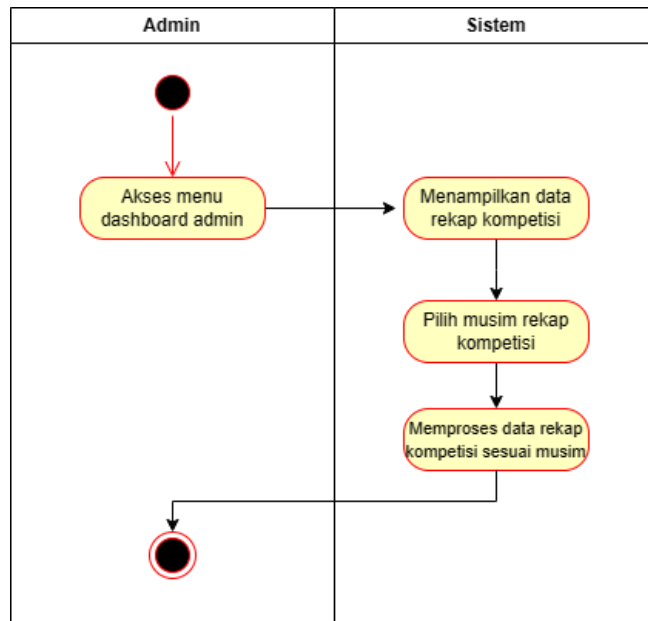
Gambar 4. 9 *Activity diagram* user memilih menu galeri video

Pada gambar 4.9 diatas merupakan aktivitas untuk menu galeri video pada pengguna. Aktivitas ini dimulai Ketika pengguna memilih menu galeri video. Lalu sistem akan menampilkan galeri video-video *highlight* di kompetisi tersebut.



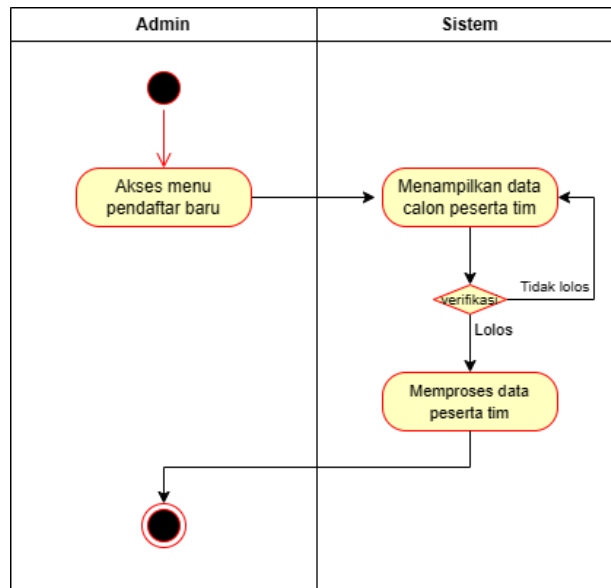
Gambar 4. 10 Activity diagram login admin

Pada gambar 4.10 diatas merupakan aktivitas untuk *login* admin. Aktivitas ini dimulai Ketika mengklik tombol login. Lalu sistem akan menampilkan *form login*. Lalu setelah memasukkan *username* dan *password* selanjutnya akan divalidasi oleh sistem jika benar maka akan masuk ke halaman admin.



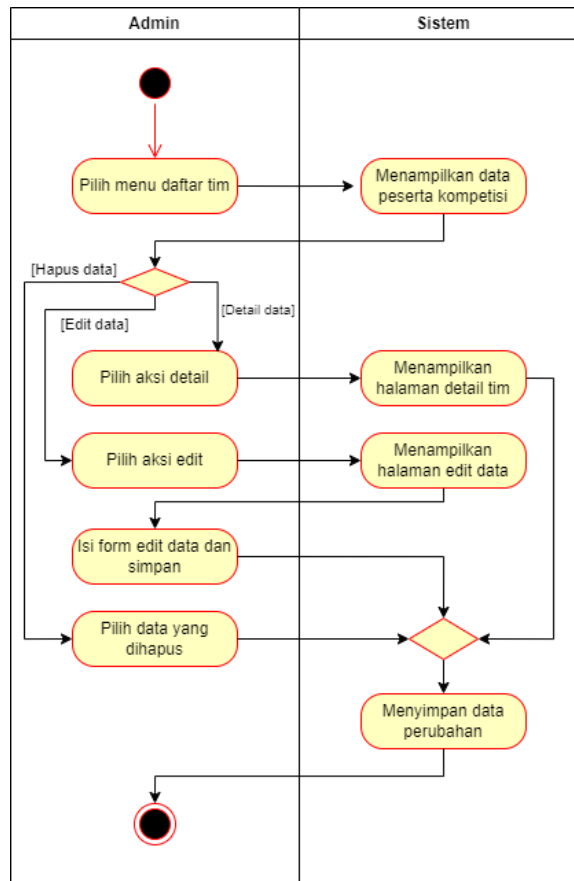
Gambar 4. 11 *Activity diagram* admin rekap kompetisi

Pada gambar 4.11 diatas merupakan aktivitas untuk halaman *dashboard* admin. Aktivitas ini dimulai ketika admin berhasil melakukan *login*. Lalu akan otomatis masuk ke halaman *dashboard* admin. Halaman ini berisi rekap kompetisi pada musim sebelumnya seperti tabel klasemen dan hasil pertandingan pada musim yang dipilih.



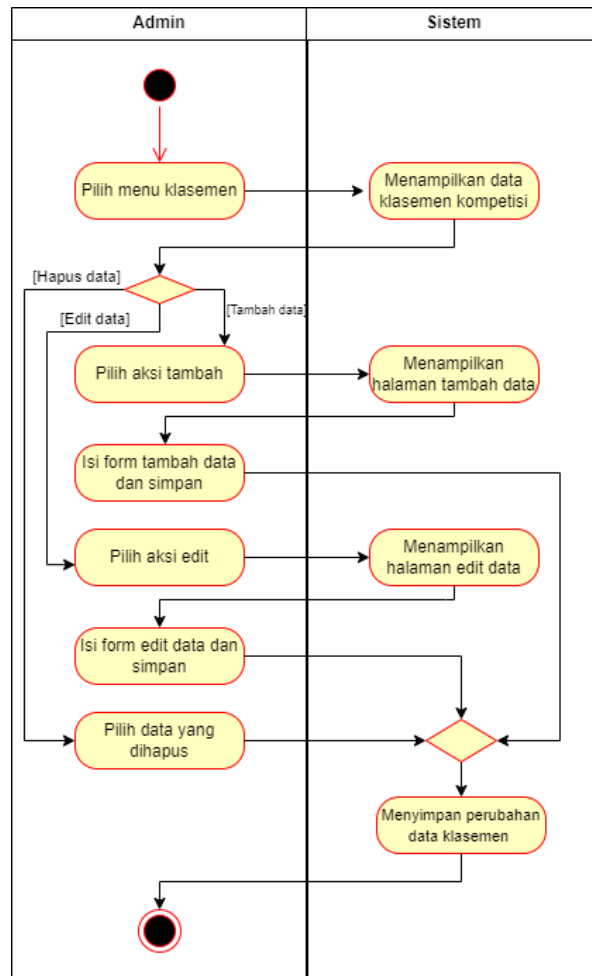
Gambar 4. 12 *Activity diagram* admin pendaftar baru

Pada gambar 4.12 diatas merupakan aktivitas untuk halaman admin pendaftar baru. Aktivitas ini dimulai ketika admin berhasil melakukan *login*. Lalu memilih menu pendaftar baru pada *sidebar* yang halaman awalnya berisi tim yang telah mengisi formulir pendaftaran di kompetisi tersebut. Pada halaman ini juga admin akan melakukan verifikasi data tim pendaftar.



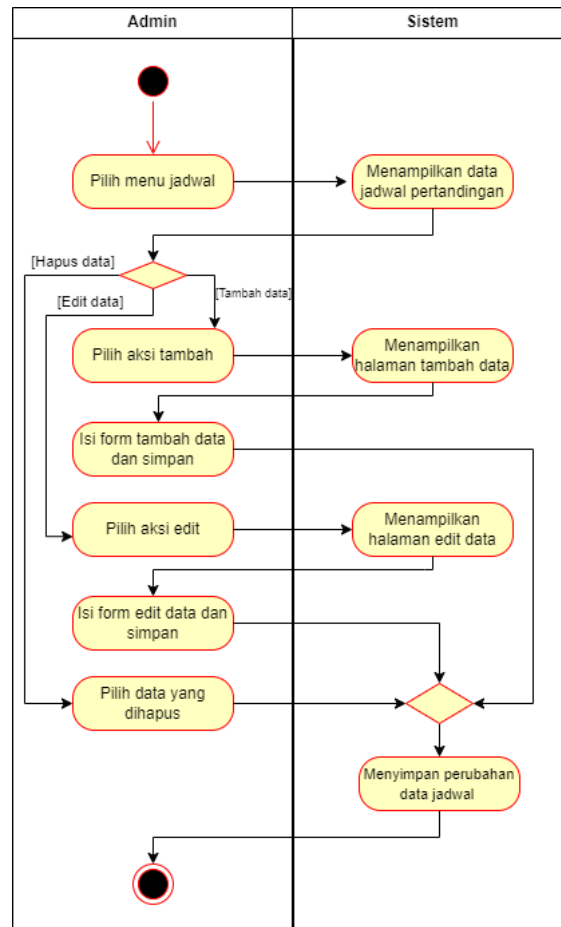
Gambar 4. 13 Activity diagram daftar tim

Pada gambar 4.13 diatas merupakan aktivitas untuk menu daftar tim. Aktivitas ini dimulai Ketika admin berhasil login lalu memilih menu daftar tim. Lalu sistem akan menampilkan data peserta kompetisi yang sudah terverifikasi sebelumnya dalam bentuk tabel yang dapat dicek detailnya, diubah, maupun dihapus.



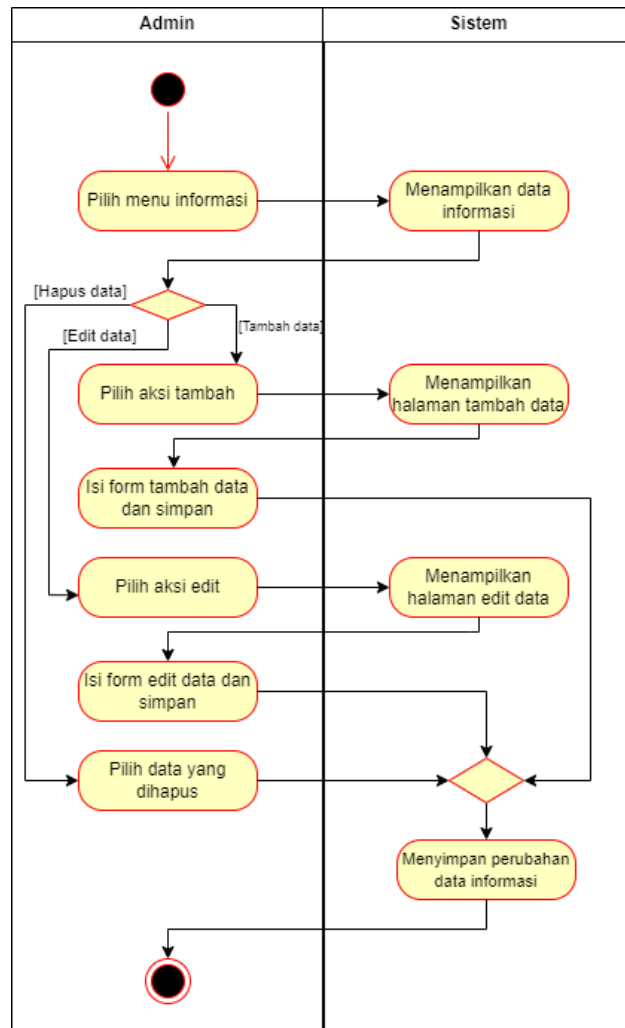
Gambar 4. 14 Activity diagram admin tabel

Pada gambar 4.14 diatas merupakan aktivitas untuk menu data tabel klasemen pada admin. Aktivitas ini dimulai Ketika admin memilih menu klasemen. Lalu sistem akan menampilkan data tabel klasemen dalam bentuk tabel yang dapat ditambah, diubah, maupun dihapus.



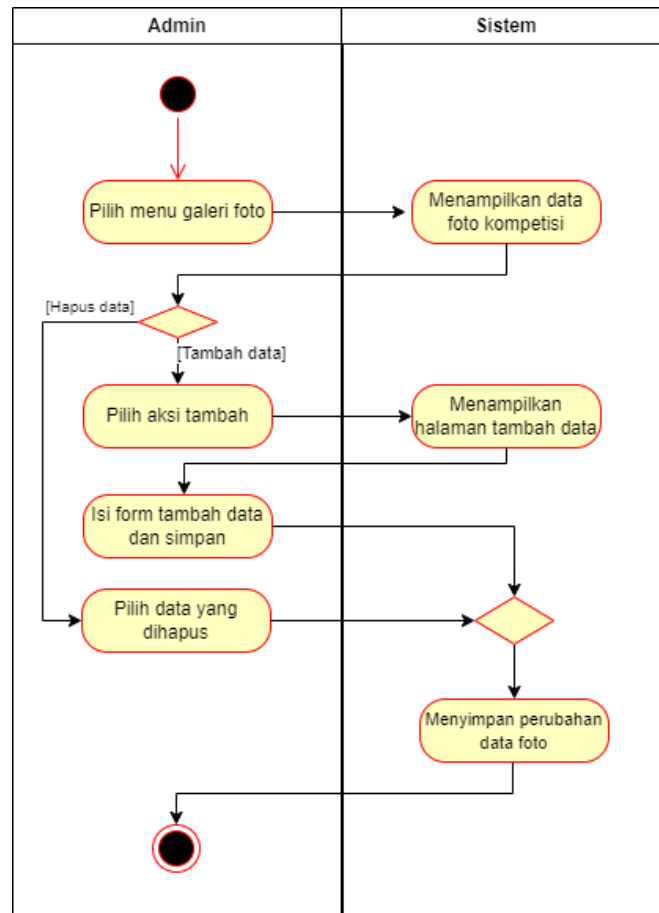
Gambar 4. 15 Activity diagram admin jadwal

Pada gambar 4.15 diatas merupakan aktivitas untuk menu data jadwal pada admin. Aktivitas ini dimulai Ketika admin memilih menu jadwal. Lalu sistem akan menampilkan data jadwal pertandingan dalam bentuk tabel yang dapat ditambah, diubah, maupun dihapus.



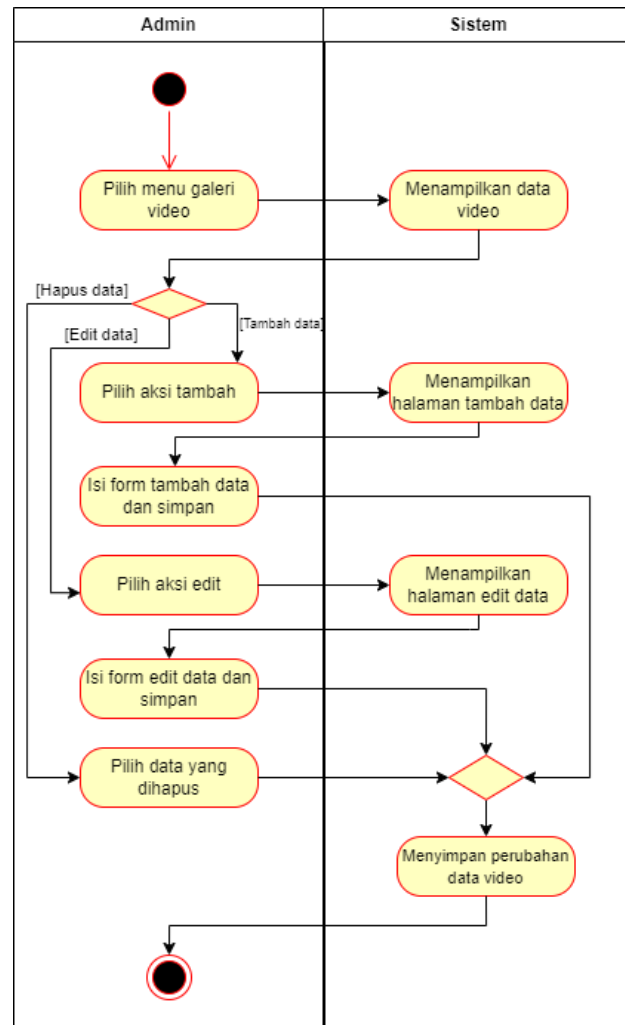
Gambar 4. 16 Activity diagram admin informasi

Pada gambar 4.16 diatas merupakan aktivitas untuk menu data informasi pada admin. Aktivitas ini dimulai Ketika admin memilih menu informasi. Lalu sistem akan menampilkan data informasi berita dalam bentuk tabel yang dapat ditambah, diubah, maupun dihapus.



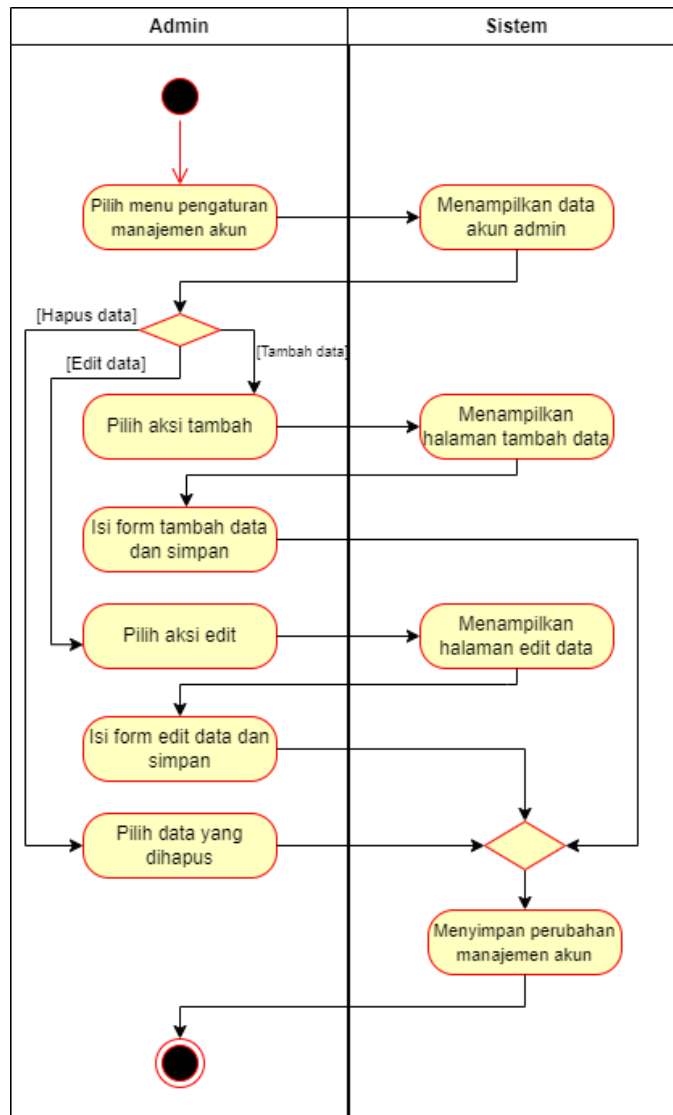
Gambar 4. 17 Activity diagram admin galeri foto

Pada gambar 4.17 diatas merupakan aktivitas untuk menu data galeri foto pada admin. Aktivitas ini dimulai Ketika admin memilih menu galeri foto. Lalu sistem akan menampilkan data foto kompetisi dalam bentuk tabel yang dapat ditambah dan dihapus.



Gambar 4. 18 Activity diagram admin galeri video

Pada gambar 4.18 diatas merupakan aktivitas untuk menu data galeri video pada admin. Aktivitas ini dimulai Ketika admin memilih menu galeri video. Lalu sistem akan menampilkan data video dalam bentuk tabel yang dapat ditambah, diubah, maupun dihapus.



Gambar 4. 19 *Activity diagram* manajemen akun admin

Pada gambar 4.19 diatas merupakan aktivitas untuk menu manajemen akun pada admin. Aktivitas ini dimulai Ketika admin memilih menu pengaturan manajemen akun. Lalu sistem akan menampilkan data akun dalam bentuk tabel yang dapat ditambah, diubah, maupun dihapus.

4.3.3 Desain *User Interface*

Pada tahapan desain *user interface* aplikasi yang digunakan adalah Figma sebagai alat desain yang sering digunakan untuk membuat tampilan website, mobile, dan aplikasi lainnya. Figma memudahkan pengguna dalam menggambarkan keseluruhan sistem dari awal desain dibuat. Penulis membuat desain *low fidelity* dan *high fidelity* sebagai gambaran website yang akan dibuat yaitu berikut ini.

4.3.3.1 Desain *Low Fidelity*

1. User – Home



Gambar 4. 20 *Low fidelity home*

Pada gambar 4.20 merupakan desain halaman utama *user* yaitu salah satu strategi yang efektif adalah menjadikan menu *home* sebagai menu utama yang berfungsi sebagai gambaran menyeluruh dari keseluruhan website.

2. User - Tabel

Liga 1 Askab Sleman

Header

HomeTabelJadwalKlubInformasiGaleri

LoginDaftar

Klasemen

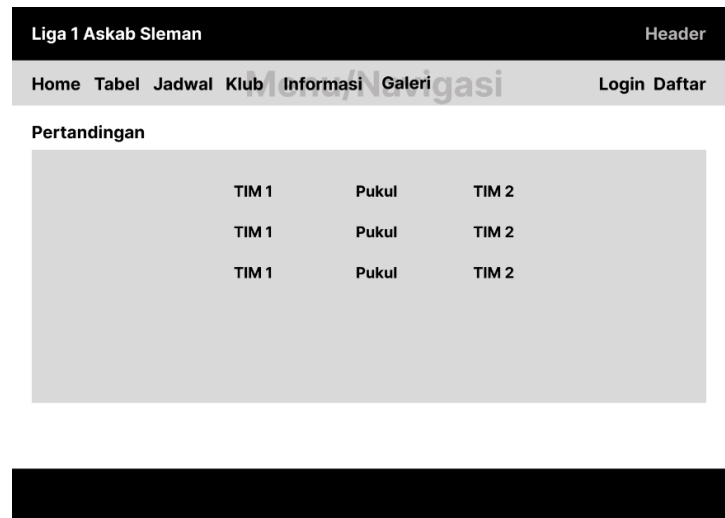
| Team Name | Matches Played | Wins | Draws | Losses | Goals Scored | Goals Conceded | Points |
|-----------|----------------|------|-------|--------|--------------|----------------|--------|
|-----------|----------------|------|-------|--------|--------------|----------------|--------|

Footer

Gambar 4. 21 *Low fidelity* tabel

Pada gambar 4.21 merupakan desain halaman tabel klasemen yang berisi tim-tim yang terdaftar di kompetisi tersebut. Halaman tersebut didesain untuk mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan informasi pengguna. Tabel juga menggambarkan peringkat tim mulai dari yang teratas hingga terbawah.

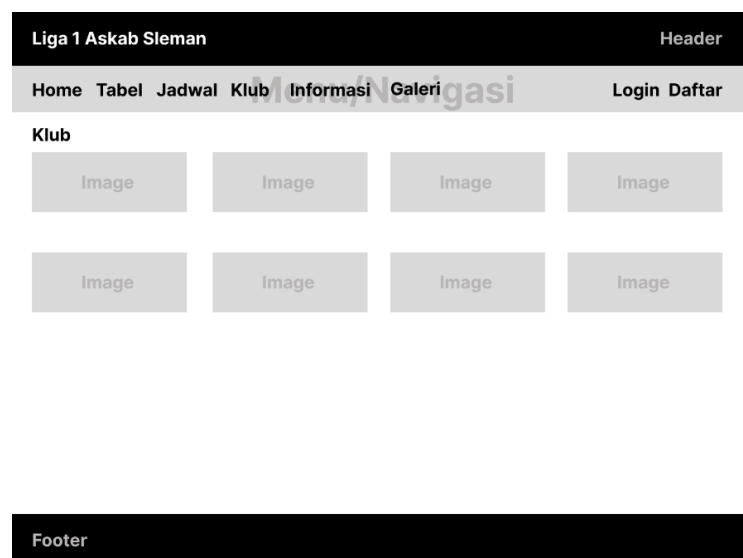
3. User – Jadwal



Gambar 4. 22 *Low fidelity* jadwal

Pada gambar 4.22 merupakan desain halaman jadwal pertandingan yang ada di kompetisi. Halaman tersebut menampilkan waktu bertanding tim-tim yang terdaftar dan hasil pertandingan yang sudah berlalu.

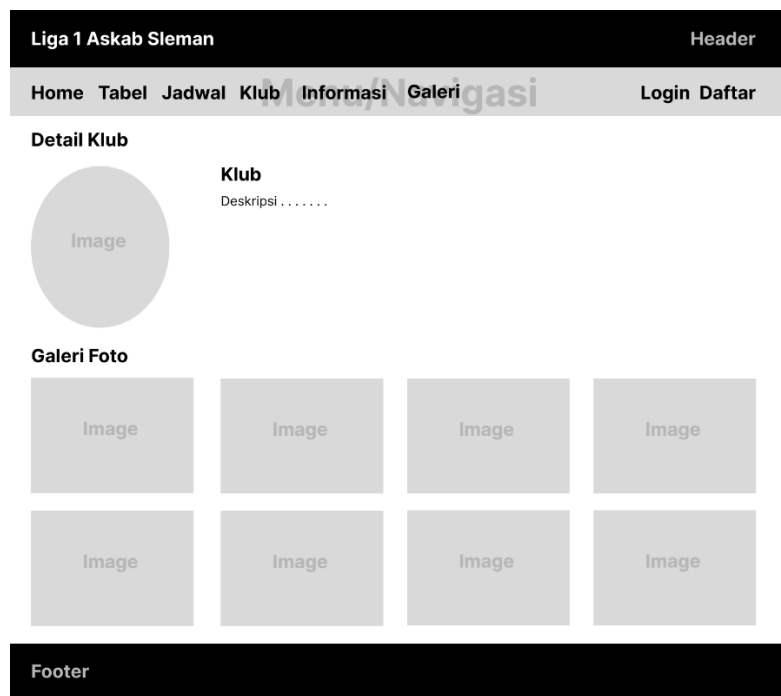
4. User – Klub



Gambar 4. 23 *Low fidelity* klub

Pada gambar 4.23 merupakan desain halaman daftar klub peserta kompetisi. Halaman tersebut dilengkapi dengan deskripsi setiap tim yang terdaftar di kompetisi.

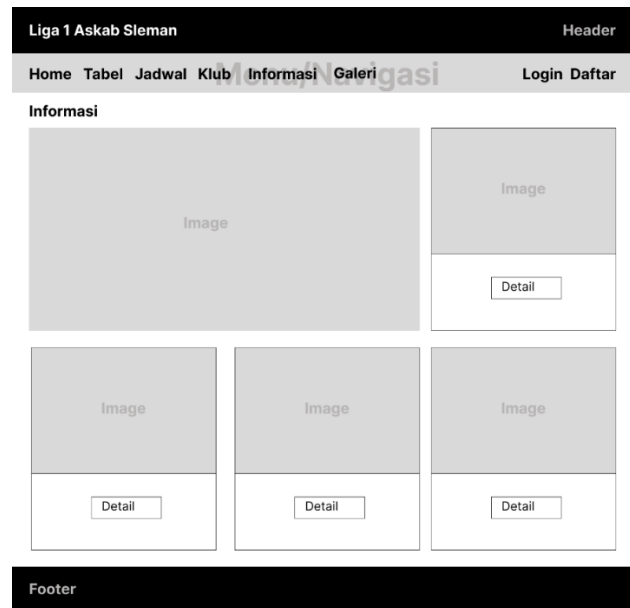
5. User – Detail Klub



Gambar 4. 24 *Low fidelity* detail klub

Pada gambar 4.24 ini merupakan desain halaman detail klub. Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman daftar klub sebelumnya. Jika pada halaman klub lalu mengklik salah satu klub maka akan masuk ke halaman detail klub ini yang berisi deskripsi dan galeri foto klub tersebut.

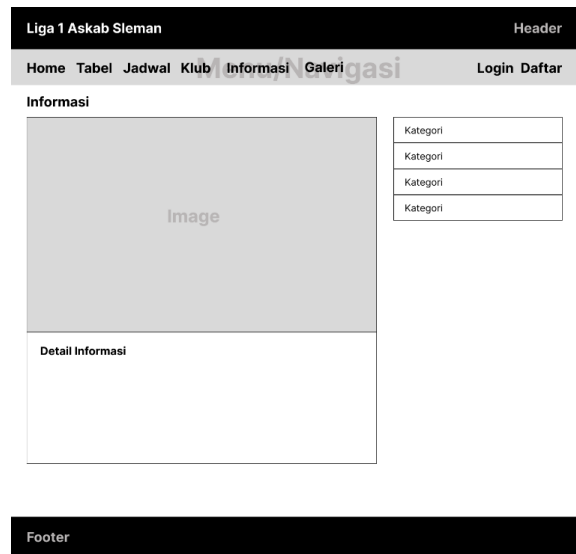
6. User – Informasi



Gambar 4. 25 *Low fidelity* informasi

Pada gambar 4.25 merupakan desain halaman informasi berita yang berisi bacaan bagi pengguna website. Setiap berita akan berisi judul, deskripsi singkat, dan gambar yang akan ditampilkan pada halaman ini. Berita akan ditampilkan sesuai dengan berita terbaru yang diunggah ke sistem informasi.

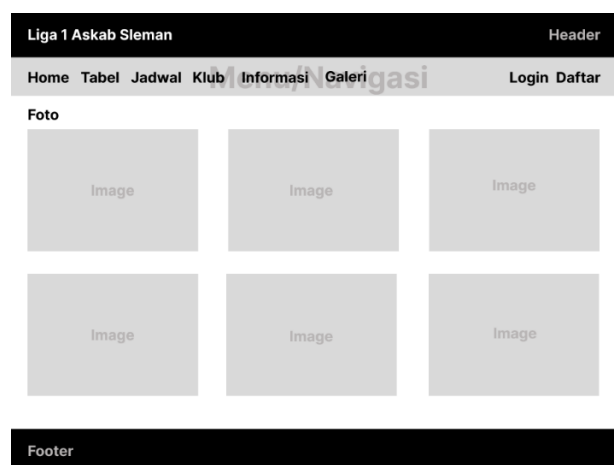
7. User – Detail Informasi



Gambar 4. 26 *Low fidelity* detail informasi

Pada gambar 4.26 ini merupakan halaman detail informasi. Halaman ini akan memuat isi dari informasi berita yang dipilih. Pada bagian atas halaman terdapat gambar yang berkaitan dengan berita, sesuai dengan gambar pada saat input berita. Di bawah posisi gambar akan berisi berita lengkap.

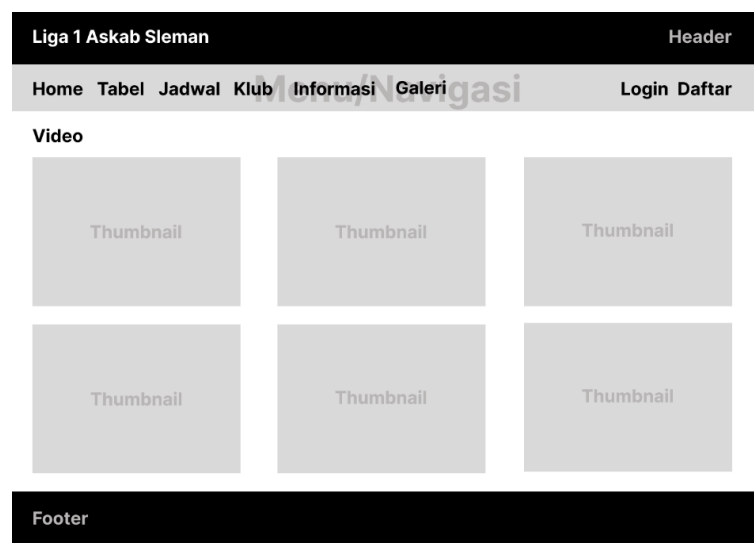
8. User - Galeri Foto



Gambar 4. 27 *Low fidelity* galeri foto

Pada gambar 4.27 merupakan desain halaman galeri foto. Halaman ini berisi dokumentasi foto selama kompetisi berlangsung. Halaman ini memiliki desain sederhana yang mudah dilihat oleh pengguna karena konten utamanya adalah gambar.

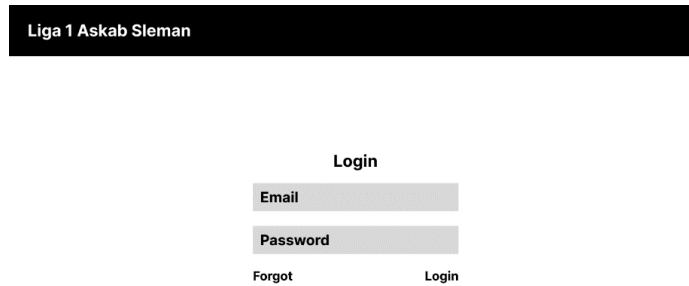
9. User - Galeri Video



Gambar 4. 28 *Low fidelity* galeri video

Pada gambar 4.28 merupakan desain halaman galeri video. Halaman ini berisi video yang terkoneksi dengan channel youtube dari kompetisi. Halaman video ini menampilkan video-video *highlights* selama kompetisi.

10. Admin – *Login*

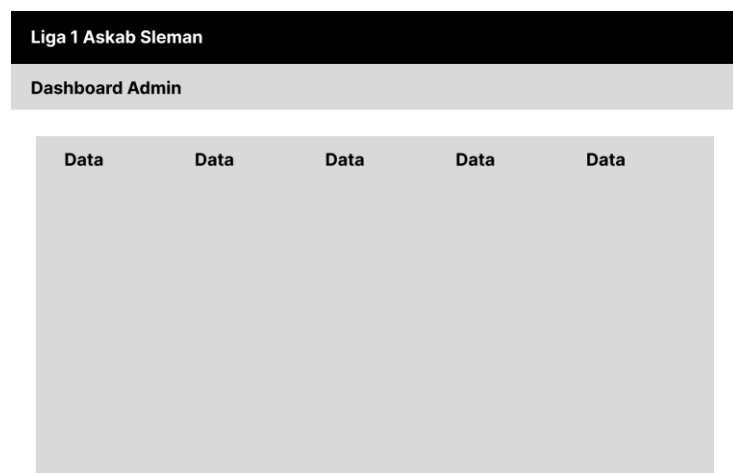


The image shows a low-fidelity login form for an admin. It features a black header bar with the text "Liga 1 Askab Sleman" in white. Below the header, the word "Login" is centered. There are two input fields: "Email" and "Password", both with light gray borders. Below the "Password" field, there are two links: "Forgot" and "Login", both in a small, dark font.

Gambar 4. 29 *Low fidelity login* admin

Pada gambar 4.29 merupakan halaman *login* admin. Halaman ini dirancang untuk admin masuk kedalam sistem karena admin memiliki kendali untuk informasi-informasi yang ada pada sistem. Pada halaman login hanya tersedia kolom *username*, *password*, *forgot*, dan tombol *login* untuk proses masuk sebagai admin.

11. Admin – *Dashboard*



The image shows a low-fidelity dashboard for an admin. It features a black header bar with the text "Liga 1 Askab Sleman" in white. Below the header, the text "Dashboard Admin" is centered. The main content area is a large gray rectangle. At the top of this rectangle, there are five columns, each labeled "Data" in a small, dark font.

Gambar 4. 30 *Low fidelity dashboard* admin

Pada gambar 4.30 merupakan halaman *dashboard* admin. Halaman ini akan muncul setelah *user* berhasil masuk ke bagian admin website, halaman *dashboard* admin berisi rekap kompetisi seperti tabel klasemen dan hasil pertandingan pada musim kompetisi yang dipilih, halaman ini memungkinkan admin mengakses semua fungsi dan fitur penting yang diperlukan untuk mengelola data kompetisi.

12. Admin – Tabel

| Liga 1 Askab Sleman | | | | | | | | |
|---------------------|----------------|------|-------|--------|--------------|----------------|--------|---------|
| Dashboard Admin | | | | | | | | |
| Klasemen | | | | | | | | |
| Team Name | Matches Played | Wins | Draws | Losses | Goals Scored | Goals Conceded | Points | Actions |
| | | | | | | | | |

Gambar 4. 31 *Low fidelity* admin tabel

Pada gambar 4.31 merupakan desain menu tabel klasemen halaman admin. Halaman ini menyediakan tampilan menu yang mudah digunakan sehingga memungkinkan admin yang berwenang dengan mudah melakukan modifikasi yang diperlukan terhadap data tabel klasemen.

13. Admin – Jadwal

| Liga 1 Askab Sleman | | | | | | | |
|---------------------|----------|-------|----------|---------|--------|------|---------|
| Dashboard Admin | | | | | | | |
| Jadwal | | | | | | | |
| TIM 1 | PG TIM 1 | TIM 2 | PG TIM 2 | Tanggal | Jadwal | Skor | Actions |
| | | | | | | | |

Gambar 4. 32 *Low fidelity* admin jadwal

Pada gambar 4.32 merupakan desain menu jadwal halaman admin. Halaman ini berfungsi sebagai menu komprehensif bagi admin yang berwenang untuk secara efektif mengelola data yang berkaitan dengan jadwal pertandingan yang tersedia.

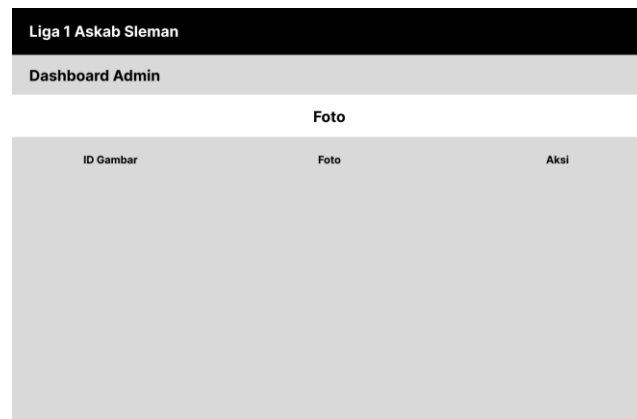
14. Admin – Informasi

| Liga 1 Askab Sleman | | | | | |
|---------------------|-------|--------|-----|--------------|------|
| Dashboard Admin | | | | | |
| Informasi | | | | | |
| Penulis | Judul | Gambar | Isi | Waktu Dibuat | Aksi |
| | | | | | |

Gambar 4. 33 *Low fidelity* admin informasi

Pada gambar 4.33 merupakan desain menu informasi halaman admin. Halaman ini berisikan kumpulan informasi berita yang ditambahkan, dihapus, dan dapat diedit oleh admin.

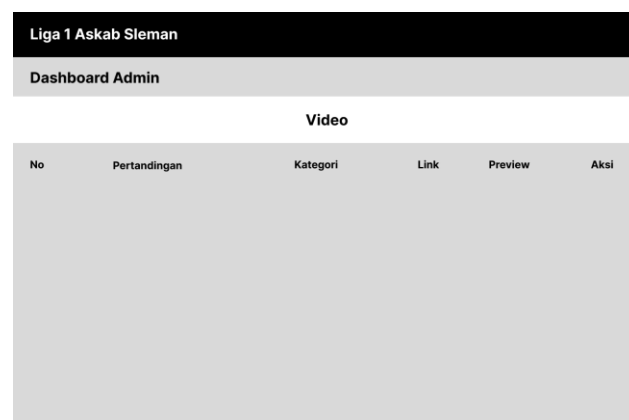
15. Admin - Galeri Foto



Gambar 4. 34 *Low fidelity* admin galeri foto

Pada gambar 4.34 merupakan desain menu galeri foto halaman admin. Halaman ini berfungsi untuk mengelola data galeri foto seperti menambah dan menghapus foto.

16. Admin - Galeri Video



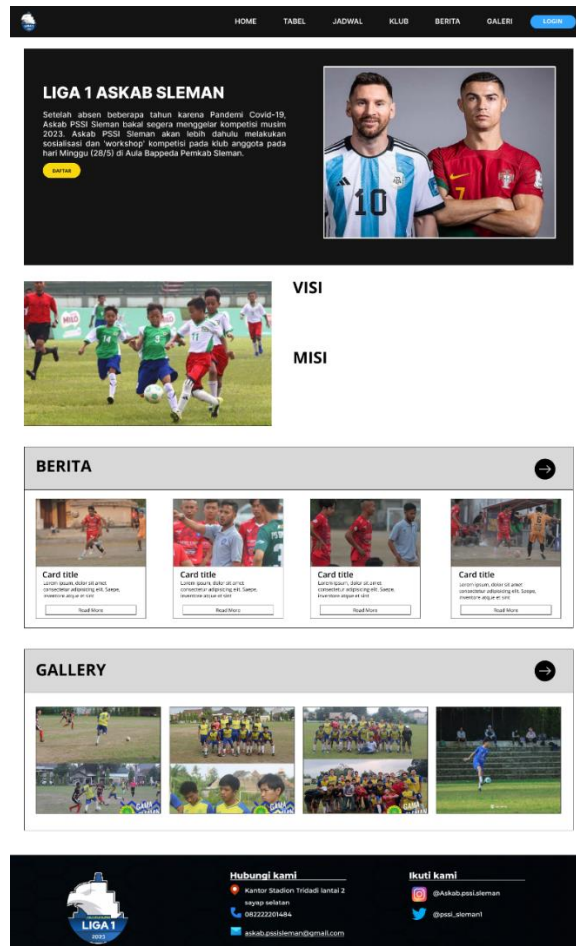
Gambar 4. 35 *Low fidelity* admin galeri video

Pada gambar 4.35 merupakan desain menu galeri video halaman admin. Halaman ini berfungsi untuk mengelola data galeri video *highlights* seperti menambah url video, mengedit, dan menghapus video.

Setelah melakukan diskusi dengan panitia kompetisi diperoleh kesimpulan bahwa desain yang mudah dipahami pengguna dengan fitur dan fungsi yang jelas sesuai kebutuhan menjadi prioritas. Maka dari itu desain dibuat dengan menampilkan kalimat sederhana dan diberikan aspek visual yang lebih berupa gambar agar pengguna mendapatkan informasi yang lebih berwarna. Dalam penyajian data dashboard admin juga dibuat sederhana dan rapi agar admin mudah mengoperasikan sistem.

4.3.3.2 Desain *High Fidelity*

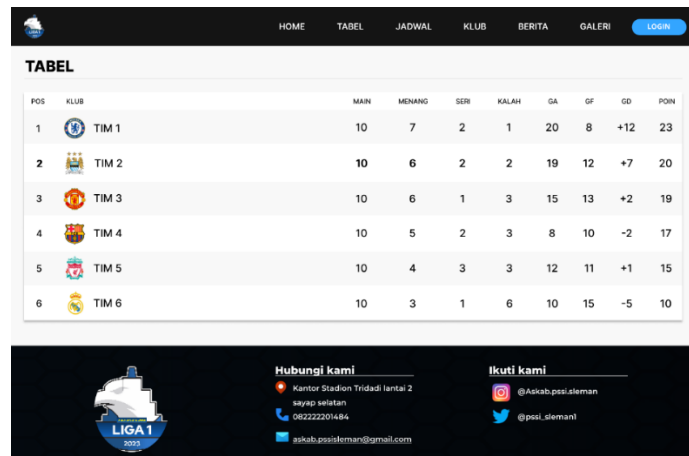
1. Halaman *Home*



Gambar 4. 36 *High fidelity user home*

Pada gambar 4.36 menunjukkan halaman *home* untuk pengunjung. Halaman ini merupakan tampilan awal berisi informasi mengenai kompetisi Liga 1 Askab Sleman.

2. Halaman Tabel



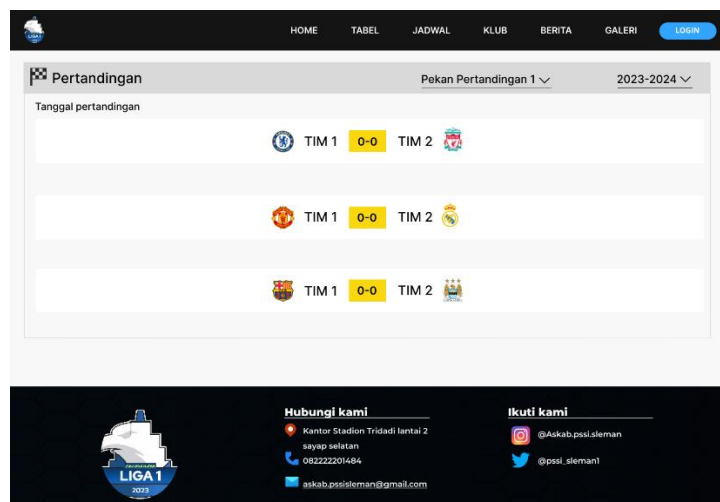
| POS | KLB | MAIN | MENANG | SERI | KALAH | GA | GF | GD | POIN |
|-----|-------|------|--------|------|-------|----|----|-----|------|
| 1 | TIM 1 | 10 | 7 | 2 | 1 | 20 | 8 | +12 | 23 |
| 2 | TIM 2 | 10 | 6 | 2 | 2 | 19 | 12 | +7 | 20 |
| 3 | TIM 3 | 10 | 6 | 1 | 3 | 15 | 13 | +2 | 19 |
| 4 | TIM 4 | 10 | 5 | 2 | 3 | 8 | 10 | -2 | 17 |
| 5 | TIM 5 | 10 | 4 | 3 | 3 | 12 | 11 | +1 | 15 |
| 6 | TIM 6 | 10 | 3 | 1 | 6 | 10 | 15 | -5 | 10 |

Gambar 4. 37 High fidelity user tabel

Pada gambar 4.37 menunjukkan halaman tabel untuk pengunjung.

Halaman ini berisi informasi tabel klasemen tim.

3. Halaman Jadwal



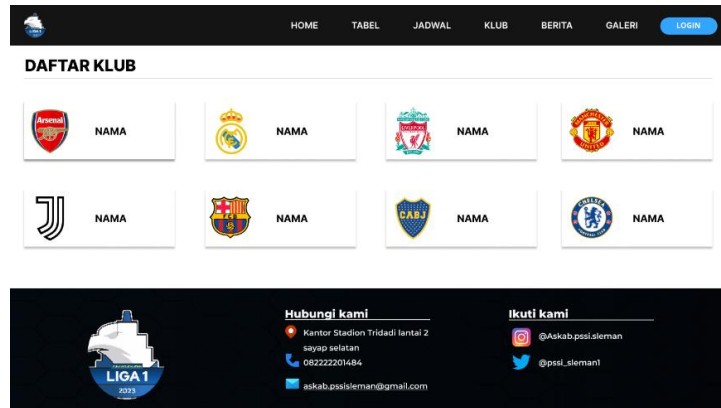
| Pertandingan | Pekan Pertandingan 1 | 2023-2024 |
|----------------------|----------------------|-----------|
| Tanggal pertandingan | | |
| TIM 1 0-0 TIM 2 | | |
| TIM 1 0-0 TIM 2 | | |
| TIM 1 0-0 TIM 2 | | |

Gambar 4. 38 High fidelity user jadwal

Pada gambar 4.38 menunjukkan halaman jadwal untuk pengunjung.

Halaman ini berisi jadwal dan hasil pertandingan selama kompetisi berlangsung.

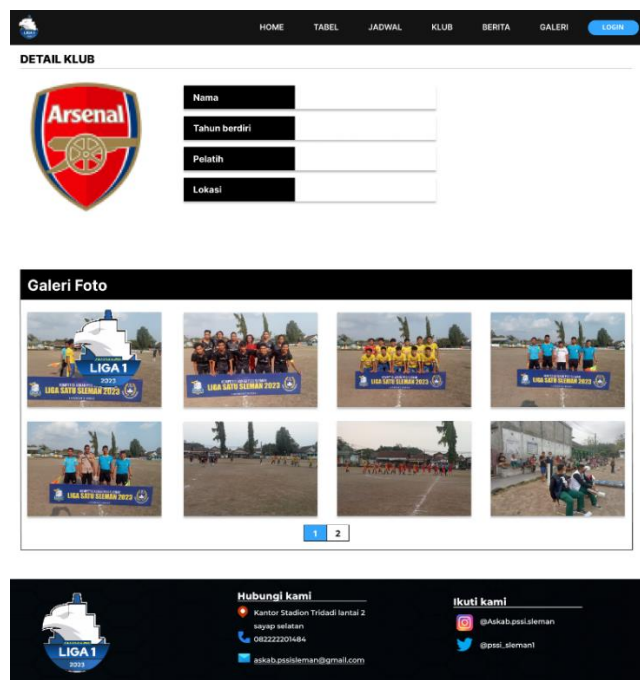
4. Halaman Klub



Gambar 4. 39 *High fidelity user klub*

Pada gambar 4.39 menunjukkan halaman klub untuk pengunjung. Halaman ini berisi daftar klub yang terdaftar sebagai peserta di kompetisi.

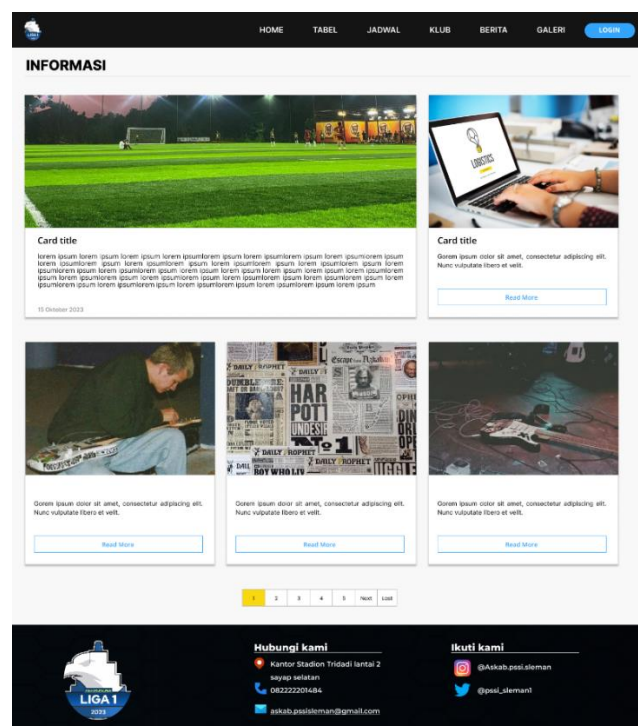
5. Halaman detail klub



Gambar 4. 40 *High fidelity user detail klub*

Pada gambar 4.40 menunjukkan halaman detail klub untuk pengunjung. Halaman ini akan muncul ketika pengunjung klik salah satu klub di halaman daftar klub. Halaman ini berisi detail klub yang terdaftar sebagai peserta di kompetisi.

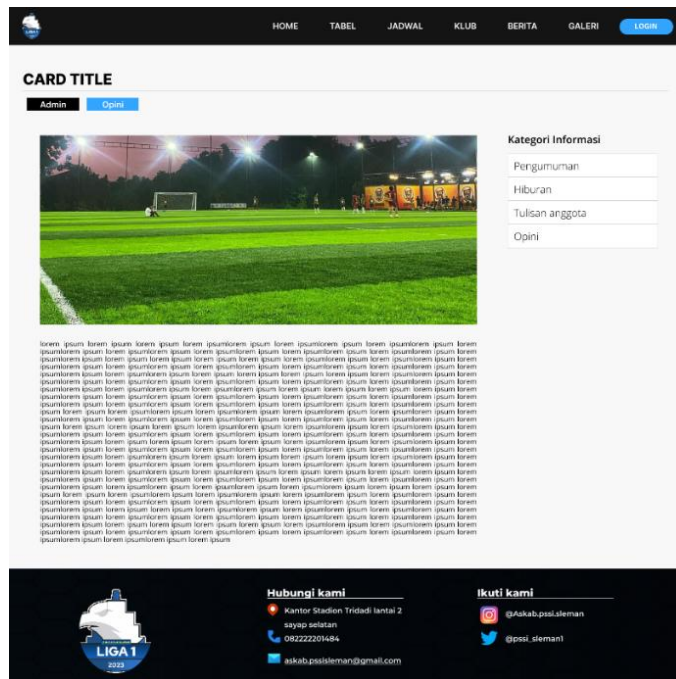
6. Halaman Informasi



Gambar 4. 41 *High fidelity user informasi*

Pada gambar 4.41 menunjukkan halaman informasi untuk pengunjung. Halaman ini berisi berita-berita terkini mengenai kompetisi.

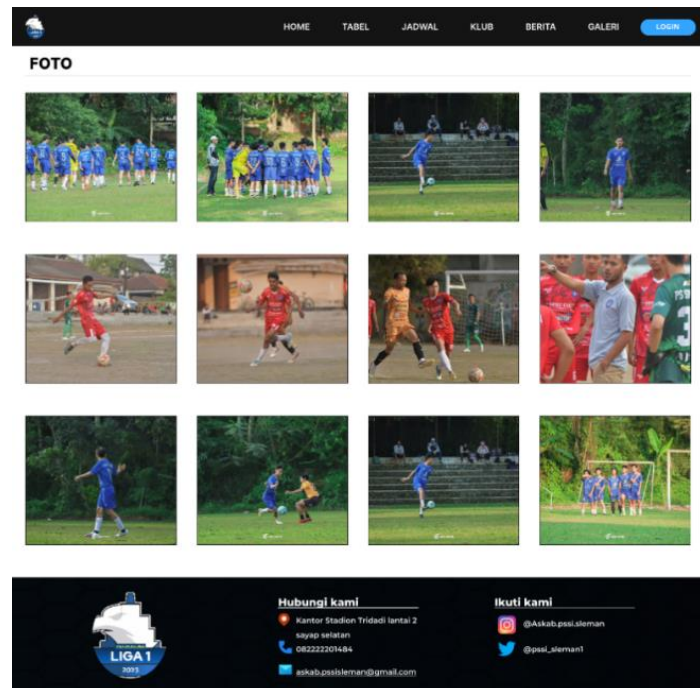
7. Halaman informasi detail



Gambar 4. 42 High fidelity user detail informasi

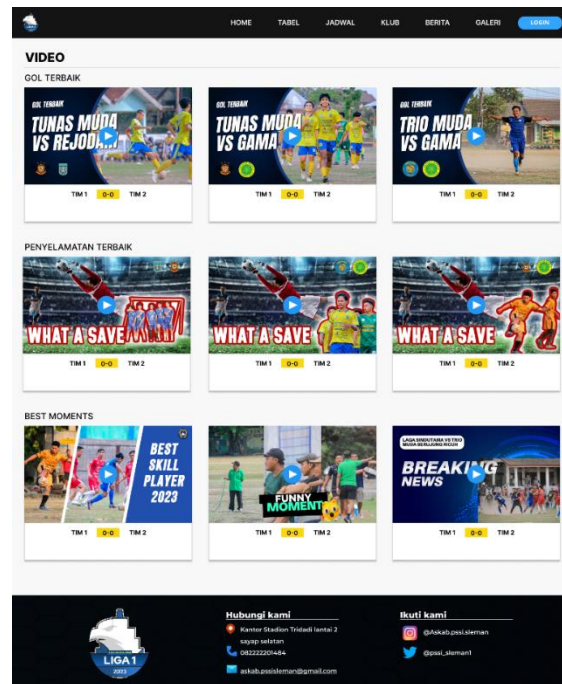
Pada gambar 4.42 menunjukkan halaman informasi detail untuk pengunjung. Halaman ini akan muncul ketika pengunjung klik salah satu informasi berita yang dipilih di halaman informasi sebelumnya. Pada halaman ini berisi deskripsi informasi mengenai kompetisi.

8. Halaman Galeri Foto

Gambar 4. 43 *High fidelity user* galeri foto

Pada gambar 4.43 menunjukkan halaman galeri foto untuk pengunjung. Halaman ini berisi kumpulan foto dokumentasi kompetisi.

9. Halaman Galeri Video



Gambar 4. 44 *High fidelity user galeri video*

Pada gambar 4.44 menunjukkan halaman galeri video untuk pengunjung. Halaman ini berisi kumpulan video *highlights* pertandingan yang ada kompetisi.

10. Halaman Login

Gambar 4. 45 *High fidelity login admin*

Pada gambar 4.45 menunjukkan halaman *login* admin. Halaman menampilkan tampilan sebelum login yang berisi *input username* dan *password* untuk masuk ke *dashboard* admin Liga 1 Askab Sleman.

11. Halaman Pendaftaran Tim

Daftar Isi

- Informasi Pendaftaran
- Formulir Pendaftaran
- Ketentuan Selanjutnya

Informasi Pendaftaran

Torem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eu turpis molestie, dictum est a, mattis tellus. Sed dignissim, metus nec fringilla accumsan, risus sem sollicitudin lacus, ut interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque ante pulvinar. Donec ut rhoncus ex. Suspendisse ac rhoncus nisi, eu tempor urna. Curabitur vel bibendum lorem. Morbi convallis convallis diam sit amet lacinia. Aliquam in elementum tellus.

Formulir Pendaftaran

Data Tim

Nama Tim

Tahun Berdiri

Pelatih

Lokasi

Penanggung Jawab

No WhatsApp

Persyaratan Berkas-Berkas

Logo Tim

Surat Pernyataan

Bukti Bayar

Ketentuan Pendaftaran

Lorem ipsum, dolor sit amet consectetur adipiscing elit. Adipisci minima, dicta provident sit harum ipsum sint eius ipsa deleniti temporibus. Expedita voluptate labore neque sit perferendis minus ab reprehenderit laboriosam.

- Lorem ipsum dolor, sit amet consectetur adipiscing.
- Lorem ipsum dolor, sit amet consectetur adipiscing.
- Lorem ipsum dolor, sit amet consectetur adipiscing.
- Lorem ipsum dolor, sit amet consectetur adipiscing.
- Lorem ipsum dolor, sit amet consectetur adipiscing.
- Lorem ipsum dolor, sit amet consectetur adipiscing.
- Lorem ipsum dolor, sit amet consectetur adipiscing.

Hubungi kami

Kantor Stadion Tridadi lantai 2
samping selatan
08222201484
askab.pss@sleman@gmail.com

Ikuti kami

@Askab.pss.sleman
@pssi_sleman1

Gambar 4. 46 *High fidelity* formulir pendaftaran tim

Pada gambar 4.46 menunjukkan halaman gabung. Halaman ini berisi formulir pendaftaran klub untuk mengikuti kompetisi. Calon klub peserta akan mengisi formulir pendaftaran setelah itu akan menunggu proses verifikasi dari admin

12. Halaman *dashboard* admin

LIGA 1 ASKAB SLEMAN

Search for: []

KLASEMEN

| POS | KLUB | MAIN | MENANG | SERI | KALAH | GA | GF | GD | POIN |
|-----|-------|------|--------|------|-------|----|----|-----|------|
| 1 | TIM 1 | 10 | 7 | 2 | 1 | 20 | 8 | +12 | 23 |
| 2 | TIM 2 | 10 | 6 | 2 | 2 | 19 | 12 | +7 | 20 |
| 3 | TIM 3 | 10 | 6 | 1 | 3 | 15 | 13 | +2 | 19 |
| 4 | TIM 4 | 10 | 5 | 2 | 3 | 8 | 10 | -2 | 17 |
| 5 | TIM 5 | 10 | 4 | 3 | 3 | 12 | 11 | +1 | 15 |
| 6 | TIM 6 | 10 | 3 | 1 | 6 | 10 | 15 | -5 | 10 |

| NO. | Pekan Pertandingan | Tanggal | Pertandingan |
|-----|--------------------|------------|-----------------|
| 1 | 1 | 22/10/2023 | TIM 1 0-0 TIM 2 |
| 2 | 1 | 22/10/2023 | TIM 1 0-0 TIM 2 |
| 3 | 1 | 23/10/2023 | TIM 1 0-0 TIM 2 |
| 4 | 1 | 23/10/2023 | TIM 1 0-0 TIM 2 |
| 5 | 1 | 24/10/2023 | TIM 1 0-0 TIM 2 |

Logged in as: Admin

Gambar 4. 47 *High fidelity dashboard* admin

Pada gambar 4.47 menunjukkan halaman *dashboard* admin. *Dashboard* admin merupakan halaman awal setelah proses *login* berhasil. Halaman ini berisi rekap kompetisi seperti tabel klasemen dan hasil pertandingan pada musim sekarang dan musim sebelumnya.

13. Halaman admin tabel klasemen

| Logo | Team Name | Matches Played | Wins | Lose | Draw | Goals Scored | Goals Conceded | Points | Actions |
|------|-----------|----------------|------|------|------|--------------|----------------|--------|---|
| | TIM 1 | 3 | 3 | 0 | 0 | 20 | 0 | 9 | Edit Delete |
| | TIM 2 | 3 | 3 | 0 | 0 | 20 | 0 | 9 | Edit Delete |
| | TIM 3 | 3 | 3 | 0 | 0 | 20 | 0 | 9 | Edit Delete |
| | TIM 4 | 3 | 3 | 0 | 0 | 20 | 0 | 9 | Edit Delete |
| | TIM 5 | 3 | 3 | 0 | 0 | 20 | 0 | 9 | Edit Delete |
| | TIM 6 | 3 | 3 | 0 | 0 | 20 | 0 | 9 | Edit Delete |

Gambar 4. 48 *High fidelity* admin tabel

Pada gamba 4.48 menunjukkan tabel untuk admin. Pada halaman ini admin menambahkan, menghapus, dan mengedit tim di tabel klasemen.

14. Halaman admin informasi

| Penulis | Judul | Kategori | Gambar | Isi | Waktu dibuat | Actions |
|---------|-------|----------|--------|--|---------------------|---|
| Admin | Title | Title | | Nam in neque a tortor dignissim pellentesque. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Quisque quis nisi quis magna scilicet vestibulum pulvinar eget augue. Curabitur commodo, arcu eget blandit congue, enim augue auctor lorem, quis facilisis risus turpis at ex. Aenean hendrerit sapien eget lorem accumsan, ut scelerisque nisi hendrerit. | 2022-06-29 05:28:20 | Edit Delete |

Gambar 4. 49 *High fidelity* admin informasi

Pada gambar 4.49 menunjukkan halaman informasi untuk admin. Halaman ini dirancang agar menyediakan menu yang mudah dan

sederhana sehingga memungkinkan admin yang berwenang dengan mudah melakukan modifikasi yang diperlukan terhadap data terkait.

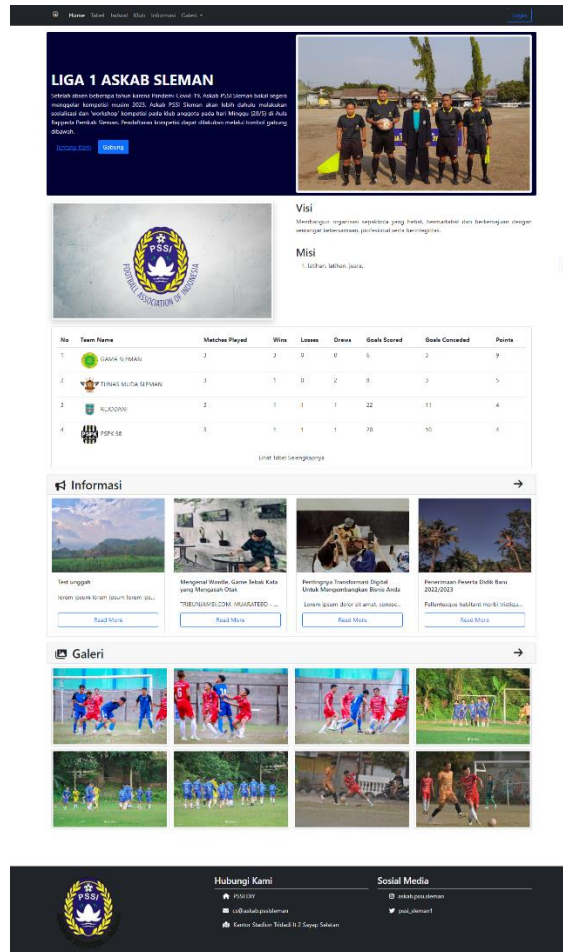
4.4 Hasil dan Implementasi

Implementasi sistem ini didasarkan pada rancangan yang dibangun. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* Code Igniter 4 dan Visual Studio Code. Dalam sistem ini juga terdapat implementasi *database* yang dibuat menggunakan *MySQL phpMyAdmin* yang dibuat dalam mengelola dan menyimpan data yang nantinya akan disimpan dalam sistem.

4.4.1 Implementasi Sistem

1. Halaman *home*

Pada halaman *home* merupakan halaman utama ketika pengunjung mengakses website. Halaman *home* menampilkan latar belakang kompetisi seperti visi misi, dan tombol gabung yang berfungsi sebagai formulir pendaftaran peserta tim juga terdapat di halaman ini. Berikut ini tampilan halaman *home*.

Gambar 4. 50 Tampilan user *home*

```

1. public function index()
2. {
3.     $profile = $this->profileModel->getJoin();
4.     $foto = new GaleriModel();
5.     $informasi = new InformasiModel();
6.     $model = new StandingModel();
7.     $data['standings'] = $model->getFourStandings();
8.     foreach ($data['standings'] as $key => $standing) {
9.         $totalPoints = $model->
10.             calculateTotalPoints($standing['id']);
11.         $data['standings'][$key]['total_points'] = $totalPoints;
12.     }
13.     usort($data['standings'], function ($a, $b) {
14.         if ($b['total_points'] === $a['total_points']) {
15.             return $b['goals_scored'] <=> $a['goals_scored'];
16.         }
17.         return $b['total_points'] <=> $a['total_points'];
18.     });
19. }

```

```

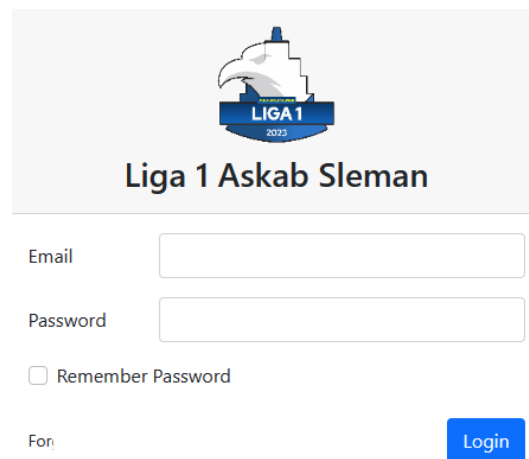
19.         $data += [
20.             'title' => 'Home',
21.             'foto' => $foto->getFirstFour(),
22.             'informasi' => $informasi-
>getJoinAllEmpatData(),
23.             'profile' => $profile
24.         ];
25.         return view('pages/home', $data);
26.     }

```

Kode program 4. 1 User home

2. Login admin

Pada proses ini berfungsi untuk masuk ke halaman *dashboard* admin. Pada proses ini diharuskan untuk memasukkan *username* dan *password* dengan benar agar masuk ke *dashboard* admin, jika terjadi kesalahan *username* dan *password* maka akan diarahkan kembali ke halaman login.


Gambar 4. 51 Tampilan *login* admin

```

1. public function login()
2.     {
3.         $email = $this->request->getPost('email');
4.         $password = $this->request->getPost('password');
5.
6.         if ($this->request->getMethod() == 'post') {
7.             if (!$this->validate([
8.                 'email' => [
9.                     'rules' => 'required|valid_email',
10.                    'errors' => [
11.                        'required' => 'Kolom {field} harus
diisi!',

```



```

12.         'valid_email' => 'Kolom {field} ha
    rus berformat email'
13.     ]
14. },
15.     'password' => [
16.         'rules' => 'required',
17.         'errors' => [
18.             'required' => 'Kolom {field} harus
    diisi!'
19.         ]
20.     ]
21. ))) {
22.     return redirect()->to('/login')-
    >withInput();
23. } else {
24.     $usermodel = new UserModel();
25.     $user = $usermodel-
    >where('email', $email)->first();
26.     // Jika akun terdaftar
27.     if ($user) {
28.         // Jika akun aktif
29.         if ($user['is_active'] == 1) {
30.             // Cek password
31.             if (password_verify($password, $us
    er['password']))
32.             } else {
33.                 session()-
    >setFlashdata('pesan', 'Maaf! email atau password salah!');
34.                 return redirect()-
    >to('/login');
35.             }
36.         } else {
37.             session()-
    >setFlashdata('pesan', 'Maaf! akun anda belum aktif!');
38.             return redirect()->to('/login');
39.         }
40.     } else {
41.         session()-
    >setFlashdata('pesan', 'Maaf! email atau password salah!');
42.         return redirect()->to('/login');
43.     }
44. }
45. }
46. }

```

Kode program 4. 2 Login admin

3. Halaman admin tabel klasemen

Pada halaman admin tabel klasemen ini berisi tabel klasemen dari tim peserta kompetisi. Tabel ini akan menampilkan papan peringkat tim dalam kompetisi, dengan data yang telah diurutkan berdasarkan total poin dan gol yang dicetak.

| No | Logo | Nama Tim | Pertandingan | Menang | Kalah | Seri | Gol Dicotak | Kebobolan | Poin | Aksi |
|----|------|----------|--------------|--------|-------|------|-------------|-----------|------|--|
| 1 | | WESTHAM | 3 | 3 | 1 | 0 | 22 | 11 | 9 | Edit Hapus |
| 2 | | JUVE | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 | Edit Hapus |
| 3 | | BARCA | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 | Edit Hapus |
| 4 | | NAPLES | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 | Edit Hapus |

Gambar 4. 52 Tampilan admin tabel

```

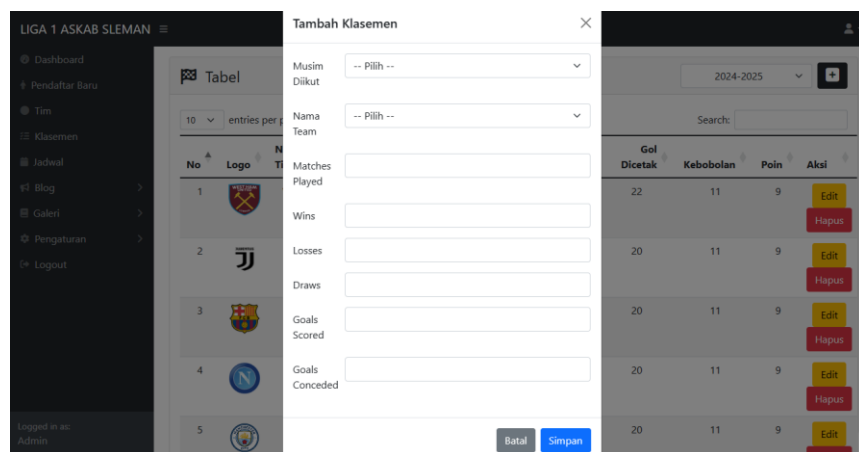
1. public function papan_peringkat()
2.     {
3.         $timmodel = new TimModel();
4.         $data = [
5.             'title' => 'Data Klasemen',
6.             'profile' => $this->profile,
7.             'validation' => \Config\Services::validation(),
8.             'tim' => $timmodel->where('status', 'lolos')->findAll()
9.         ];
10.        $model = new StandingModel();
11.        $data['standings'] = $model->getStandings();
12.        // Menghitung total poin untuk setiap tim
13.        foreach ($data['standings'] as $key => $standing)
14.        {
15.            $totalPoints = $model->calculateTotalPoints($standing['id']);
16.            $goalsScored = $model->calculateGoalsScored($standing['id']);
17.            $data['standings'][$key]['total_points'] = $totalPoints;
18.            $data['standings'][$key]['goals_scored'] = $goalsScored;
19.        }
20.        usort($data['standings'], function ($a, $b) {
21.            if ($b['total_points'] === $a['total_points'])
22.            {
23.                return $b['goals_scored'] <=> $a['goals_scored'];
24.            }
25.            return $b['total_points'] <=> $a['total_points'];
26.        });
27.        return view('admin/klasemen', $data);
28.    }

```

Kode program 4. 3 Admin tabel klasemen

4. Halaman tambah tabel klasemen

Pada halaman tambah ini berfungsi untuk menambahkan data tabel yaitu tim peserta kedalam database yang sudah ada. Berikut merupakan tampilan dari tambah tabel.



Gambar 4. 53 Tampilan tabel admin menu tambah tim

```

1. public function tambahklasemen()
2.     {
3.         if (session()->get('role') != 'admin') {
4.             return redirect()->to('user');
5.         }
6.
7.         $klasemenModel = new StandingModel();
8.
9.         // Validasi Input
10.        if (!$this->validate([
11.            'id_musim' => [
12.                'rules' => 'required',
13.                'errors' => [
14.                    'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
15.                ]
16.            ],
17.            'team_name' => [
18.                'rules' => 'required',
19.                'errors' => [
20.                    'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
21.                ]
22.            ],
23.            'matches_played' => [

```

```

24.         'rules' => 'required',
25.         'errors' => [
26.             'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
27.         ]
28.     ],
29.     'wins' => [
30.         'rules' => 'required',
31.         'errors' => [
32.             'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
33.         ]
34.     ],
35.     'draws' => [
36.         'rules' => 'required',
37.         'errors' => [
38.             'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
39.         ]
40.     ],
41.     'losses' => [
42.         'rules' => 'required',
43.         'errors' => [
44.             'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
45.         ]
46.     ],
47.     'goals_scored' => [
48.         'rules' => 'required',
49.         'errors' => [
50.             'required' => 'Kolom goals scored harus diisi!'
51.         ]
52.     ],
53.     'goals_conceded' => [
54.         'rules' => 'required',
55.         'errors' => [
56.             'required' => 'Kolom goals conceded harus diisi!'
57.         ]
58.     ],
59.
60.     ])) {
61.         // $validation = \Config\Services::validation
62.         ();
63.         // return redirect()->to('/dashboard/create')->withInput()->with('validation', $validation);
64.         session()->setFlashdata('peringatan', 'Data klasemen gagal ditambahkan dikarenakan ada penginputan yang tidak sesuai. silakan coba lagi!');
65.         return redirect()->to('/admin/papan_peringkat')->withInput();
66.     }
67.     $klasemenModel->save([
68.         // 'logo_url' => $this->request->getPost('logo_url'),

```

```

69.         'id_musim' => $this->request-
>getPost('id_musim'),
70.         'idteam' => $this->request-
>getPost('team_name'),
71.         'matches_played' => $this->request-
>getPost('matches_played'),
72.         'wins' => $this->request->getPost('wins'),
73.         'draws' => $this->request->getPost('draws'),
74.         'losses' => $this->request->getPost('losses'),
75.         'goals_scored' => $this->request-
>getPost('goals_scored'),
76.         'goals_conceded' => $this->request-
>getPost('goals_conceded'),
77.     ];
78.
79.     session()-
>setFlashdata('pesan', 'Data klasemen telah ditambahkan!');
80.
81.     return redirect()->to('/admin/papan_peringkat');
82. }

```

Kode program 4. 4 Tambah tabel

5. Halaman edit tabel klasemen

Pada halaman edit tabel ini berfungsi untuk mengubah data yang sudah ada dengan data yang baru. Berikut merupakan tampilan dari edit data tabel klasemen.

The screenshot shows a web application interface for 'LIGA 1 ASKAB SLEMAN'. On the left is a dark sidebar with a menu containing: Dashboard, Tim, Klasemen, Jadwal, Blog, Galeri, Pengaturan, and Logout. The main content area displays the 'Edit Tim' form. The form has the following fields: 'Team Name' (a dropdown menu showing 'SINDUTAMA'), 'Matches played' (input field with value 4), 'Win' (input field with value 4), 'Draw' (input field with value 0), 'Losses' (input field with value 0), 'Goals Scored' (input field with value 12), and 'Goals Conceded' (input field with value 0). At the bottom right of the form are two buttons: 'Batal' (grey) and 'Update' (blue). The bottom of the page shows a status bar with 'Logged in as:' followed by a username.

Gambar 4. 54 Tampilan tabel admin menu edit tim

```

1. public function updateklasemen($id)
2.     $klasemenModel = new StandingModel();
3.     $klasemen = $klasemenModel->where('id', $id)-
>findAll();

```

```

4.
5.         // Validasi Input
6.         if (!$this->validate([
7.             'team_name' => [
8.                 'rules' => 'required',
9.                 'errors' => [
10.                    'required' => 'Kolom {field} harus dii
11.                    si!'
12.                ]
13.            ],
14.            'matches_played' => [
15.                'rules' => 'required',
16.                'errors' => [
17.                    'required' => 'Kolom {field} harus dii
18.                    si!'
19.                ]
20.            ],
21.            'wins' => [
22.                'rules' => 'required',
23.                'errors' => [
24.                    'required' => 'Kolom {field} harus dii
25.                    si!'
26.                ]
27.            ],
28.            'draws' => [
29.                'rules' => 'required',
30.                'errors' => [
31.                    'required' => 'Kolom {field} harus dii
32.                    si!'
33.                ]
34.            ],
35.            'losses' => [
36.                'rules' => 'required',
37.                'errors' => [
38.                    'required' => 'Kolom {field} harus dii
39.                    si!'
40.                ]
41.            ],
42.            'goals_scored' => [
43.                'rules' => 'required',
44.                'errors' => [
45.                    'required' => 'Kolom goals scored haru
46.                    s diisi!'
47.                ]
48.            ],
49.            'goals_conceded' => [
50.                'rules' => 'required',
51.                'errors' => [
52.                    'required' => 'Kolom goals conceded ha
53.                    rus diisi!'
54.                ]
55.            ],
56.        ])) {
57.            session()-
58.            >setFlashdata('peringatan', 'Data klasemen gagal diupdate d
59.            ikarenakan ada penginputan yang tidak sesuai. silakan coba
60.            lagi!');

```

```

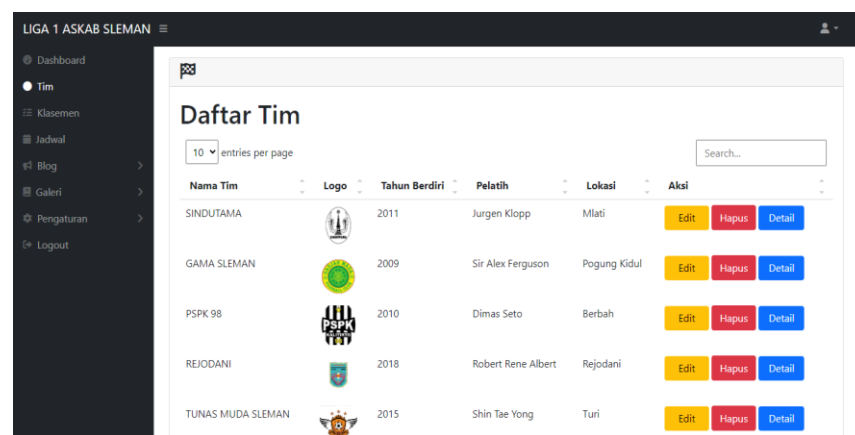
51.         return redirect()-
           >to('admin/editklasemen/' . $klasemen[0]['id'])-
           >withInput();
52.     }
53.
54.     $klasemenModel->save([
55.         'id' => $this->request->getPost('id'),
56.         'logo_url' => $this->request-
           >getPost('logo_url'),
57.         'team_name' => $this->request-
           >getPost('team_name'),
58.         'matches_played' => $this->request-
           >getPost('matches_played'),
59.         'wins' => $this->request->getPost('wins'),
60.         'draws' => $this->request->getPost('draws'),
61.         'losses' => $this->request->getPost('losses'),
62.         'goals_scored' => $this->request-
           >getPost('goals_scored'),
63.         'goals_conceded' => $this->request-
           >getPost('goals_conceded')
64.     ]);
65.     session()-
           >setFlashdata('pesan', 'Data klasemen berhasil diupdate!');
66.     return redirect()->to('/admin/papan_peringkat');
67. }

```

Kode program 4. 5 Edit tabel

6. Halaman admin daftar tim

Pada halaman ini menampilkan daftar tim telah mengisi formulir pendaftaran dan lolos verifikasi oleh admin sebelumnya.



Gambar 4. 55 Tampilan admin daftar tim

```

1. public function tim()
2. {

```

```

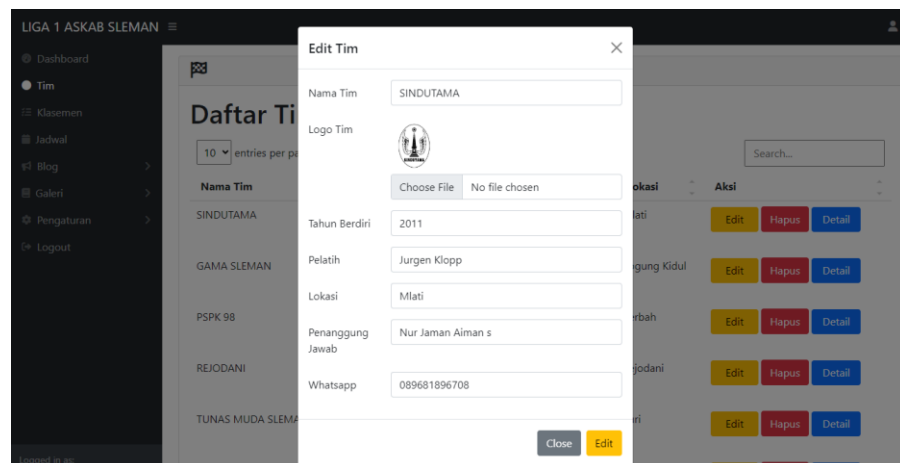
3.         $timmodel = new TimModel();
4.         $data = [
5.             'title' => 'Data Tim',
6.             'profile' => $this->profile,
7.             'tim' => $timmodel->getAllDataTim(),
8.             'validation' => \Config\Services::validation()
9.         ];
10.
11.         return view('admin/tim', $data);
12.     }

```

Kode program 4. 6 Admin daftar tim

7. Halaman edit tim

Pada halaman edit tim ini berfungsi untuk mengubah data tim yang sudah ada dengan data yang baru. Berikut merupakan tampilan dari edit data tabel tim.



Gambar 4. 56 Tampilan admin daftar tim menu edit

```

1. public function aksiEditTim($id)
2.     $timmodel = new TimModel();
3.     $tim = $timmodel->where('id', $id)->findAll();
4.
5.     $logoTim = $this->request->getFile('logoTim');
6.
7.     // Cek logo tim
8.     if ($logoTim->isValid() && !$logoTim->hasMoved()) {
9.         $logoTim = $this->request->getFile('logoTim');
10.        $rule_logoTim = "uploaded[logoTim]|max_size[lo
goTim,2048]|is_image[logoTim]|mime_in[logoTim,image/jpg,ima
ge/jpeg,image/png]";
11.    } else {

```



```

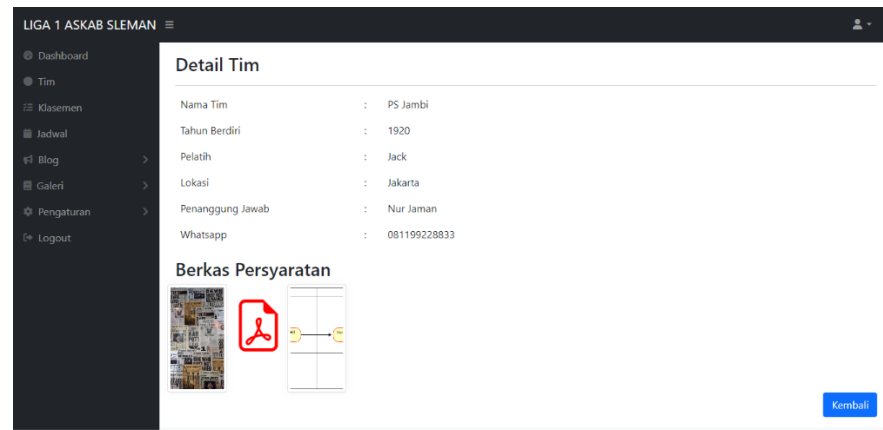
12.         $logoTim = $tim[0]['logo_tim'];
13.         $rule_logoTim = "permit_empty";
14.     }
15.
16.     // Validasi Input
17.     if (!$this->validate([
18.         'namaTim' => 'required',
19.         'tahunBerdiri' => 'required',
20.         'pelatih' => 'required',
21.         'lokasi' => 'required',
22.         'logoTim' => $rule_logoTim,
23.         'pj' => 'required',
24.         'whatsapp' => 'required',
25.     ])) {
26.         session()-
27.         >setFlashdata('peringatan', 'Akun gagal diupdate dikarenakan
        ada penginputan yang tidak sesuai. Silakan coba lagi!');
28.         return redirect()->to('/admin/tim')-
29.         >withInput();
30.     }
31.
32.     // Ambil File logoTim
33.     if ($logoTim != $tim[0]['logo_tim']) {
34.         // Delete the old photo if it exists
35.         $oldPhotoPath = 'image/LOGO/' . $tim[0]['logo_
36.         tim'];
37.         if (file_exists($oldPhotoPath)) {
38.             unlink($oldPhotoPath);
39.         }
40.
41.         // Upload the new photo
42.         $fotoUpload = $this->request-
43.         >getFile('logoTim');
44.         $logoTim = $fotoUpload->getRandomName();
45.         $fotoUpload->move('image/LOGO', $logoTim);
46.     }
47.
48.     $timmodel->update($id, [
49.         'nama_tim' => $this->request-
50.         >getPost('namaTim'),
51.         'logo_tim' => $logoTim,
52.         'tahun_berdiri' => $this->request-
53.         >getPost('tahunBerdiri'),
54.         'pelatih' => $this->request-
55.         >getPost('pelatih'),
56.         'lokasi' => $this->request->getPost('lokasi'),
57.         'penanggungjawabtim' => $this->request-
58.         >getPost('pj'),
59.         'no_wa' => $this->request-
60.         >getPost('whatsapp'),
61.     ]);
62.
63.     session()-
64.     >setFlashdata('pesan', 'Akun berhasil diupdate!');
65.     return redirect()->to('/admin/tim');
66. }

```

Kode program 4. 7 Edit tim

8. Halaman detail tim

Pada halaman detail tim ini menampilkan detail tim yang berpartisipasi pada kompetisi ini. Berikut ini merupakan tampilan dari detail tim.



Gambar 4. 57 Tampilan admin daftar tim menu detail tim

```

1. public function detailTim($id)
2.     $modeltim = new TimModel();
3.
4.     $data = [
5.         'title' => "Detail Tim",
6.         'profile' => $this->profile,
7.         'pendaftar' => $modeltim->where('id', $id)-
>find()
8.     ];
9.
10.    return view('admin/detailtim', $data);
11.    }

```

Kode program 4. 8 Detail tim

9. Halaman admin jadwal

Pada halaman jadwal ini berisi manajemen data jadwal pertandingan oleh admin. Halaman ini akan mengelola semua jadwal dan hasil pertandingan pada kompetisi. Berikut ini merupakan tampilan dari halaman admin jadwal.

| No | Pekan | Tim 1 | PG Tim 1 | Tim 2 | PG Tim 2 | Tanggal | Jadwal | Skor | Aksi |
|----|-------|--------|----------|--------|----------|------------|----------|------|--|
| 1 | 1 | BARÇA | qweq | NAPLES | qweq | 2024-03-15 | 03:21:00 | 1-1 | Edit Hapus |
| 2 | 1 | CITY | qweq | CITY | qweq | 2024-03-17 | 03:22:00 | 2-1 | Edit Hapus |
| 3 | 2 | JUVE | daa | SPURS | deq | 2024-03-24 | 02:02:00 | 0-0 | Edit Hapus |
| 4 | 2 | NAPLES | qeq | PERSIB | qeqe | 2024-03-25 | 14:00:00 | 2-1 | Edit Hapus |

Gambar 4. 58 Tampilan admin jadwal

```

1. public function jadwal()
2.     $jadwalmodel = new JadwalModel();
3.     $timmodel = new TimModel();
4.
5.     $data = [
6.         'title' => 'Data Jadwal Pertandingan',
7.         'profile' => $this->profile,
8.         'jadwal' => $jadwalmodel->getJadwal(),
9.         'tim' => $timmodel->where('status', 'lolos')->findAll(),
10.        'validation' => \Config\Services::validation()
11.    ];
12.
13.    return view('admin/jadwal', $data);
14. }

```

Kode program 4. 9 Admin jadwal

10. Halaman tambah jadwal

Pada halaman admin tambah jadwal ini berfungsi untuk memasukkan data pertandingan pada kompetisi. Berikut ini merupakan tampilan dari tambah jadwal.

Gambar 4. 59 Tampilan admin jadwal menu tambah

```

1. public function tambahjadwal()
2.     $jadwalModel = new JadwalModel();
3.     $musimModel = new MusimModel();
4.
5.     $sid_musim = $this->request->getPost('id_musim');
6.     // Ambil data pertama yang sesuai dengan kriteria
7.     $data['musimDipilih'] = $musimModel-
        >where('id', $sid_musim)->first();
8.
9.     // Validasi Input
10.    if (!$this->validate([
11.        'pekan' => [
12.            'rules' => 'required',
13.            'errors' => [
14.                'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
15.            ]
16.        ],
17.        'tim1' => [
18.            'rules' => 'required',
19.            'errors' => [
20.                'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
21.            ]
22.        ],
23.        'scored1' => [
24.            'rules' => 'required',
25.            'errors' => [
26.                'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
27.            ]
28.        ],
29.        'tim2' => [
30.            'rules' => 'required',
31.            'errors' => [
32.                'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
33.            ]
34.        ],
35.        'scored2' => [

```

```

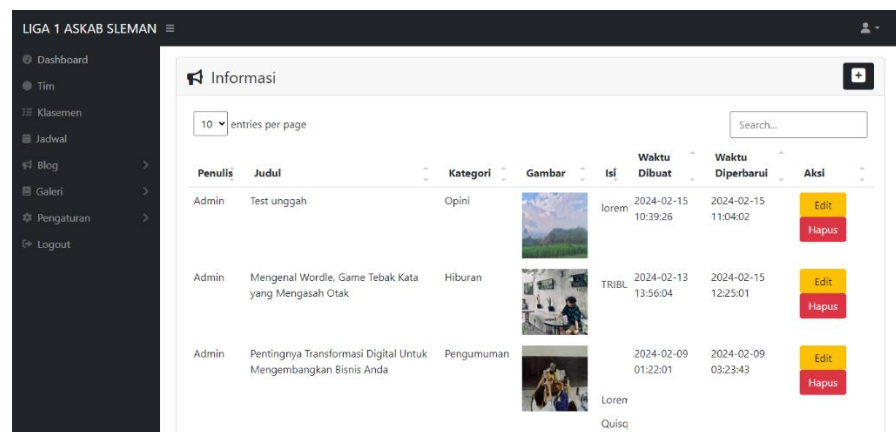
36.         'rules' => 'required',
37.         'errors' => [
38.             'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
39.         ]
40.     ],
41.     'tanggal' => [
42.         'rules' => 'required',
43.         'errors' => [
44.             'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
45.         ]
46.     ],
47.     'waktu' => [
48.         'rules' => 'required',
49.         'errors' => [
50.             'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
51.         ]
52.     ],
53.     'skor' => [
54.         'rules' => 'required',
55.         'errors' => [
56.             'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
57.         ]
58.     ],
59.     ))) {
60.         return redirect()->to('/admin/tambahJadwal')-
        >with('musimDipilih', $data['musimDipilih'])->withInput();
61.     }
62.
63.     $jadwalModel->save([
64.         'id_musim' => $this->request-
        >getPost('id_musim'),
65.         'pekan' => $this->request->getPost('pekan'),
66.         'idtim1' => $this->request->getPost('tim1'),
67.         'idtim2' => $this->request->getPost('tim2'),
68.         'tanggal' => $this->request-
        >getPost('tanggal'),
69.         'jadwal' => $this->request->getPost('waktu'),
70.         'skor' => $this->request->getPost('skor'),
71.         'scored1' => $this->request-
        >getPost('scored1'),
72.         'scored2' => $this->request-
        >getPost('scored2'),
73.     ]);
74.
75.     session()-
        >setFlashdata('pesan', 'Data jadwal telah ditambahkan!');
76.
77.     return redirect()->to('/admin/jadwal');
78. }

```

Kode program 4. 10 Tambah jadwal

11. Halaman admin informasi

Pada halaman admin informasi berfungsi sebagai kontrol pusat informasi berita dimana admin terkait dapat mengelola dan mengatur informasi berita yang ditampilkan pada pengguna. Berikut ini merupakan tampilan dari admin informasi.



Gambar 4. 60 Tampilan admin informasi

```

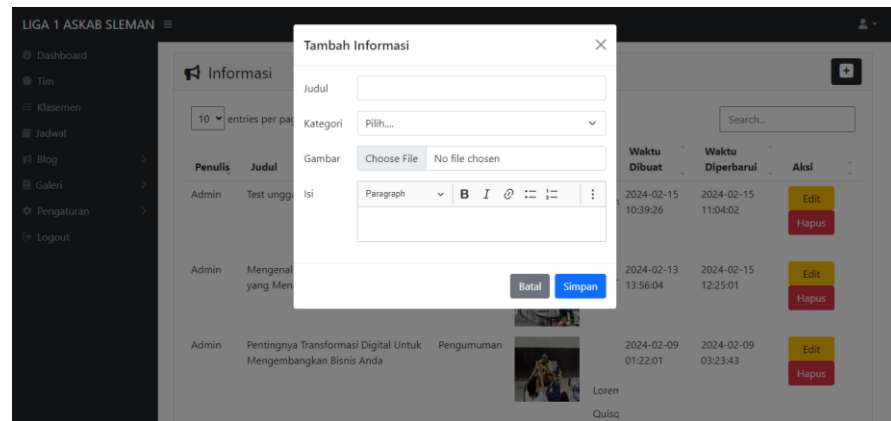
1. public function informasi()
2.     $informasiModel = new InformasiModel();
3.     $kategoriModel = new KategoriModel();
4.     $infomasi = $informasiModel->getJoinAll();
5.     $kategori = $kategoriModel->findAll();
6.     $data = [
7.         'title' => 'Data Informasi',
8.         'profile' => $this->profile,
9.         'informasi' => $infomasi,
10.        'kategori' => $kategori,
11.        'validation' => \Config\Services::validation()
12.    ];
13.    return view('admin/informasi', $data);
14. }

```

Kode program 4. 11 Admin informasi

12. Halaman tambah informasi

Pada halaman tambah informasi ini berfungsi untuk menambahkan data informasi mengenai kompetisi. Berikut ini tampilan dari tambah informasi.



Gambar 4. 61 Tampilan admin tambah informasi

```

1. public function tambahinformasi()
2.     $informasiModel = new InformasiModel();
3.
4.     // Validasi Input
5.     if (!$this->validate([
6.         'penulis' => [
7.             'rules' => 'required',
8.             'errors' => [
9.                 'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
10.            ]
11.        ],
12.        'judul' => [
13.            'rules' => 'required',
14.            'errors' => [
15.                'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
16.            ]
17.        ],
18.        'kategori' => [
19.            'rules' => 'required',
20.            'errors' => [
21.                'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
22.            ]
23.        ],
24.        'gambar' => [
25.            'rules' => 'uploaded[gambar]|max_size[gambar,2048]|is_image[gambar]|mime_in[gambar,image/jpeg,image/png]',
26.            'errors' => [
27.                'uploaded' => 'Upload gambar terlebih dahulu!',
28.                'max_size' => 'Ukuran gambar tidak boleh lebih dari 2MB',
29.                'is_image' => 'Yang anda pilih bukan gambar',

```

```

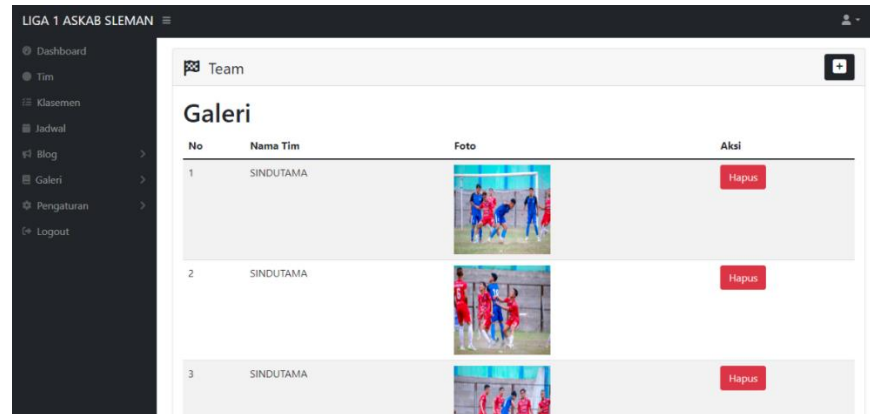
30.             'mime_in' => 'Yang anda pilih bukan ga
    mbar'
31.         ]
32.     ],
33.     'isi' => [
34.         'rules' => 'required',
35.         'errors' => [
36.             'required' => 'Kolom {field} harus dii
    si!'
37.         ]
38.     ],
39. ))) {
40.     session()-
    >setFlashdata('peringatan', 'Informasi gagal didaftarkan di
    karenakan ada penginputan yang tidak sesuai. silakan coba l
    agi!');
41.     return redirect()->to('/admin/informasi')-
    >withInput();
42. }
43. // Ambil File gambarformal
44. $fotoUpload1 = $this->request->getFile('gambar');
45. $namaFotoUpload1 = $fotoUpload1->getRandomName();
46. $fotoUpload1->move('image', $namaFotoUpload1);
47.
48. $informasiModel->save([
49.     'penulis' => $this->request-
    >getPost('penulis'),
50.     'judul' => $this->request->getPost('judul'),
51.     'isi' => $this->request->getPost('isi'),
52.     'idkategori' => $this->request-
    >getPost('kategori'),
53.     'gambar' => $namaFotoUpload1,
54. ]);
55.
56.     session()-
    >setFlashdata('pesan', 'Informasi baru sudah didaftarkan!')
    ;
57.
58.     return redirect()->to('/admin/informasi');
59. }

```

Kode program 4. 12 Tambah informasi

13. Halaman admin galeri foto

Pada halaman admin galeri foto berfungsi sebagai kontrol pusat informasi galeri foto dimana admin terkait dapat mengelola dan mengatur foto-foto dokumentasi yang ditampilkan pada pengguna nantinya. Berikut ini tampilan dari halaman galeri foto.



Gambar 4. 62 Tampilan admin galeri foto

```

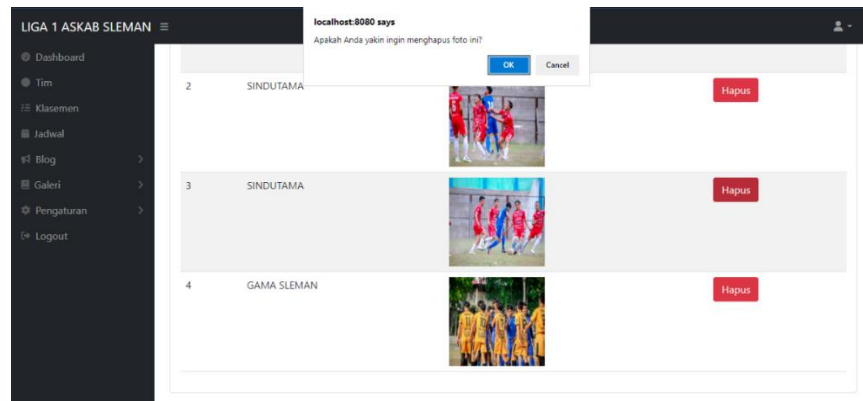
1. public function galeri()
2.
3.     $galerimodel = new GaleriModel();
4.     $timmodel = new TimModel();
5.     $data = [
6.         'title' => 'Data Foto',
7.         'profile' => $this->profile,
8.         'foto' => $galerimodel->getFoto(),
9.         'tim' => $timmodel->getAllDataTim(),
10.        'validation' => \Config\Services::validation()
11.    ];
12.
13.    return view('admin/galeri', $data);
14.    }

```

Kode program 4. 13 Admin galeri foto

14. Halaman hapus galeri foto

Pada halaman hapus ini memiliki fungsi untuk menghapus data foto yang sebelumnya ditambahkan pada halaman ini. Berikut merupakan tampilan dari hapus galeri foto.



Gambar 4. 63 Tampilan admin hapus galeri foto

```

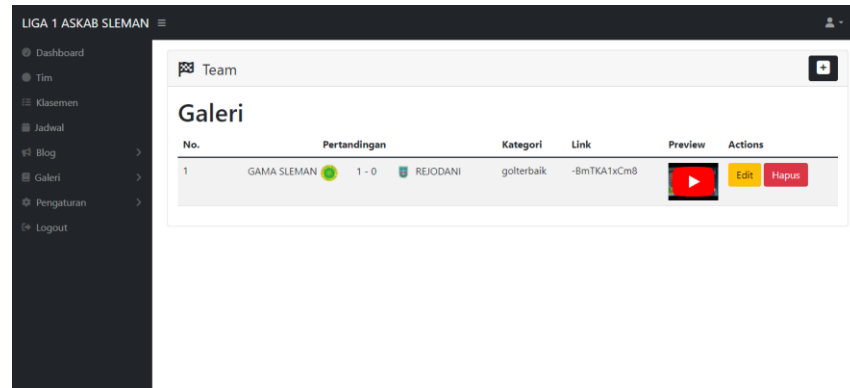
1. public function hapusgaleri($id)
2.     {
3.         $galerimodel = new GaleriModel();
4.
5.         $foto = $galerimodel->find($id);
6.         $gambar = $foto['gambar'];
7.         $galerimodel->delete($id);
8.         if ($gambar && file_exists('image/' . $gambar)) {
9.             unlink('image/' . $gambar);
10.        }
11.        $galerimodel->delete($id);
12.        session()-
13.        >setFlashdata('pesan', 'Foto berhasil dihapus!');
14.        return redirect()->to('/admin/galeri');
15.    }

```

Kode program 4. 14 hapus galeri foto

15. Halaman admin galeri video

Pada halaman admin galeri video digunakan sebagai kontrol pusat informasi galeri video dimana admin terkait dapat mengelola dan mengatur kumpulan video *highlight* yang ditampilkan pada pengguna nantinya. Berikut ini tampilan halaman galeri video.



Gambar 4. 64 Tampilan admin galeri video

```

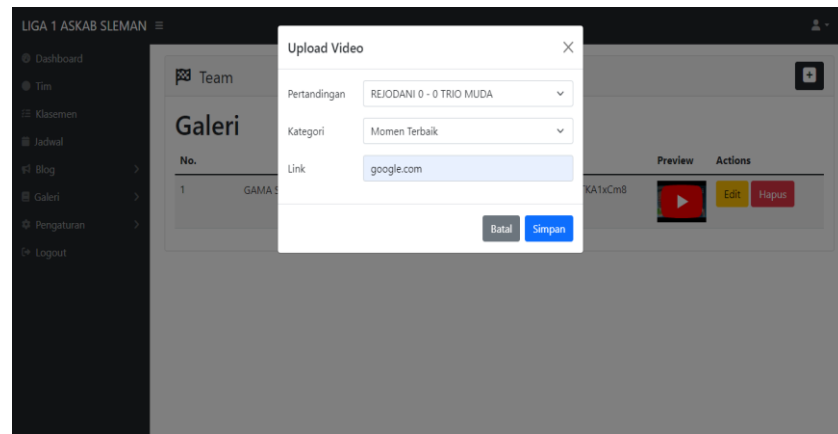
1. public function video()
2.     $videomodel = new VideoModel();
3.     $timmodel = new TimModel();
4.     $jadwalmodel = new JadwalModel();
5.
6.     $data = [
7.         'title' => 'Data Video',
8.         'profile' => $this->profile,
9.         'video' => $videomodel->getVideo(),
10.        'jadwal' => $jadwalmodel->getJadwal(),
11.        'tim' => $timmodel->getAllDataTim(),
12.        'validation' => \Config\Services::validation()
13.    ];
14.
15.    return view('admin/video', $data);
16. }

```

Kode program 4. 15 Admin galeri video

16. Halaman tambah video

Pada halaman tambah video ini berfungsi untuk menambahkan video *highlight* selama kompetisi berlangsung. Berikut merupakan tampilan dari tambah video.



Gambar 4. 65 Tampilan admin tambah galeri video

```

1. public function tambahvideo()
2.     $videoModel = new VideoModel();
3.
4.     // Validasi Input
5.     if (!$this->validate([
6.         'namaTim' => [
7.             'rules' => 'required',
8.             'errors' => [
9.                 'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
10.            ]
11.        ],
12.        'kategori' => [
13.            'rules' => 'required',
14.            'errors' => [
15.                'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
16.            ]
17.        ],
18.        'link' => [
19.            'rules' => 'required',
20.            'errors' => [
21.                'required' => 'Kolom {field} harus diisi!'
22.            ]
23.        ],
24.    ])) {
25.        session()-
26.        >setFlashdata('peringatan', 'Data video gagal ditambahkan dikarenakan ada penginputan yang tidak sesuai. silakan coba lagi!');
27.        return redirect()->to('/admin/video')-
28.        >withInput();
29.    }
30.    $videoModel->save([
31.        'id_jadwal' => $this->request->getPost('namaTim'),
32.        'kategori' => $this->request->getPost('kategori'),

```

```

32.         'url_video' => $this->request-
>getPost('link'),
33.     ]);
34.
35.     session()-
>setFlashdata('pesan', 'Data video telah ditambahkan!');
36.
37.     return redirect()->to('/admin/video');
38. }

```

Kode program 4. 16 Tambah video

17. Halaman *dashboard* admin

Halaman *dashboard* admin dalam sebuah website menjadi pusat kontrol yang digunakan oleh admin untuk memberikan kendali dalam pengelolaan seluruh kinerja pada website.

| Pos | Klub | Main | Menang | Seri | Kalah | Gol dicetak | Kebobolan | Total Poin |
|-----|-----------|------|--------|------|-------|-------------|-----------|------------|
| 1 | WESTHAM | 3 | 3 | 1 | 0 | 22 | 11 | 9 |
| 2 | JUVE | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 3 | BARCA | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 4 | NAPLES | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 5 | CITY | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 6 | BARCELONA | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |

Gambar 4. 66 Tampilan dashboard admin

```

1. <div class="container-fluid px-4 mt-3">
2.     <!-- rekap klasemen -->
3.     <div class="row">
4.         <?php
5.
6.             use App\Models\StandingModel;
7.
8.             foreach ($musim as $m) : ?>
9.                 <div class="col-lg-4 col-sm-6">
10.                    <a href="/admin/rekap/<?=$m['id'] ?>" class="text-decoration-none text-dark">
11.                        <div class="card mb-4 shadow-sm" id="klub">
12.                            <div class="card-body">
13.                                <div class="text-center">
14.                                    <?php

```

```

15.         $foundWinner = false; // Variabel boolean untuk
           menandai apakah pemenang sudah ditemukan
16.         foreach ($klasemen as $row) :
17.             // menentukan juara setiap tahunnya
18.             if ($row['id_musim'] == $m['id'] && !$foundWinner)
           { // Periksa apakah pemenang belum ditemukan
19.                 $model = new StandingModel();
20.                 $peringkat = $model-
           >getStandingsByMusim($m['id']);
21.                 if ($peringkat) { ?>
22.                     
23.                     <?php $foundWinner = true; // Setel variabel bool
           ean menjadi true untuk menunjukkan bahwa pemenang sudah dit
           emukan
24.                                     }
25.                                     }
26.             endforeach; ?>
27.             <h6 class="fw-bold mt-
           2" id="nama"><?= $m['ket'] ?></h6>
28.                                     </div>
29.
30.                                     </div>
31.             </div>
32.         </a>
33.     </div>
34.     <?php endforeach ?>
35. </div>
36.
37. <!-- Tabel Klasemen -->
38. <div>
39.     <span class="fs-4 eris-hidden">Klasemen</span>
40.     <table class="table table-
           striped" style="zoom:80%;">
41.         <thead>
42.             <tr>
43.                 <th>Pos</th>
44.                 <th>Klub</th>
45.                 <th>Main</th>
46.                 <th>Menang</th>
47.                 <th>Seri</th>
48.                 <th>Kalah</th>
49.                 <th>Gol dicetak</th>
50.                 <th>Kebobolan</th>
51.                 <th>Total Poin</th>
52.             </tr>
53.         </thead>
54.         <tbody>
55.             <?php
56.             $no = 1;
57.             foreach ($juaraKlasemen as $row) : ?>
58.                 <tr>
59.                     <td><?= $no++ ?></td>
60.                     <td>" width="50" height="50"><
           ?= $row['nama_tim']; ?></td>
61.                     <td><?= $row['matches_played']; ?>
           </td>
62.                     <td><?= $row['wins']; ?></td>

```

```

63.         <td><?= $row['losses']; ?></td>
64.         <td><?= $row['draws']; ?></td>
65.         <td><?= $row['goals_scored']; ?></td>
66.         <td><?= $row['goals_conceded']; ?>
67.         <td><?= $row['total_points']; ?></td>
68.     </tr>
69.     <?php endforeach; ?>
70. </tbody>
71. </table>
72. </div>
73.
74. <!-- Hasil Pertandingan -->
75. <div class="table-responsive mt-5">
76.     <span class="fs-4 eris-
77.     hidden">Rekap Pertandingan</span>
78.     <hr>
79.     <table class="table table-
80.     bordered" style="zoom:80%;">
81.         <thead>
82.         <tr>
83.             <th style="text-
84.             align: center;">No</th>
85.             <th style="text-
86.             align: center;">Pekan Pertandingan</th>
87.             <th style="text-
88.             align: center;">Tanggal</th>
89.             <th colspan="3" style="text-
90.             align: center;">Pertandingan</th>
91.         </tr>
92.         </thead>
93.         <tbody>
94.         <?php
95.         $nomor = 1;
96.         if (count($hasilPertandingan) > 0) {
97.             foreach ($hasilPertandingan as $row) :
98.                 ?>
99.                 <tr class="shadow-sm text-center">
100.                    <td><?= $nomor++ ?></td>
101.                    <td><?= $row['pekan'] ?></td>
102.                    <td><?= $row['tanggal'] ?></td>
103.                    <td style="text-
104.                    align: right;">
105.                        <?= $row['nama_tim1'] ?>
106.                        " class=
108.                        "eris-mh-20" width="30px" height="30px">
109.                    </td>
110.                    <td>
111.                        <div class="px-3 py-
112.                        2 bg-warning d-
113.                        inline" style="width:65px;"><?= $row['skor'] ?></div>
114.                    </td>
115.                    <td style="text-
116.                    align: left;">

```

```

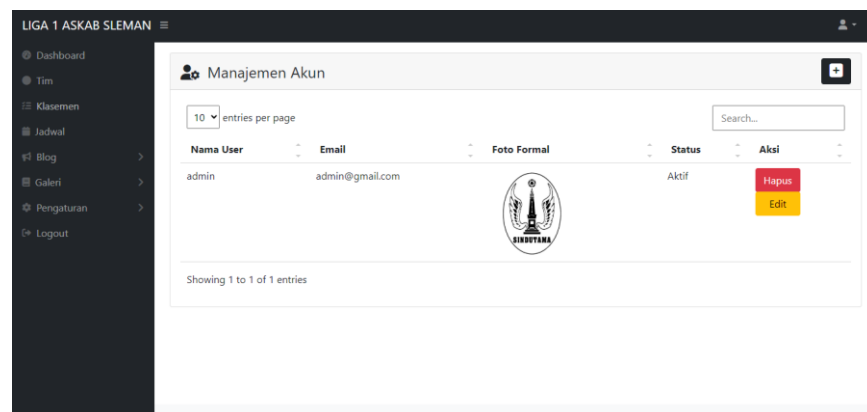
104.         "
class="eris-mh-20" width="30px" height="30px">
105.         <?= $row['nama_tim2'
] ?>
106.     </td>
107. </tr>
108. <?php endforeach;
109.     } else { ?>
110.     <tr>
111.         <td colspan="4" style="text-
align: center;">== Rekap Hasil Pertandingan Belum Tersedia
==</td>
112.     </tr>
113.     <?php } ?>
114. </tbody>
115. </table>
116. </div>
117. </div>

```

Kode program 4. 17 Dashboard admin

18. Halaman manajemen akun admin

Halaman admin bagian manajemen akun dalam desain sebuah website merupakan area yang memberikan akses untuk mengatur konfigurasi, preferensi, dan pengaturan penting terkait dengan situs atau website tersebut.



Gambar 4. 67 Tampilan manajemen akun admin

```

1. <div class="card mb-4">
2. <div class="card-header d-flex align-items-center">
3. <div class="col-10">

```



```

4.         <i class="fa-solid fa-user-gear fs-4 me-2"></i>
5.         <span class="fs-4 eris-
hidden">Manajemen Akun</span>
6.     </div>
7.     <div class="col-2 text-end">
8.         <button type="button" class="btn btn-dark" data-bs-
toggle="modal" data-bs-target="#tambahakun">
9.         <i class="fa-solid fa-square-plus fs-4"></i>
10.    </button>
11.    </div>
12. </div>
13. <div class="card-body table-responsive">
14.     <table id="datatablesDaftarBaru">
15.         <thead>
16.             <tr>
17.                 <th>Nama User</th>
18.                 <th>Email</th>
19.                 <th>Foto Formal</th>
20.                 <th>Status</th>
21.                 <th>Aksi</th>
22.             </tr>
23.         </thead>
24.         <tbody>
25.             <?php foreach ($akun as $a) : ?>
26.                 <tr>
27.                     <td><?= $a['username']; ?></td>
28.                     <td><?= $a['email']; ?></td>
29.                     <td>
30.                         
31.                     </td>
32.                     <td><?php
33.                         if ($a['is_active'] == 0)
34.                         {
35.                             echo "Belum Aktif";
36.                         } else {
37.                             echo "Aktif";
38.                         }
39.                         <?>
40.                     </td>
41.                     <td>
42.                         <div class="btn-group-vertical" role="group" aria-
label="Basic mixed styles example">
43.                             <form action="/admin/<?= $a['id']; ?>" method="POST" c
lass="d-inline">
44.                                 <?php csrf_field(); ?>
45.                                 <input type="hidden" name="_method" value="DELE
TE">
46.                                 <button type="submit" class="btn btn-
danger" onclick="return confirm('Apakah Anda Yakin?')">Hapu
s</button>
47.                             </form>
48.                             <a href="/admin/editakun/<?= $a['id']; ?>" class="btn btn-
warning">Edit</a>
49.                         </div>
50.                     </td>
51.                 </tr>
52.             <?php endforeach ?>
53.         </tbody>

```

```

53.         </table>
54.     </div>
55. </div>

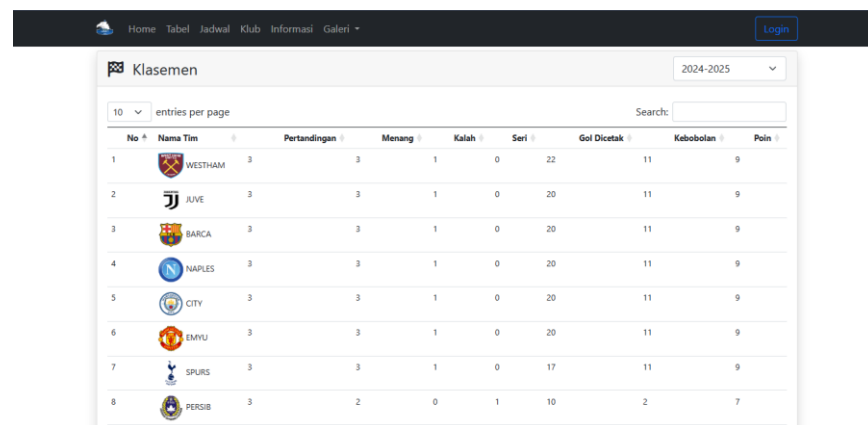
```

Kode program 4. 18 Manajemen akun admin

19. Halaman tabel klasemen

Pada halaman tabel ini menampilkan desain tabel klasemen kepada *user*.

Halaman ini disajikan dalam bentuk tabel yang berisi peringkat tim dihitung dari total poin tertinggi. Berikut ini tampilan halamannya.



| No | Nama Tim | Pertandingan | Menang | Kalah | Seri | Gol Dicetak | Kebobolan | Poin |
|----|----------|--------------|--------|-------|------|-------------|-----------|------|
| 1 | WESTHAM | 3 | 3 | 1 | 0 | 22 | 11 | 9 |
| 2 | JUVE | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 3 | BARCA | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 4 | NAPLES | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 5 | CITY | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 6 | EMPU | 3 | 3 | 1 | 0 | 20 | 11 | 9 |
| 7 | SPURS | 3 | 3 | 1 | 0 | 17 | 11 | 9 |
| 8 | PERSIB | 3 | 2 | 0 | 1 | 10 | 2 | 7 |

Gambar 4. 68 Tampilan *user* tabel

```

1. <?= $this->extend("layout/template-tabel"); ?>
2. <?= $this->section("content"); ?>
3. <div class="container my-3">
4.     <!-- Datatables -->
5.     <div class="card mb-4 shadow">
6.         <div class="card-header d-flex align-items-center">
7.             <div class="col-10">
8.                 <i class="fa-solid fa-flag-checkered fs-
9. 4 me-2"></i>
10.                 <span class="fs-4 eris-
11. hidden">Klasemen</span>
12.             </div>
13.             <div class="col-2 text-end">
14.                 <select id="year" class="form-select">
15.                     <?php foreach ($musim as $m) : ?>
16.                         <option value="<?= $m['id'] ?>" <?
17. = $m['musim'] == date('Y') ? 'selected' : '' ?>><?= $m['ket
18. ']' ?></option>
19.                     <?php endforeach; ?>
20.                 </select>
21.             </div>
22.         </div>

```

```

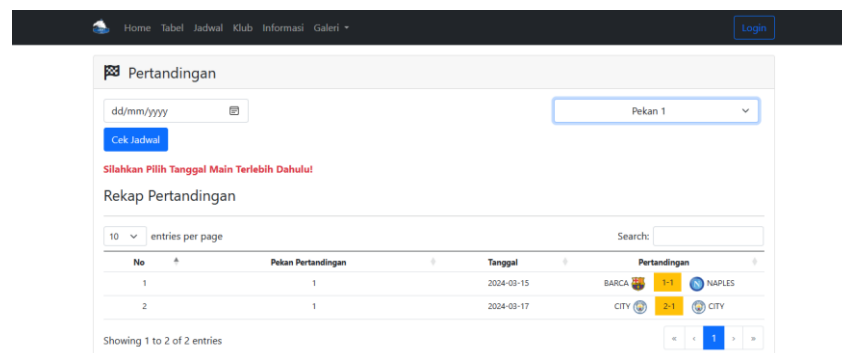
19.         <div class="card-body">
20.             <div class="table-responsive">
21.                 <table id="datatablesKlasemen" class="table" style="width:100%; border-collapse: collapse;" style="font-size: 0.9em; font-family: sans-serif;">
22.                     <thead>
23.                         <tr>
24.                             <th>No</th>
25.                             <th>Nama Tim</th>
26.                             <th>Pertandingan</th>
27.                             <th>Menang</th>
28.                             <th>Kalah</th>
29.                             <th>Seri</th>
30.                             <th>Gol Diketuk</th>
31.                             <th>Kebobolan</th>
32.                             <th>Poin</th>
33.                         </tr>
34.                     </thead>
35.                     <tbody>
36.                     </tbody>
37.                 </table>
38.             </div>
39.         </div>
40.     </div>
41. </div>
42. <?= $this->endSection(); ?>

```

Kode program 4. 19 User tabel

20. Halaman jadwal

Pada halaman jadwal ini menampilkan jadwal pertandingan peserta tim, halaman ini juga akan menampilkan hasil pertandingan tim yang sudah berlaga. Pengguna dapat memilih tanggal pada opsi kalender yang disediakan. Berikut ini tampilan halaman jadwal.



Gambar 4. 69 Tampilan user jadwal

```

1. <div class="container my-3">
2.     <!-- Datatbles -->
3.     <div class="card">
4.         <div class="card-header d-flex align-items-center">
5.             <div class="col-9">
6.                 <i class="fa-solid fa-flag-checkered fs-
4 me-2"></i>
7.                 <span class="fs-4 eris-
hidden">Pertandingan</span>
8.             </div>
9.         </div>
10.        <div class="card-body">
11.            <div class="row">
12.                <div class="col-8">
13.                    <div class="filter">
14.                        <form action="/jadwal/hasil" method=
"post">
15.                            <div class="col-4 mb-2">
16.                                <label for="tanggal" class="visually-
hidden">Password</label>
17.                                <input type="date" class="form-
control" id="tanggal" name="tanggal">
18.                            </div>
19.                            <div class="col-4">
20.                                <button type="submit" class="btn btn-
primary mb-3">Cek Jadwal</button>
21.                            </div>
22.                        </form>
23.                    </div>
24.                </div>
25.                <div class="col-4">
26.                    <div class="row">
27.                        <div class="col-12 d-flex justify-content-end">
28.                            <select id="pekan" class="form-select me-2 text-
center">
29.                                <?php for ($i = 1; $i < $pekan; $i++) { ?>
30.                                    <option value="<?=$i ?>" <?=$i == old('pekan')
? 'selected' : ''; ?>>Pekan <?=$i ?></option>
31.                                <?php } ?>
32.                            </select>
33.                        </div>
34.                    </div>
35.                </div>
36.                <div class="col-12">
37.                    <p class="text-danger fw-
bold">Silahkan Pilih Tanggal Main Terlebih Dahulu!</p>
38.                </div>
39.            </div>
40.        <!-- Hasil Pertandingan -->
41.        <div class="table-responsive">
42.            <span class="fs-4 eris-
hidden">Rekap Pertandingan</span>
43.            <hr>
44.            <table id="userJadwal" class="table" style
="zoom:80%;">
45.                <thead>
46.                    <tr>

```

```

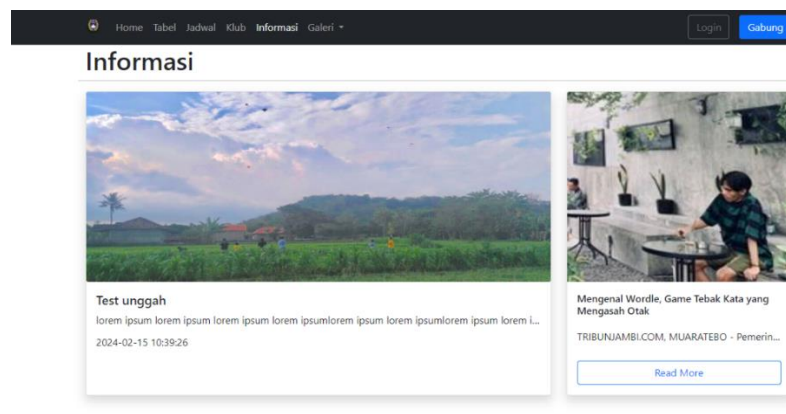
47.         <th style="text-align: center;">No</th>
48.         <th style="text-align: center;">Pekan Pertandingan</th>
49.         <th style="text-align: center;">Tanggal</th>
50.         <th style="text-align: center;">Pertandingan</th>
51.     </tr>
52. </thead>
53. <tbody>
54. </tbody>
55. </table>
56. </div>
57. </div>
58. </div>
59. </div>

```

Kode program 4. 20 User jadwal

21. Halaman informasi berita

Halaman informasi berita ini menampilkan daftar informasi berita yang tersedia di kompetisi. Pada halaman ini konten ditampilkan dalam bentuk *card* agar pengguna lebih nyaman. Berikut ini tampilan halaman informasi.



Gambar 4. 70 Tampilan user informasi

```

1. <div class="row">
2.     <?php
3.     foreach ($secondInformasi as $s) {
4.         $beritaDua = $s['id'];
5.     }
6.     foreach ($informasi as $inf) :
7.     ?>
8.         <div class="col-lg-4 col-sm-4 mb-3">
9.             <div class="card h-100 mt-3 shadow"> <!--
- Tambahkan class h-
100 untuk membuat setiap card memiliki tinggi yang sama -->

```

```

10.         
11.         <div class="card-body d-flex flex-
    column"> <!-- Tambahkan class d-flex dan flex-column -->
12.             <h6 class="card-
    title"><?php echo $inf['judul'] ?></h6>
13.             <p class="card-
    text description"><?php
14.     $isiWithoutStyle = strip_tags($inf['isi']);
15.     ?></p>
16.     <p class="card-text text-
    truncate"><?=$isiWithoutStyle ?></p>
17.             <a href="/informasi/detail/<?=$in
    f['id']; ?>" class="mt-auto btn btn-outline-
    primary">Read More</a>
18.         </div>
19.     </div>
20. </div>
21. <?php
22.     endforeach ?>
23. </div>
24. <div class="pagination my-5 d-flex justify-content-
    center">
25.     <?=$pager-
    >links('informasi', 'bootstrap_template') ?>
26. </div>

```

Kode program 4. 21 User informasi

22. Halaman detail informasi

Pada halaman ini menampilkan konten detail informasi yang dipilih pengguna pada halaman sebelumnya disertai dengan kategori yang tersedia pada *sidebar*. Berikut ini tampilan halaman detail informasi.

Gambar 4. 71 Tampilan *user* informasi

```

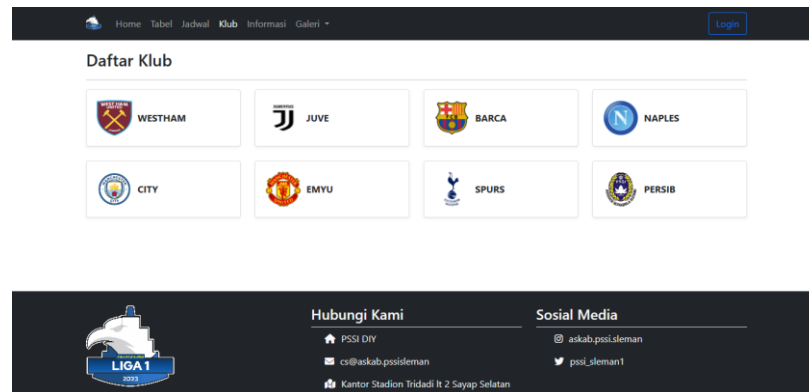
1. div class="container">
2.     <div class="row">
3.         <div class="col-md-8 mb-3">
4.             <h1 class="mb-
5.                 0"><?= $informasi[0]['judul']; ?></h1>
6.             <small class="bg-dark text-light px-
7.                 2"><?= $informasi[0]['penulis']; ?></small>
8.             <small class="bg-primary text-light px-
9.                 2"><?= $informasi[0]['namakategori']; ?></small>
10.            
12.            <div class="mt-
13.                3"><?= $informasi[0]['isi']; ?></div>
14.        </div>
15.        <!-- side content -->
16.        <div class="col-md-4 mt-3">
17.            <div class="mb-3">
18.                <h5>Kategori Informasi</h5>
19.                <div class="list-group">
20.                    <?php foreach ($kategori as $k) : ?>
21.                        <a href="/informasi/kategori/<?= $
22.                        k['idkategori']; ?>" class="list-group-item list-group-
23.                        item-action"><?= $k['namakategori']; ?></a>
24.                    <?php endforeach ?>
25.                </div>
26.            </div>
27.        </div>
28.    </div>

```

Kode program 4. 22 User detail informasi

23. Halaman klub

Halaman klub menampilkan daftar klub yang mengikuti kompetisi. Halaman ini disajikan dalam bentuk *card* yang berisi logo dan nama klub. Berikut ini tampilan halaman klub.



Gambar 4. 72 Tampilan user klub

```

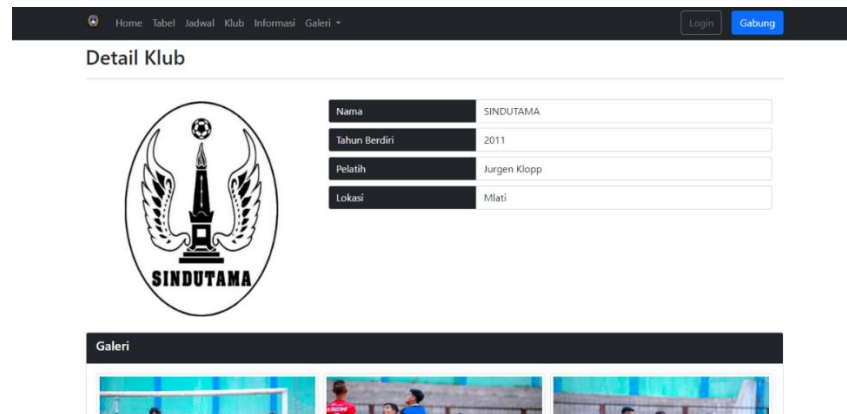
1. <div class="col-lg-3 col-sm-6">
2.     <a href="klub/detailklub/<?= $k['id'] ?>" c
   class="text-decoration-none text-dark">
3.         <div class="card mb-4 shadow-
   sm" id="klub">
4.             <div class="card-body">
5.                 <table>
6.                     <tr>
7.                         <td>" width="60
   px" height="60px"></td>
8.
9.             <td class="px-2"><span class="fw-bold fs-
   6" id="nama"><?= $k['nama_tim'] ?></span></td>
10.
11.                 </tr>
12.                 </table>
13.             </div>
14.         </div>
15.     </a>
   </div>

```

Kode program 4. 23 User halaman klub

24. Halaman detail klub

Halaman detail klub menampilkan deskripsi dari klub yang dipilih oleh pengguna dari halaman sebelumnya. Selain itu halaman ini juga menampilkan galeri dari tim terkait. Berikut ini tampilan halaman detail klub.



Gambar 4. 73 Tampilan user detail klub

```

1. <div class="container my-3">
2.   <h2>Detail Klub</h2>
3.   <hr>
4.   <div class="row g-0">
5.     <div class="col-md-4">
6.       
7.     </div>
8.     <div class="col-md-8">
9.       <div class="card-body">
10.        <div class="row">
11.          <div class="input-group mb-2">
12.            <span class="input-group-text col-
   sm-4 bg-dark text-white lebardetail">Nama</span>
13.            <span class="input-group-text col-
   sm-8 bg-white kelebaren"><?= $tim['nama_tim'] ?></span>
14.          </div>
15.          <div class="input-group mb-2">
16.            <span class="input-group-text col-
   sm-4 bg-dark text-white lebardetail">Tahun Berdiri</span>
17.            <span class="input-group-text col-
   sm-8 bg-
   white kelebaren"><?= $tim['tahun_berdiri'] ?></span>
18.          </div>
19.          <div class="input-group mb-2">
20.            <span class="input-group-text col-
   sm-4 bg-dark text-white lebardetail">Pelatih</span>
21.            <span class="input-group-text col-
   sm-8 bg-white kelebaren"><?= $tim['pelatih'] ?></span>
22.          </div>
23.          <div class="input-group mb-2">
24.            <span class="input-group-text col-
   sm-4 bg-dark text-white lebardetail">Lokasi</span>
25.            <span class="input-group-text col-
   sm-8 bg-white kelebaren"><?= $tim['lokasi'] ?></span>
26.          </div>
27.        </div>
28.      </div>
29.    </div>

```

```

30.     </div>
31. </div>
32. <div class="container my-2">
33.     <div class="card">
34.         <div class="card-header bg-dark">
35.             <h5 class="text-white">Galeri</h5>
36.         </div>
37.         <div class="card-body">
38.             <?php if (!empty($galeri)) { ?>
39.                 <div class="row g-2 row-cols-1 row-cols-
sm-2 row-cols-md-3">
40.                     <?php foreach ($galeri as $gallery) :
?>
41.                         <div class="col">
42.                             
43.                             </div> <!--
- Sesuaikan dengan field yang ingin ditampilkan -->
44.                             <?php endforeach; ?>
45.                         </div>
46.                     <?php } else { ?>
47.                         <div class="d-flex justify-content-
center align-items-center flex-column">
48.                             <p class="text-danger fw-
bold">Belum ada foto diunggah</p>
49.                         </div>
50.                     <?php } ?>
51.                 </div>
52.                 <div class="pagination my-5 d-flex justify-
content-center">
53.                     <?= $pager-
>links('foto', 'bootstrap_template') ?>
54.                 </div>

```

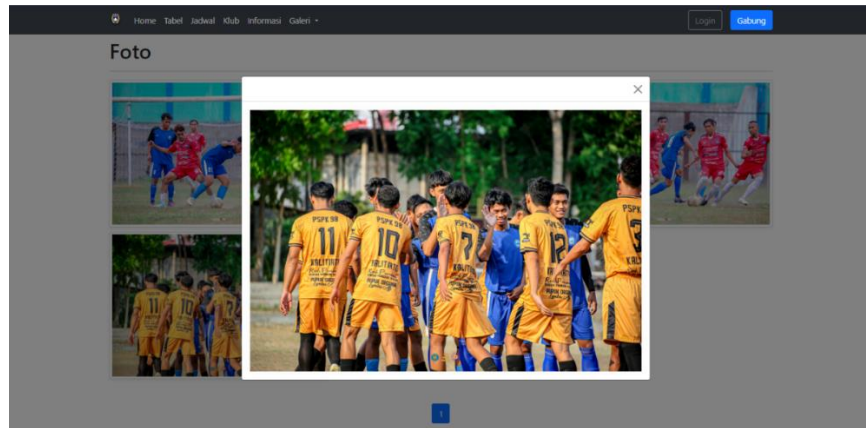
Kode program 4. 24 User halaman detail klub

25. Halaman galeri foto

Halaman galeri foto menampilkan foto-foto dokumentasi pada kompetisi.

Halaman ini dapat menampilkan galeri foto dengan *thumbnail*. Berikut ini

tampilan galeri foto

Gambar 4. 74 Tampilan *user* galeri foto

```

1. <?= $this->extend("layout/template"); ?>
2.
3. <?= $this->section("content"); ?>
4. <div class="container my-2">
5.     <h1><?= $title; ?></h1>
6.     <hr>
7.     <div class="row g-2 row-cols-1 row-cols-sm-2 row-cols-
md-3 ">
8.         <?php foreach ($galleries as $gallery) : ?>
9.             <div class="col">
10.                 
11.             </div> <!--
- Sesuaikan dengan field yang ingin ditampilkan -->
12.         <?php endforeach; ?>
13.     </div>
14.     <div class="pagination my-5 d-flex justify-content-
center">
15.         <?= $pager->links('foto', 'bootstrap_template') ?>
16.     </div>
17. </div>
18.
19. <!-- Modal -->
20. <div class="modal fade" id="gallery-modal" tabindex="-
1" aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
21.     <div class="modal-dialog modal-dialog-centered modal-
lg">
22.         <div class="modal-content">
23.             <div class="modal-header">
24.                 <!-- <h5 class="modal-
title" id="exampleModalLabel">Modal title</h5> -->
25.                 <button type="button" class="btn-
close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
26.             </div>
27.             <div class="modal-body">
28.                 <img src="" class="modal-img gallery-
item" alt="">
29.             </div>
30.         </div>
31.     </div>

```

```

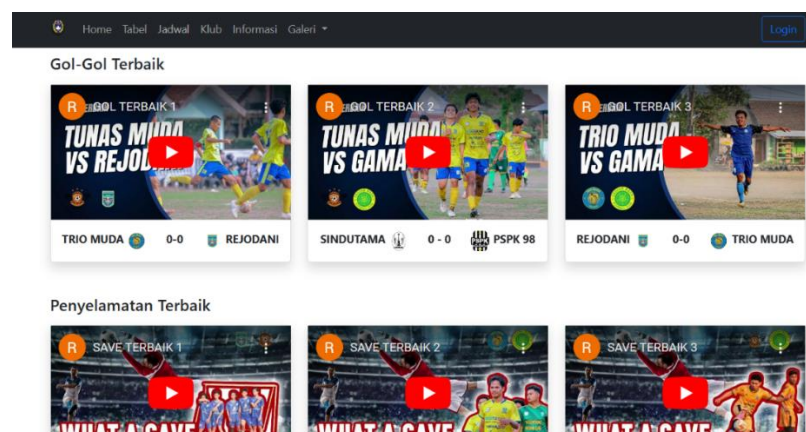
32. </div>
33. <?= $this->endSection(); ?>

```

Kode program 4. 25 User galeri foto

26. Halaman galeri video

Halaman galeri video menampilkan kumpulan *highlight* selama kompetisi seperti gol terbaik, penyelamatan terbaik, dan momen kompetisi. Halaman ini mengambil video dari link youtube yang dilampirkan pada admin video. Berikut ini tampilan halaman video.



Gambar 4. 75 Tampilan user galeri video

```

1. <div class="container my-2">
2.   <h1><?= $title; ?></h1>
3.   <hr>
4.   <h4 class="mb-3">Gol-Gol Terbaik</h4>
5.   <div class="row row-cols-1 row-cols-md-3 g-4">
6.     <?php foreach ($galeri as $i) : ?>
7.       <?php if ($i['kategori'] == 'golterbaik') {
8.         ?>
9.         <div class="col">
10.          <div class="card shadow">
11.            <div class="ratio ratio-16x9">
12.              <iframe src="https://www.youtu
13.                be.com/embed/<?= $i['url_video'] ?>" title="YouTube video"
14.                allowfullscreen></iframe>
15.            </div>
16.            <div class="card-body text-
17.              center">
18.              <span class="fw-
19.                bold teks"> <?= $i['nama_tim1']; ?>
20.              " class="er
22.                is-mh-20" width="30px" height="30px">

```

```

17.         <span class="mx-
4"><?= $i['skor']; ?></span>
18.         " class="er
is-mh-20" width="30px" height="30px">
19.         <?= $i['nama_tim2']; ?></s
pan>
20.     </div>
21. </div>
22. </div>
23. <?php }
24. endforeach ?>
25. </div>

```

Kode program 4. 26 User galeri video

4.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem berfungsi untuk menguji apakah suatu sistem yang dibuat berjalan sesuai alurnya. Pada tahap pengujian terdiri dari dua pengujian yaitu pengujian *system usability scale* dan *blackbox testing*.

4.5.1 System Usability Scale (SUS)

Pada tabel 4.2 merupakan hasil pengisian kuesioner SUS yang didapat dari 10 pertanyaan yang ditandai dengan Q1-Q10 oleh 25 responden yang memiliki jawabannya masing-masing. Proses selanjutnya perhitungan nilai untuk mengetahui hasil dari pengujian SUS tersebut.

Tabel 4. 2 Hasil pengisian responden

| Responden | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| 2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 1 | 5 | 4 |
| 5 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| 6 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 1 |
| 7 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 |
| 8 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 4 |
| 9 | 5 | 1 | 5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 2 |
| 10 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |

| | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| 12 | 3 | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | 1 |
| 13 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| 14 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 15 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 1 | 5 | 2 |
| 16 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | 1 | 5 | 3 |
| 17 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 |
| 18 | 4 | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 | 5 | 1 | 4 | 4 |
| 19 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 5 |
| 20 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 5 | 5 | 4 |
| 21 | 5 | 2 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 2 | 4 | 4 |
| 22 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 23 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 | 4 | 1 |
| 24 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 |
| 25 | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 3 |

Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan SUS

| Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Jumlah | Nilai(Jumlah x 2,5) |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|------------------|------------------------|
| 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 26 | 65 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 100 |
| 2 | 3 | 3 | 0 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 24 | 60 |
| 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 29 | 72.5 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 29 | 72.5 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 37 | 92.5 |
| 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 24 | 60 |
| 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 27 | 67.5 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 33 | 82.5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 100 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 100 |
| 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 29 | 72,5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 100 |
| 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 0 | 20 | 50 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 33 | 82.5 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 34 | 85 |
| 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 30 | 75 |
| 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 31 | 77.5 |
| 3 | 3 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 0 | 29 | 72.5 |
| 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 0 | 4 | 1 | 18 | 45 |
| 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 27 | 67.5 |
| 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 25 | 62.5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 38 | 95 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 38 | 95 |
| 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 32 | 80 |
| | | | | | | | | | | RATA-RATA = 77.3 | |

Perhitungan dilakukan dengan pertanyaan bernomor ganjil bernilai (x-1) dan pertanyaan bernomor genap bernilai (5-x). X merupakan skor yang diberikan oleh responden. Kemudian nilai ditambahkan pada setiap nomor dan dikalikan dengan 2.5. Hasil nilai SUS digunakan sebagai tolak ukur untuk seberapa baik fungsionalitas produk. Hasil nilai perhitungan SUS pada tabel 4.3 mendapatkan nilai 77.3 yang berarti *acceptability range, grade scale, score adjective rating* SUS berturut turut yaitu *acceptable, grade B, dan good*. Nilai normal perhitungan saya yaitu 75, artinya hasil total perhitungan nilai SUS lebih dari perhitungan normal saya.

4.5.2 Black Box Testing

Pada tahap *black box testing* pengujian berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak tanpa memperhatikan struktur kode yang bertujuan untuk memastikan kelayakan sistem. Berikut ini merupakan hasil pengujian *black box* pada level admin dan *user*.

Tabel 4. 4 Pengujian *black box* level admin

| No. | Fungsi | Input | Output | Hasil |
|-----|--------------------------|-------------------------------|---|----------|
| 1. | Login admin | Username dan password | Masuk ke halaman dashboard admin | Berhasil |
| 2. | Tambah daftar tim | Data peserta tim | Menampilkan data tim yang ditambahkan | Berhasil |
| 3. | Edit data tim | Mengubah data pada tim | Menampilkan perubahan pada halaman daftar tim | Berhasil |
| 4. | Hapus data tim | Menghapus data pada tim | Data tim dihapus dari halaman daftar tim | Berhasil |
| 5. | Detail tim | Menampilkan data detail tim | Data detail tim ditampilkan | Berhasil |
| 6. | Tambah data klasemen tim | Data daftar tim yang tersedia | Menampilkan daftar tim di tabel | Berhasil |

| | | | | |
|-----|---------------------------------|----------------------------------|---|----------|
| | | | klasemen | |
| 7. | Edit data klasemen | Mengubah data klasemen tim | Menampilkan perubahan pada halaman klasemen tim | Berhasil |
| 8. | Hapus data klasemen | Menghapus data tim dari klasemen | Data tim terhapus dari klasemen | Berhasil |
| 9. | Tambah data jadwal pertandingan | Data jadwal pertandingan | Menampilkan data jadwal pertandingan | Berhasil |
| 10. | Edit data jadwal pertandingan | Mengubah data pertandingan | Menampilkan perubahan pada halaman jadwal | Berhasil |
| 11. | Hapus data jadwal pertandingan | Menghapus data pertandingan | Data pertandingan terhapus dari jadwal | Berhasil |
| 12. | Tambah data berita | Data berita olahraga | Menampilkan data berita olahraga | Berhasil |
| 13. | Edit data berita | Mengubah data berita | Menampilkan perubahan pada halaman berita | Berhasil |
| 14. | Hapus data berita | Menghapus data berita | Data berita terhapus dari halaman | Berhasil |
| 15. | Tambah foto galeri | Foto kompetisi sesuai kategori | Menampilkan foto kompetisi | Berhasil |
| 16. | Hapus foto kompetisi | Menghapus foto | Foto terhapus dari halaman foto | Berhasil |
| 17. | Tambah video kompetisi | Video kompetisi | Menampilkan video kompetisi | Berhasil |
| 18. | Edit video kompetisi | Mengubah data video | Menampilkan perubahan pada halaman video | Berhasil |
| 19. | Hapus video kompetisi | Menghapus video | Video terhapus dari halaman video | Berhasil |
| 20. | Tambah admin baru | Data admin yang diperlukan | Menampilkan data admin baru | Berhasil |
| 21. | Edit data admin | Mengubah data admin | Menampilkan perubahan pada data admin | Berhasil |
| 22. | Hapus data admin | Menghapus admin | Data admin terhapus dari halaman | Berhasil |

Berdasarkan pengujian fungsionalitas level admin dengan metode *blackbox testing* pada tabel 4.4 memperoleh hasil nilai fungsionalitas 100% yaitu. Berarti menunjukkan bahwa setiap fungsi berjalan dengan lancar.

Tabel 4. 5 Pengujian *black box* level *user*

| No. | Fungsi | Output | Hasil |
|-----|-------------------|---|----------|
| 1. | Menu home | Menampilkan halaman home | Berhasil |
| 2. | Menu tabel | Menampilkan halaman tabel klasemen | Berhasil |
| 3. | Menu jadwal | Menampilkan halaman jadwal dan hasil pertandingan | Berhasil |
| 4. | Menu klub | Menampilkan halaman daftar klub | Berhasil |
| 5. | Menu informasi | Menampilkan halaman informasi kompetisi | Berhasil |
| 6. | Menu galeri foto | Menampilkan halaman galeri foto | Berhasil |
| 7. | Menu galeri video | Menampilkan galeri video | Berhasil |
| 8. | Menu gabung | Menampilkan halaman gabung peserta kompetisi | Berhasil |
| 9. | Menu login | Masuk ke dalam akun menuju ke dashboard admin | Berhasil |
| 10. | Menu logout | Keluar dari akun menuju ke halaman home | Berhasil |

Berdasarkan pengujian fungsionalitas level *user* dengan metode *blackbox testing* pada tabel 4.5 memperoleh hasil nilai fungsionalitas 100%. Berarti menunjukkan bahwa setiap fungsi berjalan dengan lancar.