

LAMPIRAN A

DOKUMENTASI KEGIATAN ITERASI

Hasil wawancara :



Jl. Umbansari No.1, Umbansari, Kec. Rumbai, Kota Pekanbaru, Riau 28265

BERITA ACARA STUDI KASUS PROPOSAL PROYEK AKHIR

Pada hari Senin tanggal 5 Januari 2026 dengan ini menerangkan yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama / NIM / Kelas : Wan Tuah Ziqri
NIM : 2155301165
Jurusan : Teknik Informatika
Instansi : Politeknik Caltex Riau
Judul Proyek Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Statistik Olahraga Basket Pekanbaru Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus Perbasi Kota Pekanbaru)

Telah melakukan wawancara dengan :

Nama : Hibatul Wafi
Jabatan : Staff kantor
Instansi : Perbasi Pekanbaru

Dalam rangka penyusunan Proyek Akhir dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Statistik Olahraga Basket Pekanbaru Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus Perbasi Kota Pekanbaru)" .

Pekanbaru, 5 Januari 2026

Narasumber



Hibatul Wafi

Pewawancara



Wan Tuah Ziqri

Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban Narasumber
Bagaimana sistem pencatatan statistik pertandingan basket di Pekanbaru selama ini?	Selama ini kami masih menggunakan metode manual (kertas/scoresheet) yang kemudian direkap ke Excel. Tentunya kami mengalami kendala seperti data sering tercecer, lambat diakses penggemar basket (publik), dan rawan kesalahan input.
Bagaimana prosedur pengolahan data hasil pertandingan saat ini dari lapangan hingga menjadi laporan resmi?	Selama ini petugas panitia di meja sekretariat mengisi scoresheet kertas. Setelah pertandingan selesai, data tersebut dibawa ke kantor untuk diketik ulang ke komputer. Proses ini memakan waktu 1-2 hari hanya untuk satu turnamen.
Apakah ada kesulitan dalam melacak sejarah prestasi tim basket di Pekanbaru sejauh ini?	Ya sangat sulit. Jika kami ingin mencari data rata-rata poin seorang tim dari turnamen tahun lalu, kami harus membongkar tumpukan arsip fisik atau mencari file Excel lama yang seringkali tidak lengkap.
Bagaimana cara Perbasi membagikan informasi statistik kepada publik atau klub?	Biasanya hanya hasil skor akhir akan kami unggah (upload) ke media sosial.
Fitur apa yang paling prioritas menurut Bapak/Ibu?	Pencatatan <i>live score</i> , profil pemain (sejarah statistik), dan klasemen liga atau turnamen yang sedang berjalan di bawah naungan Perbasi.
Parameter apa yang wajib tercatat selama pertandingan berlangsung?	Yang wajib dicatat adalah poin.

Dokumentasi Wawancara



LAMPIRAN B

1) Use Case Scenario Melihat Data Tim

Nama Use Case	Melihat Data Tim
Aktor	User
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User memilih button Club di menu cepat pada halaman utama aplikasi	2. Sistem mengambil data pemain (atlet) secara keseluruhan
	3. Sistem akan menampilkan card daftar club
4. User memilih salah satu tim	5. Sistem akan menampilkan data satu tim yang sudah di request seperti kontak club, daftar atlet dan lain sebagainya
Skenario Alternatif 1 “Mencari tim pada menu search”	
6. User mencari sebuah tim yang terdaftar melalui fitur search	7. Sistem akan menampilkan salah satu data tim yang diminta
Skenario Alternatif 2 “Jika tim tidak ada”	
8. User mencari data atau nama tim yang tidak tersedia di card	9. Sistem menampilkan informasi bahwa klub tersebut tidak terdata

2) Use Case Scenario Melihat Data Pelatih

Nama Use Case	Melihat Data Pelatih
Aktor	User
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User memilih button Coach di menu cepat pada halaman utama aplikasi	2. Sistem mengambil data pelatih secara keseluruhan
	3. Sistem akan menampilkan card nama pelatih, nama klub, pengalaman dan lainnya

Skenario Alternatif 1 “Mencari pelatih pada menu search”	
4. User mencari nama pelatih yang terdaftar melalui fitur search	5. Sistem akan menampilkan salah satu data pelatih yang diminta
Skenario Alternatif 2 “Jika pelatih tidak ada”	
6. User mencari nama pelatih yang tidak tersedia di card	7. Sistem menampilkan informasi bahwa pelatih tersebut tidak terdata

3) Use Case Scenario Melihat Data Galeri Tim

Nama Use Case	Melihat Data Galeri Tim
Aktor	User
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User memilih button Gallery di menu cepat pada halaman utama aplikasi	2. Sistem mengambil data gambar
	3. Sistem akan menampilkan foto atau gambar saat individu atau tim saat bermain pada beberapa pertandingan

4) Use Case Scenario Melihat Berita Basket

Nama Use Case	Melihat Berita Basket
Aktor	User
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User memilih menu info	
2. User memilih berita terbaru pada halaman utama	3. System akan menampilkan berita terbaru serta baca selengkapnya akan di tautkan pada link informasi resmi yang ada

ADMIN

5) Use Case Scenario Melakukan Login

Nama Use Case		Melakukan Login
Aktor		Admin
Skenario Normal		
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Admin membuka website perbasiUp		2. Sistem menampilkan halaman login
3. Admin memasukkan username dan password yang sudah disiapkan sebelumnya dengan benar		4. Sistem akan menampilkan informasi login berhasil
Skenario Alternatif “Login tidak berhasil”		
5. Admin melakukan login dengan salah satu username atau password yang salah		6. Sistem akan menampilkan informasi “username atau password anda salah”

6) Use Case Scenario Mengelola Statistik Pertandingan

Nama Use Case		Mengelola Statistik Pertandingan
Aktor		Admin
Skenario Normal		
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
		1. Jika login berhasil, website akan menampilkan halaman dashboar
2. Admin memilih salah satu menu yaitu live match		3. Menampilkan semua data statistik pertandingan
Skenario Alternatif 1 “Menambah data statistik”		
4. admin memilih button tambah informasi yang ada diatas data-data tim		5. Sistem akan menampilkan form data statistic pertandingan
6. Setelah selesai menambahkan data statistic tim , admin mengklik button “simpan”		7. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil disimpan
Skenario Alternatif 2 “mengedit data statistik”		
		8. Menampilkan beberapa card berisi tim-tim yang telah usai

	bertanding berisikan data pertandingan sebelumnya.
9. Admin memilih salah satu tim yang akan di edit data pertandingan nya	10. Sistem menampilkan sala satu data tim yang diminta
11. Admin mengubah data yang mau dirubah	
12. Admin setelah mengubah data kemudian mengklik salah button “update data”	13. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil di update
Skenario Alternatif 3 “Menghapus data statistik”	
	14. Menampilkan data-data statistik pertandingan setiap tim
15. Admin memilih salah satu data yang akan dihapus, kemudia klik button hapus	16. Sistem menampilkan informasi konfirmasi data akan dihapus
17. Admin memilih data tersebut akan dihapus atau tidak	18. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil dihapus

7) Use Case Scenario Mengelola Data Atlit

Nama Use Case	Mengelola Data Atlit
Aktor	Admin
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Sistem berada pada halaman dashboard
2. Admin memilih salah satu menu yaitu menu atlet	3. Menampilkan semua data pemain atau atlet
Skenario Alternatif 1 “Menambah data pemain baru”	
4. admin memilih button tambah pemain yang ada diatas data-data pemain lainnya	5. Sistem akan menampilkan form data pemain
6. Setelah selesai menambahkan data pemain, admin mengklik button “simpan”	7. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil disimpan

Skenario Alternatif 2 “mengedit data pemain”	
	8. Menampilkan beberapa card berisi para pemain yang sudah terdaftar sebelumnya
9. Admin memilih salah satu pemain yang akan di edit data dirinya	10. Sistem menampilkan sala satu data pemain yang diminta
11. Admin mengubah data yang mau dirubah	
12. Admin setelah mengubah data kemudian mengklik salah button “update data”	13. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil di update
Skenario Alternatif 3 “Menghapus data pemain”	
	14. Menampilkan data pemain yang terdaftar
15. Admin memilih salah satu data yang akan dihapus, kemudia klik button hapus	16. Sistem menampilkan informasi konfirmasi data akan dihapus
17. Admin memilih data tersebut akan dihapus atau tidak	18. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil dihapus

8) Use Case Scenario Mengelola Data Tim

Nama Use Case	Mengelola Data Tim
Aktor	Admin
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Sistem berada pada halaman dashboard
2. Admin memilih salah satu menu yaitu menu Club	3. Menampilkan semua data club atau tim
Skenario Alternatif 1 “Menambah data Tim baru”	
4. admin memilih button tambah tim yang ada diatas data-data tim lainnya	5. Sistem akan menampilkan form data tim
6. Setelah selesai menambahkan data	7. Sistem menampilkan notifikasi

tim, admin mengklik button “simpan”	data berhasil disimpan
Skenario Alternatif 2 “mengedit data tim”	
	8. Menampilkan beberapa card berisi para tim yang sudah terdaftar sebelumnya
9. Admin memilih salah satu tim yang akan di edit data timnya	10. Sistem menampilkan salah satu data tim yang diminta
11. Admin mengubah data yang mau dirubah	
12. Admin setelah mengubah data kemudian mengklik salah button “update data”	13. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil di update
Skenario Alternatif 3 “Menghapus data tim”	
	14. Menampilkan data tim yang terdaftar
15. Admin memilih salah satu data yang akan dihapus, kemudia klik button hapus	16. Sistem menampilkan informasi konfirmasi data akan dihapus
17. Admin memilih data tersebut akan dihapus atau tidak	18. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil dihapus

9) Use Case Scenario Mengelola Data Pelatih

Nama Use Case	Mengelola Data Pelatih
Aktor	Admin
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Sistem berada pada halaman dashboard
2. Admin memilih salah satu menu yaitu menu Coach	3. Menampilkan semua data coach atau pelatih
Skenario Alternatif 1 “Menambah data pelatih baru”	
4. admin memilih button tambah pelatih yang ada diatas data-data	5. Sistem akan menampilkan form data pelatih

pelatih lainnya	
6. Setelah selesai menambahkan data pelatih, admin mengklik button “simpan”	7. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil disimpan
Skenario Alternatif 2 “mengedit data pelatih”	
	8. Menampilkan beberapa card berisi para pelatih yang sudah terdaftar sebelumnya
9. Admin memilih salah satu pelatih yang akan di edit data pelatih	10. Sistem menampilkan salah satu data pelatih yang diminta
11. Admin mengubah data yang mau dirubah	
12. Admin setelah mengubah data kemudian mengklik salah button “update data”	13. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil di update
Skenario Alternatif 3 “Menghapus data pelatih”	
	14. Menampilkan data pelatih yang terdaftar
15. Admin memilih salah satu data yang akan dihapus, kemudian klik button hapus	16. Sistem menampilkan informasi konfirmasi data akan dihapus
17. Admin memilih data tersebut akan dihapus atau tidak	18. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil dihapus

10) Use Case Scenario Mengelola Data Galeri Tim

Nama Use Case	Mengelola Data Galeri Tim
Aktor	Admin
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Sistem berada pada halaman dashboard
2. Admin memilih salah satu menu yaitu menu Gallery	3. Menampilkan semua foto atau gambar yang ada pada menu Gallery

Skenario Alternatif 1 “Menambah Galeri baru”	
4. admin memilih button tambah gambar yang berada diatas foto lainnya	5. Sistem akan menampilkan form tambah data galeri
6. Setelah selesai menambahkan data galeri, admin mengklik button “simpan”	7. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil disimpan
Skenario Alternatif 2 “mengedit data galeri”	
	8. Menampilkan beberapa card berisi para pelatih yang sudah terdaftar sebelumnya
9. Admin memilih salah satu galeri yang akan di edit data galeri tersebut	10. Sistem menampilkan salah satu data galeri yang diminta
11. Admin mengubah data yang mau dirubah	
12. Admin setelah mengubah data kemudian mengklik salah button “update data”	13. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil di update
Skenario Alternatif 3 “Menghapus data galeri”	
	14. Menampilkan data galeri yang tersedia
15. Admin memilih salah satu data yang akan dihapus, kemudia klik button hapus	16. Sistem menampilkan informasi konfirmasi data akan dihapus
17. Admin memilih data tersebut akan dihapus atau tidak	18. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil dihapus

11) Use Case Scenario Mengelola Berita Basket

Nama Use Case	Mengelola Berita Basket
Aktor	Admin
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Sistem berada pada

	halaman dashboard
2. Admin memilih salah satu menu yaitu menu News	3. Menampilkan semua data News atau berita basket
Skenario Alternatif 1 “Menambah data berita baru”	
4. admin memilih button tambah berita yang ada diatas data-data berita lainnya	5. Sistem akan menampilkan form data berita
6. Setelah selesai menambahkan data berita, admin mengklik button “simpan”	7. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil disimpan
Skenario Alternatif 2 “mengedit data berita”	
	8. Menampilkan beberapa card berisi berita yang sudah ada
9. Admin memilih salah satu berita yang akan di edit	10. Sistem menampilkan salah satu data berita yang diminta
11. Admin mengubah data yang mau dirubah	
12. Admin setelah mengubah data kemudian mengklik salah button “update data”	13. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil di update
Skenario Alternatif 3 “Menghapus data berita”	
	14. Menampilkan data berita yang terdaftar
15. Admin memilih salah satu data yang akan dihapus, kemudia klik button hapus	16. Sistem menampilkan informasi konfirmasi data akan dihapus
17. Admin memilih data tersebut akan dihapus atau tidak	18. Sistem menampilkan notifikasi data berhasil dihapus

LAMPIRAN C

ERD

1) Tabel admin

Entitas admin berfungsi untuk menyimpan data detail admin, seperti id_admin, username serta password yang bisa digunakan untuk umum (hanya petugas). Entitas ini terdiri dari 3 kolom, dengan id_admin sebagai *primary key*. Entitas ini tidak memiliki relasi dengan data pertandingan dan data tim karena dapat mengelola data tersebut.

No	Atribut	Tipe data	Keterangan
1	Id_admin	Int	Primary key
2	username	varchar	Foreign key
3	password	varchar	

2) Table tim

Entitas data tim berfungsi untuk menyimpan detail data tim. Dimana data tim meliputi id tim, nama tim, logo tim serta nama pemain. Entitas data tim memiliki 4 kolom yang mana id_tim sebagai *primary key*.

No	Atribut	Tipe data	Keterangan
1	Id_tim	Int	Primary key
2	nama_tim	varchar	Foreign key
3	logo_tim	varchar	
4	nama_pelatih	varchar	

3) Table pertandingan

Entitas table pertandingan berfungsi sebagai data master yang dimana pada entitas ini juga mencatat dan menyimpan seluruh riwayat pertandingan. Misalnya skor away, skor home, waktu pada sebuah pertandingan. Entitas ini terdiri dari 7 kolom yang mana id_pertandingan sebagai *primary key* id_tim_home id_tim_away sebagai *foreign key*.

No	Atribut	Tipe data	Keterangan
1	Id_pertandingan	Int	Primary key
2	Id_tim_home	Int	Foreign key
3	Id_tim_away	Int	Foreign key

4	Skor_home	Int	
5	Skor_away	Int	
6	Waktu_pertandingan	Int	
7	Status_pertandingan	Datetime	

4) Tabel pemain

Entitas data tim berfungsi untuk menyimpan detail pemain. Dimana data pemain meliputi id pemain, id tim, nama pemain umur pemain, tinggi badan, posisi, nomor punggung serta foto pemain. Entitas data tim memiliki 8 kolom yang mana id_pemain sebagai *primary key* dan id_tim sebagai *foreign key*.

No	Atribut	Tipe data	Keterangan
1	Id_pemain	Int	Primary key
2	Id_tim	Int	Foreign key
3	Nama_pemain	varchar	
4	umur	Int	
5	Tinggi_badan	Int	
6	Posisi	Varchar	
7	Nomor_punggung	Int	
8	Foto_pemain	varchar	

LAMPIRAN D

PENGUJIAN BLACKBOX

LAMPIRAN PENGUJIAN DAN ANALISIS

Black Box Testing

Pengujian Black Box Testing dilakukan oleh penulis dengan menguji setiap fungsi yang terdapat pada website admin dan aplikasi mobile terhadap pengguna yang menjalankan aplikasi dan website ini nantinya. Pengujian difokuskan pada kesesuaian antara masukan (input) yang diberikan dengan keluaran (output) yang dihasilkan oleh sistem tanpa memperhatikan struktur atau kode program yang digunakan. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang sudah dikembangkan telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun pengujian yang dilakukan meliputi:

- 1) **Black Box Testing**, untuk menguji setiap fungsi pada website admin dan aplikasi mobile agar berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem.
- 2) **Usability Testing**, untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan aplikasi dari sisi pengguna.
- 3) **User Acceptance Testing (UAT)**, untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi yang telah dikembangkan.

Berikut tabel pengujian untuk Admin (Website) dengan menggunakan metode *blackbox*:

Nama : HIBATUL WAFI
Status : STAFF KARTOR

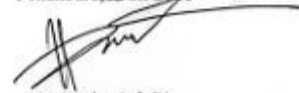
Kelas Uji	Skenario Uji	Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	
				Berhasil	Gagal
Halaman Login	Admin melakukan login	Username dan password yang valid	Dashboard admin berhasil ditampilkan	[✓]	[]
Halaman Dashboard	Admin mengakses Dashboard	Klik menu Dashboard	Dashboard beserta ringkasan data berhasil ditampilkan	[✓]	[]
Halaman Club	Admin mengakses menu Club	Klik menu Club	Daftar club berhasil ditampilkan	[✓]	[]

Tambah Club	Admin menambahkan data club	Mengisi logo club, nama club, kota, coach, total atlet, status, tanggal berdiri, dan deskripsi	Data club berhasil disimpan dan ditampilkan pada daftar club	[✓]	[]
Edit Club	Admin mengubah data club	Mengubah salah satu data club	Data club berhasil diperbarui	[✓]	[]
Hapus Club	Admin menghapus data club	Klik tombol Hapus	Data club berhasil dihapus	[✓]	[]
Halaman Atlet	Admin mengakses menu Atlet	Klik menu Atlet	Daftar atlet berhasil ditampilkan	[✓]	[]
Tambah Atlet	Admin menambahkan data atlet	Mengisi data atlet sesuai formulir	Data atlet berhasil disimpan	[✓]	[]
Edit Atlet	Admin mengubah data atlet	Mengubah data atlet	Data atlet berhasil diperbarui	[✓]	[]
Hapus Atlet	Admin menghapus data atlet	Klik tombol Hapus	Data atlet berhasil dihapus	[✓]	[]
Halaman Coach	Admin mengakses menu Coach	Klik menu Coach	Daftar coach berhasil ditampilkan	[✓]	[]
Tambah Coach	Admin menambahkan data coach	Mengisi data coach sesuai formulir	Data coach berhasil disimpan	[✓]	[]
Edit Coach	Admin mengubah data coach	Mengubah data coach	Data coach berhasil diperbarui	[✓]	[]

Hapus Coach	Admin menghapus data coach	Klik tombol Hapus	Data coach berhasil dihapus	[Y]	[]
Halaman Gallery	Admin mengakses menu Gallery	Klik menu Gallery	Data galeri berhasil ditampilkan	[Y]	[]
Tambah Gallery	Admin menambahkan foto galeri	Memilih dan mengunggah gambar beserta keterangan	Data galeri berhasil disimpan	✓ []	[]
Hapus Gallery	Admin menghapus foto galeri	Klik tombol Hapus	Data galeri berhasil dihapus	✓ []	[]
Halaman News	Admin mengakses menu News	Klik menu News	Daftar berita berhasil ditampilkan	✓ []	[]
Tambah News	Admin menambahkan berita	Mengisi judul, isi berita, gambar, dan tanggal	Berita berhasil disimpan	✓ []	[]
Edit News	Admin mengubah berita	Mengubah isi berita	Data berita berhasil diperbarui	✓ []	[]
Hapus News	Admin menghapus berita	Klik tombol Hapus	Data berita berhasil dihapus	✓ []	[]
Halaman Live Match	Admin mengakses menu Live Match	Klik menu Live Match	Daftar pertandingan berhasil ditampilkan	✓ []	[]
Tambah Live Match	Admin menambahkan	Mengisi data pertandi	Data pertandingan berhasil disimpan	✓ []	[]

	pertandingan	ngan			
Edit Live Match	Admin mengubah data pertandingan	Mengubah data pertandingan	Data pertandingan berhasil diperbarui	☒	☐
Hapus Live Match	Admin menghapus pertandingan	Klik tombol Hapus	Data pertandingan berhasil dihapus	☒	☐
Halaman Leaderboard	Admin mengakses menu Leaderboard	Klik menu Leaderboard	Data klasemen berhasil ditampilkan	☒	☐
Tambah Leaderboard	Admin menambahkan data klasemen	Mengisi data klasemen tim	Data klasemen berhasil disimpan	☒	☐
Edit Leaderboard	Admin mengubah data klasemen	Mengubah data klasemen	Data klasemen berhasil diperbarui	☒	☐
Hapus Leaderboard	Admin menghapus data klasemen	Klik tombol Hapus	Data klasemen berhasil dihapus	☒	☐
Halaman Settings	Admin mengakses menu Settings	Klik menu Settings	Halaman pengaturan berhasil ditampilkan	☒	☐
Logout	Admin keluar dari sistem	Klik tombol Logout	Sistem kembali ke halaman login	☒	☐

Pekanbaru, 21 Juli 2026


RIDATUL UAFI

LAMPIRAN E

PENGUJIAN UAT

LAMPIRAN

PENGUJIAN DAN ANALISIS

User Acceptance Testing (UAT)

Pengujian User Acceptance Testing (UAT) dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, sistem diuji secara langsung oleh pengguna yang berperan sebagai responden untuk memastikan bahwa seluruh fitur dan fungsi telah sesuai dengan kebutuhan serta tujuan yang diharapkan. Pengujian UAT berfokus pada penilaian pengguna terhadap aspek fungsionalitas, kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, serta kesesuaian sistem dalam mendukung proses penyampaian informasi bola basket. Dalam penelitian ini, pengujian UAT dilakukan oleh Ketua PERBASI Kota Pekanbaru sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan dan pemanfaatan sistem. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan sistem sebelum diimplementasikan secara lebih luas. Berikut disajikan tabel pengujian User Acceptance Testing (UAT). Pengujian ini memiliki penilaian SB=Sangat Baik, B=Baik, KB=Kurang Baik, dan TB=Tidak Baik. Berikut tabel pengujian untuk Admin (Website) dengan menggunakan metode UAT:

Nama : HIBATUL WAFI
Status : STAF KANTOR

No	Pertanyaan	Hasil			
		SB	B	KB	TB
1	Apakah fungsi login pada website admin berjalan dengan baik?	✓			
2	Apakah halaman dashboard dapat menampilkan informasi sistem dengan baik?		✓		
3	Apakah fungsi menambahkan data club berjalan dengan baik?	✓			
4	Apakah fungsi mengubah data club berjalan dengan baik?	✓			
5	Apakah fungsi menghapus data club berjalan dengan baik?		✓		
6	Apakah fungsi pengelolaan data atlet (tambah, ubah, hapus) berjalan dengan baik?		✓		

7	Apakah fungsi pengelolaan data coach berjalan dengan baik?	✓			
8	Apakah fungsi pengelolaan data berita (news) berjalan dengan baik?			✓	
9	Apakah fungsi pengelolaan data galeri berjalan dengan baik?			✓	
10	Apakah fungsi pengelolaan data pertandingan (Live Match) berjalan dengan baik?		✓		
11	Apakah fungsi pengelolaan data leaderboard berjalan dengan baik?	✓			
12	Apakah seluruh menu pada website admin mudah digunakan untuk mengelola data?	✓			
13	Apakah data yang diinput melalui website admin berhasil tersimpan dan ditampilkan pada aplikasi Android?	✓			
14	Secara keseluruhan, apakah website admin telah memenuhi kebutuhan pengelolaan informasi bola basket?		✓		

Pekanbaru, ²² Juli 2026


HIBATUL WAFI

Pengujian user pada aplikasi

Pengujian Aplikasi PERBASIUP (UAT)

Pengujian User Acceptance Testing (UAT) dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, sistem diuji secara langsung oleh pengguna yang berperan sebagai responden untuk memastikan bahwa seluruh fitur dan fungsi telah sesuai dengan kebutuhan serta tujuan yang diharapkan. Pengujian UAT berfokus pada penilaian pengguna terhadap aspek fungsionalitas, kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, serta kesesuaian sistem dalam mendukung proses penyampaian informasi bola basket.

Anda diminta untuk mencoba Aplikasi terlebih dahulu, kemudian anda menyelesaikan beberapa pertanyaan yang diberikan. Setelah itu, berikan penilaian berdasarkan pengalaman anda.

Anda diminta memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan memiliki penilaian berupa :

SB = Sangat Baik

B = Baik

KB = Kurang Baik

TB = Tidak Baik

Terimakasih kepada bapak, ibu dan rekan-rekan yang telah bersedia menyempatkan waktunya untuk membantu penelitian ini.

Nama Lengkap *

Short answer text



1. Apakah halaman Home berhasil menampilkan informasi dengan baik?

☐ SB

☐ B

☐ KB

☐ TB

2. Apakah informasi pertandingan (Live Match) dapat ditampilkan dengan baik?

☐ SB

☐ B

☐ KB

☐ TB



3. Apakah informasi leaderboard/peringkat tim dapat ditampilkan dengan baik?

- ☐ SB
- ☐ B
- ☐ KB
- ☐ TB

4. Apakah informasi club dapat ditampilkan dengan lengkap dan benar?

- ☐ SB
- ☐ B
- ☐ KB
- ☐ TB

5. Apakah informasi atlet dapat ditampilkan dengan lengkap dan benar?

- ☐ SB
- ☐ B
- ☐ KB
- ☐ TB

6. Apakah informasi berita (News) dapat ditampilkan dengan baik?

- ☐ SB
- ☐ B
- ☐ KB
- ☐ TB

7. Apakah galeri foto dapat ditampilkan dengan baik?

- ☐ SB
- ☐ B
- ☐ KB
- ☐ TB

8. Apakah perpindahan antar menu (Home, Live, Rank, Info, dan Profile) berjalan dengan baik?

- ☐ SB
- ☐ B
- ☐ KB
- ☐ TB



9. Apakah aplikasi menampilkan data terbaru setelah admin melakukan perubahan data pada website?

- ☐ SB
- ☐ B
- ☐ KB
- ☐ TB

10. Apakah aplikasi menampilkan data terbaru setelah admin melakukan perubahan data pada website?

- ☐ SB
- ☐ B
- ☐ KB
- ☐ TB



11. Apakah aplikasi membantu pengguna memperoleh informasi bola basket Kota Pekanbaru dengan mudah?

☐ SB

☐ B

☐ KB

☐ TB







12. Secara keseluruhan, apakah aplikasi Android layak digunakan sebagai media informasi bola basket Kota Pekanbaru?

☐ SB

☐ B

☐ KB

☐ TB

Hasil Responsi :

1	Timestamp	Nama Lengkap	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
2	7/20/2026	Febi Febiola	B	B	SB	SB	SB	SB	SB	SB	B	B	B	SB
3	7/23/2026	Muhamad Rafli Ashari	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
4	7/23/2026	M. Avriansyah	B	B	B	SB	B	SB	B	SB	B	B	SB	B
5	7/23/2026	R.Raihan Syaputra	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB	SB	B	SB	SB	SB
6	7/23/2026	Dewi Sinta	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
7	7/23/2026	Wan bilques najla afifah	SB	SB	B	SB	SB	B	B	SB	SB	SB	SB	SB
8	7/23/2026	Wan Hamzah	SB	B	B	SB	B	SB	SB	SB	B	B	SB	B
9	7/24/2026	Wan naznin ulfa	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
10	7/24/2026	Gesang	SB	B	SB	SB	SB	B	B	B	SB	SB	B	SB
11	7/24/2026	Nurmaliza	SB	SB	B	SB	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB	SB
12	7/24/2026	Elyzha	SB	SB	SB	SB	B	B	B	SB	SB	SB	SB	SB
13	7/24/2026	Bentang	SB	B	B	B	B	B	SB	B	B	SB	SB	B
14	7/24/2026	Abdul Rahman	SB	B	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	B	SB	SB
15	7/24/2026	Wh advertising	SB	SB	SB	SB	B	SB	B	B	B	B	SB	SB
16	7/24/2026	Wan Mustaf Rajif Alfarox	SB	SB	SB	SB	B	SB	B	SB	SB	B	SB	SB

1	Timestamp	Nama Lengkap	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10	11	12
17	7/24/2026	Asep	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
18	7/24/2026	ANDIKA DEWANTARA	SB	B	SB	B	B	B	B	SB	B	SB	SB	SB
19	7/24/2026	Rani Yulia		B	B	B	B	SB	SB	SB	SB	B	SB	B
20	7/24/2026	Uul	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
21	7/24/2026	ari	B	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	SB
22	7/24/2026	Riefno aryansyah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	SB
23	7/24/2026	Jika irawan	SB	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
24	7/24/2026	Septina	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
25	7/24/2026	Sri wulan sari, SKM	SB	B	B	SB	SB	SB	B	B	B	B	SB	B
26	7/24/2026	Fahruziana Nasrun, SKM	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
27	7/24/2026	Nini Afriani	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
28	7/24/2026	selvi isma sari	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
29	7/24/2026	T. Roziah	B	SB	SB	B	SB	SB	SB	B	B	B	SB	SB
30	7/24/2026	Ns. Mahdalena, S. Kep	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
31	7/24/2026	Eppi nopiyanti,amd	B	B	B	SB	B	SB	SB	B	SB	B	B	SB
1	Timestamp	Nama Lengkap	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10	11	12
32	7/24/2026	Usfianti	SB	B	B	SB	B	B	SB	B	B	B	B	B
33	7/24/2026	Asrina Daroby	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
34	7/24/2026	Farid Aqsha	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
35	7/24/2026	syafiq Abdullah halim	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
36	7/24/2026	Indah April yana	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
37	7/24/2026	Doddy Indra putra, SKM	SB	B	B	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	B	SB
38	7/24/2026	mhd imam alghifari	B	B	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	B	B
39	7/24/2026	Rati meirina	SB	B	B	B	SB	B	SB	B	B	B	SB	B
40	7/24/2026	Nadira Yasmin Amri, S.H	B	SB	B	SB	SB	B	SB	B	B	SB	B	B
41	7/24/2026	Sri yanti	SB	SB	B	SB	SB	B	B	SB	SB	SB	SB	SB
42	7/24/2026	Netty sms	B	B	B	SB	SB	SB	SB	B	B	B	SB	B
43	7/24/2026	Syarifah kemala	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	B	B
44	7/24/2026	Mario Dimas Putra Prabu	SB	SB	SB	SB	B	B	SB	SB	B	SB	SB	SB
45	7/24/2026	Cindy Fitria Sihombing	B	SB	SB	SB	B	SB	B	B	SB	B	SB	SB
46	7/24/2026	Chayyira Daima	SB	B	SB	B	SB	B	SB	B	SB	B	SB	B
1	Timestamp	Nama Lengkap	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10	11	12
47	7/24/2026	Wahyudi Rayhan Pratam	B	B	B	SB	B	B	SB	B	B	B	B	SB
48	7/24/2026	Melki Abyan	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
49	7/25/2026	Risdawati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
50	7/25/2026	Zainur lin faradiya	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
51	7/25/2026	Sari yani	SB	B	SB	B		SB	B	SB	SB	B	SB	B
52	7/25/2026	Siti rohana	SB	SB	SB	SB	B	SB	B	B	SB	SB	SB	SB
53	7/25/2026	Rahmalia Deciani	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
54	7/25/2026	Surya sopian	B	SB	SB	B	SB	SB	SB	B	B	SB	B	SB
55	7/26/2026	Liza	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
56	7/27/2026	Hafit	SB	B	SB	SB	B	B	SB	B	B	SB	SB	B

LAMPIRAN F

PENGUJIAN UT

LAMPIRAN PENGUJIAN

Usability Testing (UT)

Usability Testing (UT) merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem dari sudut pandang pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem mudah dipelajari, efisien digunakan, mudah diingat, memiliki tingkat kesalahan yang rendah, serta memberikan kepuasan kepada pengguna saat mengoperasikan sistem. Pada penelitian ini, pengujian Usability Testing dilakukan terhadap dua jenis pengguna, yaitu administrator yang menggunakan website admin untuk mengelola data dan pengguna aplikasi Android yang mengakses informasi bola basket Kota Pekanbaru. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan lima aspek usability menurut Jakob Nielsen, yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction*. Responden diminta memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan menggunakan skala Likert 1–5, di mana nilai 1 menunjukkan **Sangat Tidak Setuju (STS)** dan nilai 5 menunjukkan **Sangat Setuju (SS)**. Berikut merupakan rancangan kuesioner Usability Testing yang digunakan dalam penelitian ini.

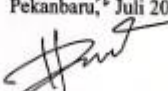
Berikut tabel pengujian untuk Admin (Website) dengan menggunakan metode *UAT*:

Nama : HIBATUL WAFI
Status : STAFF KANTOR

Kode	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
Learnability						
P1	Website admin PERBASIUP mudah dipelajari dan digunakan.		✓			
P2	Saya dapat memahami fungsi setiap menu pada website admin tanpa memerlukan petunjuk.		✓			
P3	Saya tidak mengalami kesulitan saat mengelola data club, atlet, coach, berita, galeri, pertandingan, dan leaderboard.	✓				
Efficiency						
P4	Website admin memuat halaman dengan cepat saat digunakan.		✓			

P5	Proses menambahkan data baru dapat dilakukan dengan mudah dan efisien.	✓				
P6	Proses mengubah dan menghapus data dapat dilakukan dengan cepat.	✓				
P7	Saya dapat menemukan menu yang dibutuhkan tanpa membutuhkan waktu yang lama.		✓			
Memorability						
P8	Tata letak menu dan fitur pada website admin mudah diingat.	✓				
P9	Setelah beberapa kali menggunakan website admin, saya mudah mengingat cara mengelola data.		✓			
Errors						
P10	Selama menggunakan website admin tidak terjadi error atau kegagalan fungsi.	✓				
P11	Website admin menampilkan pesan yang jelas ketika terjadi kesalahan input atau data tidak valid.		✓			
Satisfaction						
P12	Saya merasa nyaman menggunakan website admin untuk mengelola data.		✓			
P13	Fitur-fitur yang tersedia pada website admin telah memenuhi kebutuhan pengelolaan data PERBASIUP.			✓		
P14	Website admin membantu mempercepat proses pengelolaan informasi bola basket Kota Pekanbaru.		✓			
P15	Tampilan antarmuka website admin menarik dan mudah dipahami.	✓				
P16	Secara keseluruhan saya puas menggunakan website admin PERBASIUP.		✓			

Pekanbaru, 23 Juli 2026


HIBATUL WAFI

PENGUJIAN UNTUK USER (APLIKASI)

Section 1 of 2

Pengujian Aplikasi PERBASIUP (UT)

B ***I*** **U**  

Usability Testing (UT) merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem dari sudut pandang pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem mudah dipelajari, efisien digunakan, mudah diingat, memiliki tingkat kesalahan yang rendah, serta memberikan kepuasan kepada pengguna saat mengoperasikan sistem.

Anda diminta untuk mencoba Aplikasi terlebih dahulu, kemudian anda menyelesaikan beberapa pertanyaan yang diberikan. Setelah itu, berikan penilaian berdasarkan pengalaman anda.

Anda diminta memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan menggunakan skala Likert 1–5, di mana :
nilai 1 menunjukkan **Sangat Tidak Setuju (STS)**
nilai 5 menunjukkan **Sangat Setuju (SS)**.

Terimakasih kepada bapak, ibu dan rekan-rekan yang telah bersedia menyempatkan waktunya untuk membantu penelitian ini.

Nama Lengkap *

Short answer text

After section 1 Continue to next section

Section 2 of 2

Instruksi Pengujian

Jika anda menemukan pernyataan yang belum anda lakukan terhadap aplikasi, anda dapat memastikannya kembali menggunakan aplikasi yang sudah disediakan.

Setelah menyelesaikannya, berikan penilaian sesuai pengalaman anda.

P1

Aplikasi PERBASIUP mudah digunakan oleh pengguna.

12345

Tidak Setuju

☐

☐

☐

☐

☐

Sangat Setuju

P2

Saya dapat memahami informasi pada halaman Home, Live Match, dan Leaderboard tanpa bantuan orang lain.

12345

Tidak Setuju

☐

☐

☐

☐

☐

Sangat Setuju



P9

Saya mudah mengingat letak menu-menu pada aplikasi setelah menggunakannya beberapa kali.

Tidak Setuju

1

2

3

4

5

Sangat Setuju

P10

Selama menggunakan aplikasi, saya tidak menemukan error atau aplikasi berhenti secara tiba-tiba (crash).

Tidak Setuju

1

2

3

4

5

Sangat Setuju

P11

Aplikasi memberikan informasi atau pesan yang jelas apabila data yang dicari tidak tersedia.

Tidak Setuju

1

2

3

4

5

Sangat Setuju

P12

Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi PERBASIUP.

Tidak Setuju

1

2

3

4

5

Sangat Setuju

P13

Saya puas dengan informasi yang disajikan mengenai club, atlet, pertandingan, dan leaderboard

Tidak Setuju

1

2

3

4

5

Sangat Setuju

P14

Aplikasi membantu saya memperoleh informasi bola basket Kota Pekanbaru dengan mudah.

Tidak Setuju

1

2

3

4

5

Sangat Setuju

P15

Tampilan antarmuka (User Interface) aplikasi menarik dan mudah dipahami.

Tidak Setuju

1☐

2☐

3☐

4☐

5☐

Sangat Setuju

P16

Secara keseluruhan saya puas menggunakan aplikasi PERBASIUP sebagai media informasi bola basket Kota Pekanbaru.

Tidak Setuju

1☐

2☐

3☐

4☐

5☐

Sangat Setuju

Hasil :

1	Timestar	Nama Lengkap	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
2	7/20/2026	Chintya Oktari	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
3	7/23/2026	Mahmudin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	7/23/2026	Farid Aqsha	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	7/23/2026	Mhd Imam Al Ghifari	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4
6	7/23/2026	Wahyudi Rayhan Pratam	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	7/23/2026	M. Avriansyah	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
8	7/23/2026	Ibnu Rezki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	7/23/2026	R.Raihan Syaputra	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5
10	7/23/2026	Dewi Sinta	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	7/23/2026	Wan bilques najla affiah	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4
12	7/23/2026	najla Indah	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5
13	7/23/2026	Rika aprianda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	7/23/2026	Dinda Novita, S.I.Kom	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
15	7/23/2026	Wan hamzah	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
16	7/24/2026	Wan naznin ulfa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

1	Timestar	Nama Lengkap	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
17	7/24/2026	Nurmaliza	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4
18	7/24/2026	Elyzha	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5
19	7/24/2026	Bentang	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
20	7/24/2026	Abdul Rahman	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5
21	7/24/2026	Wan Mustaf Rajif Alfaro	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
22	7/24/2026	Whadvertising	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5
23	7/24/2026	Haris Halmahera	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
24	7/24/2026	Asep	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	7/24/2026	ANDIKA DEWANTARA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	7/24/2026	Raniy	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
27	7/24/2026	Uul	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	7/24/2026	ari	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4
29	7/24/2026	surya dona	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
30	7/24/2026	Riefno aryansyah	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
31	7/24/2026	SEPTINA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

1	Timestar	Nama Lengkap	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
32	7/24/2026	Jika irawan	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4
33	7/24/2026	Sri wulan sari, SKM	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4
34	7/24/2026	Fahruziana Nasrun, SKM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
35	7/24/2026	Nini Afriani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	7/24/2026	Wulan Puspa Ningrum	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
37	7/24/2026	T. Roziah	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
38	7/24/2026	Ns. Mahdalena, S.Kep	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
39	7/24/2026	Eppi nopiyanti,amd	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5
40	7/24/2026	selvi isma sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
41	7/24/2026	Usfianti	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5
42	7/24/2026	Asrina Daroby	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
43	7/24/2026	Muhammad Hanif	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5
44	7/24/2026	Syafiq Abdillah Halim	3	3	5	4	5	5	5	5	5	1	3	3	4	3	5	3
45	7/24/2026	Indah April yana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

1	Timestar	Nama Lengkap	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
46	7/24/2026	Indah April yana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
47	7/24/2026	Doddy indra putra, SKM	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5
48	7/24/2026	Dimas Surya Adi putra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
49	7/24/2026	Rati melirina	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5
50	7/24/2026	Nadira Yasmin Amri, S. t	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
51	7/24/2026	Sri yanti	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5
52	7/24/2026	Netty sms	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
53	7/24/2026	Syarifah kemala	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
54	7/24/2026	Mario Dimas Putra Prabi			5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4
55	7/24/2026	SRI MAHLENA HAFITRI	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
56	7/24/2026	Cindy Fitri Sihombing	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5
57	7/24/2026	Chayyira Daima	4	5	4		4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
58	7/24/2026	Siti Zakiatun Nisa	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3
59	7/24/2026	Melki Abyan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
60	7/25/2026	Risdawati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

1	Timestar	Nama Lengkap	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
61	7/25/2026	Zainur lin faradiya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
62	7/25/2026	Sari yani	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5
63	7/25/2026	Siti rohana	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
64	7/25/2026	Rahmalia deciani	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5
65	7/25/2026	Surya sopian	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
66	7/26/2026	Liza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
67	7/27/2026	Hafit	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5