

BAB 4

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

1.1 Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap menerjemahkan perancangan yang berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun pada lingkungan yang sebenarnya.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras Pembangunan

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembangunan Website 360 *view* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras Pembangunan

Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Processor</i>	<i>AMD A6-6310, 1.8 GHz</i>
<i>RAM</i>	<i>6 GB</i>
<i>Graphics</i>	<i>AMD Radeon R4 Graphics</i>
<i>Hardisk</i>	<i>500 GB</i>

4.1.2 Implementasi Perangkat Keras Pengujian

Spesifikasi perangkat keras Pengujian Perangkat Komputer yang digunakan dalam pengujian Website 360 *view* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Keras Pengujian (Perangkat Komputer)

Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Processor</i>	<i>AMD Athlon II X2 250 3.0 GHz</i>
<i>RAM</i>	<i>3 GB</i>
<i>Graphics</i>	<i>AMD 760G</i>
<i>Hardisk</i>	<i>500 GB</i>

Dalam pengujian perangkat keras Pengujian *Smartphone* yang digunakan dalam pengujian website *360 view* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Spesifikasi Perangkat Keras Pengujian (*Smartphone*)

Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Processor</i>	<i>Mediatek Helio P35, Octa-core (4x2,3 GHz 4x1,8 GHz).</i>
<i>RAM</i>	<i>2 GB</i>
<i>Display</i>	<i>S-IPS LCD 6 Ini, 720 x 1.520 px, rasio 19:9.</i>
<i>Hardisk</i>	<i>32 GB</i>

1.2 Implementasi Perangkat Lunak Pembangun

Spesifikasi perangkat lunak pembangun yang digunakan dalam pembangunan website *360 view* dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Spesifikasi Perangkat Lunak (Perangkat Komputer)

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	<i>Windows 10.</i>
<i>Tools</i> Pembangun	<i>Text Editor Sublime, 3D Vista Stitcher</i>
Bahasa Pemrograman	<i>PHP</i>

1.3 Implementasi Perangkat Lunak Pengujian

Spesifikasi perangkat lunak pengujian yang digunakan dalam pembangunan website *360 view* dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Spesifikasi Perangkat Lunak (Perangkat Komputer)

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	<i>Windows 7.</i>
<i>Web Browser</i>	<i>Google Chrome</i>

Dan pada perangkat lunak dengan *smartphone* dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Smartphone*)

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	<i>Android Pie 8.1 ColorOS 5.2.</i>
<i>Web Browser</i>	<i>Google Chrome</i>

1.4. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan MySQL. *Database* ini digunakan untuk menyimpan data informasi dan keperluan dari website 360 *view*. Berikut ini adalah implementasi dari *database* dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Implementasi Basis data

No.	Tabel	Query
1.	admin	<pre>CREATE TABLE `admin` (`id_admin` int(11) NOT NULL, PRIMARY KEY(`id_admin`), `nama_lengkap` varchar(255) NOT NULL, `email` varchar(100) NOT NULL, UNIQUE(`email`), `password` varchar(60) NOT NULL, `created_date` date, `created_time` time, `phone` varchar (255), `jenis_kelamin` ENUM('L','P'), `alamat` varchar(255) NOT NULL, `photo` varchar(225) NOT NULL, `pass_real` varchar(255) NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;</pre>
2.	hotspot	<pre>CREATE TABLE `hotspot` (`id_hotspot` int(11) NOT NULL, PRIMARY KEY(`id_hotspot`), `vertikal` varchar(255) NOT NULL, `horizontal` varchar(255) NOT NULL `id_kategori` int(11) NULL, `tipe` varchar(225) NULL, `keterangan` text, `scene` varchar(255) NULL, `url` varchar(225) NULL, `tgl_ditambahkan` date, `jam_ditambahkan` time, `nama_admin` varchar(255) NULL, `id_admin` int(11) NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;</pre>

3.	kategori_panorama	<pre>CREATE TABLE `kategori_panorama` (`id_kategori` int(11) NOT NULL, PRIMARY KEY(`id_kategori`), `nama_kategori` varchar(255) NOT NULL, `tgl_ditambahkan` date NOT NULL `jam_ditambahkan` time NOT NULL, `id_admin` int(11) NULL, `nama_admin` varchar(225) NULL, `foto_panorama` varchar(255) NULL, `status_utama` ENUM('Y','T'), `latitude` varchar(225) NULL, `longitude` varchar(225) NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;</pre>
4.	pengaturan	<pre>CREATE TABLE `pengaturan` (`id_pengaturan` int(11) NOT NULL, PRIMARY KEY(`id_ pengaturan`), `judul_website` varchar(255) NOT NULL, `icon_website` date NOT NULL, `id_admin` int(11) NULL, `nama_admin` varchar(225) NULL, `tgl_diperbaharui` date NULL, `jam_diperbaharui` time NULL, `no_whatsapp` varchar(225) NULL)ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;</pre>
5	tentang_wisata	<pre>CREATE TABLE `tentang_wisata` (`id_data` int(11) NOT NULL, PRIMARY KEY(`id_data`), `judul` varchar(255) NOT NULL, `isi` text NOT NULL, `id_admin` int(11) NULL, `nama_admin` varchar(225) NULL, `tgl_diperbaharui` date NULL, `jam_diperbaharui` time NULL)ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;</pre>

1.4 Implementasi Antarmuka

Dalam pembangunan website, implementasi antarmuka dilakukan pada melakukan *coding* bahasa pemrograman .html dan .css. Kemudian tampilan

antarmuka dibagi menjadi dua yaitu bagian antarmuka (*Frontend*) / halaman pengunjung dan bagian antarmuka (*Backend*) / halaman administrator. Berikut ini adalah implementasi dari setiap tampilan yang terdapat pada halaman pengunjung :

1. Halaman utama

Antarmuka halaman utama adalah antarmuka yang pertama kali ditampilkan atau diakses oleh pengguna (*user*). Pada halaman utama antarmuka ini terdapat di alamat website <http://buricakburinong.com>. Pada saat mengakses halaman tersebut pengguna dapat mengakses menu beranda, tentang kami dan *virtual tour*. Kemudian jika pengguna memilih menu tentang kami, maka pengguna akan diarahkan ke halaman tentang wisata dimana halaman tersebut menjelaskan tentang wisata Kampung Buricak Burinong. Dan jika pengguna memilih menu *virtual tour* maka pengguna akan diarahkan ke halaman panduan *virtual tour* untuk selanjutnya pengguna dapat menggunakan fitur utama yaitu *virtual tour*.

Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-1**.

2. Halaman Tentang Wisata

Antarmuka halaman tentang wisata adalah antarmuka yang menjelaskan tentang wisata Kampung Buricak Burinong. Pada halaman ini berisi asal usul dari Kampung Buricak Burinong, hingga rencana dan tujuan dari Kampung Buricak Burinong untuk menjadi desa wisata. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-2**.

3. Halaman panduan *virtual tour*

Antarmuka halaman panduan *virtual tour* merupakan halaman dari cara penggunaan *virtual tour* mulai dari cara tombol kontrol atas, bawah, kiri, kanan, memperbesar dan memperkecil tampilan *virtual tour*. Kemudian pada halaman ini terdapat peta lokasi sebaran titik *virtual tour* yang dapat digunakan oleh pengunjung. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-3**.

4. Halaman *virtual tour*

Antarmuka halaman *virtual tour* adalah halaman yang digunakan pengunjung untuk dapat melihat secara 360 derajat Kampung Buricak Burinong. Dari halaman *virtual tour* ini pengunjung dapat melihat secara *full-screen* dengan layar *handphone/gadget/laptop* sehingga dapat mendukung pengunjung seperti berada di tempat wisata Kampung Buricak Burinong. Selain itu pengunjung juga dapat berpindah-pindah *scene* (foto panorama) dengan informasi pendukung dari setiap titik-titik *point* informasi yang telah disediakan di *virtual tour*. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-4**.

Halaman antarmuka pada bagian website administrator merupakan halaman kendali dari halaman pengunjung dimana data dan informasi yang terdapat di halaman pengunjung dapat di kelola dengan website administrator. Berikut ini adalah tampilan antarmuka halaman administrator.

2. Halaman login

Antarmuka halaman login merupakan halaman untuk admin memasukkan email dan password untuk selanjutnya masuk ke dalam website kelola administrator. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-5**.

3. Halaman lupa password

Antarmuka halaman lupa password merupakan halaman untuk admin memasukkan email, yang selanjutnya akan dikirimkan password *generated* untuk mengembalikan akses admin masuk kedalam aplikasi admin Buricak Burinong. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-6**.

4. Halaman Dashboard

Antarmuka halaman dashboard merupakan halaman untuk melihat jumlah data yang terdapat dalam sistem seperti jumlah panorama, jumlah seluruh hotspot, dan jumlah administrator. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-7**.

5. Halaman Tentang Wisata

Antarmuka halaman tentang wisata merupakan halaman untuk mengelola data wisata, yang berfungsi untuk memberikan keterangan tentang wisata. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-8**.

6. Halaman profil

Antarmuka halaman profil merupakan halaman untuk mengelola data admin, data admin yang dapat dikelola seperti foto, nama lengkap, jenis kelamin, nomor hp, alamat, dan email. **Lampiran B-9**.

7. Halaman Virtual Tour

Antarmuka halaman *virtual tour* merupakan halaman untuk melihat tampilan *virtual tour* yang akan dilihat oleh pengunjung, sehingga admin dapat melihat tampilan seperti apakah yang akan dilihat oleh pengunjung. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-10**.

8. Halaman Panorama

Antarmuka halaman panorama merupakan halaman untuk mengelola data panorama, sehingga *scene* yang tampilkan di *virtual tour* dapat diganti dan dikelola secara dinamis. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-11**.

9. Halaman *Maps*

Antarmuka halaman *maps* merupakan halaman untuk mengelola maps. Pada halaman ini admin dapat mengelola titik *point* maps dengan mengambil titik koordinat *latitude* dan *longitude*. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-12**.

10. Halaman Pengaturan Administrator

Antarmuka halaman pengaturan administrator merupakan halaman untuk mengelola admin, untuk mengedit dan menambahkan admin baru jika diperlukan. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-13**.

11. Halaman Pengaturan Website

Antarmuka halaman pengaturan website merupakan halaman untuk mengelola website, seperti judul website untuk halaman pengunjung, *icon* website, dan nomor telepon yang dapat dihubungi

melalui website pengunjung. Antarmuka dapat dilihat pada **Lampiran B-14**.

4.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut.

4.5.1 Pengujian Alpha

Pengujian fungsional yang digunakan untuk menguji sistem yang baru adalah metode pengujian alpha. Pengujian alpha berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

a. Rencana pengujian Alpha

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses *use case* diagram dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Pengujian ini dilakukan secara *Black Box*, yaitu dilakukan dengan memperhatikan masukkan ke sistem dan keluaran sistem. Rencana pengujian yang akan dilakukan pada aplikasi ini dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Skenario Pengujian Aplikasi

No	Menu Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
1	Login	Memasukkan email dan password, jika berhasil maka akan diarahkan ke halaman administrator (dashboard)	<i>Black box</i>
2	Lupa password	Memasukkan email jika email terdaftar pada sistem, maka sistem akan melakukan <i>generated</i> password dan mengirimkan password tersebut ke email.	<i>Black box</i>
3	Profil	Memperbaharui data profil nama, jenis kelamin alamat, foto dan password. Jika berhasil maka akan	<i>Black box</i>

		menampilkan pesan “Sukses, Data Anda berhasil diperbaharui”.	
4	Dashboard	Setelah admin berhasil login, maka pada halaman <i>dashboard</i> akan menampilkan data informasi terhadap admin yang sedang login.	<i>Black box</i>
5	Daftar Panorama	Menampilkan data panorama yang sebelumnya telah dilakukan penambahan data.	<i>Black box</i>
6	Memperbaharui daftar panorama	Memperbaharui data panorama, memperbaharui data nama panorama, ganti foto panorama dan status utama panorama. Jika berhasil maka menampilkan pesan “Sukses, panorama telah berhasil di perbaharui”.	<i>Black box</i>
7	Menghapus Daftar Panorama	Menghapus data panorama, dilakukan dengan menekan tombol hapus pada halaman daftar panorama. Jika menghapus data berhasil maka menampilkan pesan “Sukses, panorama telah berhasil dihapus”.	<i>Black box</i>
8	Menambahkan daftar panorama	Menambahkan data panorama, dilakukan dengan menekan tombol tambah data. Setelah menekan tombol tambah maka akan muncul form tambah data.	<i>Black box</i>
9	<i>Hotspot</i> panorama	Menampilkan data <i>hotspot</i> panorama yang sebelumnya telah ditambahkan.	<i>Black box</i>
10	Menambahkan <i>hotspot</i>	Menambahkan <i>hotspot</i> dengan menekan tombol tambah data, dan muncul form tambah <i>hotspot</i> .	<i>Black box</i>
11	Memperbaharui <i>hotspot</i>	Memperbaharui <i>hotspot</i> , dengan menekan tombol edit data dan muncul form edit <i>hotspot</i> .	<i>Black box</i>

12	Menghapus <i>hotspot</i>	Menghapus data <i>hotspot</i> jika dalam menghapus data <i>hotspot</i> berhasil maka sistem akan menampilkan pesan “Sukses, hapus <i>hotspot</i> telah berhasil”.	<i>Black box</i>
13	<i>Maps</i>	Menampilkan seluruh data koordinat data maps yang sebelumnya telah ditambahkan.	<i>Black box</i>
14	Memperbaharui <i>maps</i>	Memperbaharui data maps, dengan sistem mengambil koordinat <i>latitude</i> dan <i>longitude maps</i> .	<i>Black box</i>
15	Menghapus <i>maps</i>	Menghapus data maps dengan menghapus data koordinat maps, maka point titik <i>marker</i> pada <i>maps</i> akan terhapus dan menampilkan pesan “Sukses, koordinat telah berhasil dihapus”.	<i>Black box</i>
16	Menambahkan koordinat <i>maps</i>	Menambahkan koordinat <i>maps</i> dengan mengambil koordinat dan sistem memasukkannya kedalam form masukkan.	<i>Black box</i>
17	Pengaturan admin	Menampilkan data admin, admin dapat ditambahkan melalui password yang akan dikirimkan melalui email calon admin.	<i>Black box</i>
18	Memperbaharui data admin	Memperbaharui data admin dengan menekan tombol edit data admin, maka muncul data form edit nama, jenis kelamin, dan alamat.	<i>Black box</i>
19	Pengaturan website	Menampilkan data informasi website yang terakhir kali dilakukan pembaharuan data informasi website.	<i>Black box</i>
20	Memperbaharui data website	Memperbaharui data website dengan menekan tombol perbaharui data, maka jika berhasil sistem memunculkan pesan	<i>Black box</i>

		“Sukses, informasi data website berhasil diperbaharui”.	
--	--	---	--

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha

Berdasarkan rencana pengujian, maka dapat dilakukan pengujian alpha pada Aplikasi Website 360 *view* Sebagai Media Promosi di Desa Wisata, sebagai berikut :

1. Pengujian Login

Tabel 4.9 Kasus dan Hasil Uji Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukkan email dan password	Dapat menerima isi email dan password, jika email tidak sesuai format maka menampilkan pesan “email tidak valid”	Berhasil isi email dan password dan berhasil menampilkan pesan “email tidak valid” jika email tidak sesuai format.	[√] Diterima [] Ditolak
Menekan tombol login	Berhasil masuk ke halaman admin	Sistem mengarahkan ke halaman admin	[√] Diterima [] Ditolak

2. Lupa Password

Tabel 4.10 Kasus dan Hasil Uji Lupa Password

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukkan email yang telah terdaftar	Dapat menerima isi email dan password, jika email tidak sesuai format maka menampilkan pesan “email tidak valid”	Berhasil isi email dan password dan berhasil menampilkan pesan “email tidak valid” jika email tidak	[√] Diterima [] Ditolak

		sesuai format. Kemudian password berhasil dikirim ke email.	
--	--	--	--

3. Profil

Tabel 4.11 Kasus dan Hasil Uji Profil

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Berhasil login dan masuk ke halaman dashboard	Menampilkan data profil admin yang sedang login	Setelah login kemudian diarahkan ke halaman dashboard dan tampil nama admin yang sedang login.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

4. Daftar Panorama

Tabel 4.12 Kasus dan Hasil Uji Daftar Panorama

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Masuk kedalam menu daftar panorama, kemudian menampilkan data panorama yang telah dimasukkan sebelumnya.	Menampilkan data panorama dan dapat dikelola oleh admin	Menampilkan data panorama kemudian admin dapat mengelola data seperti menambahkan, memperbaharui dan menghapus data panorama.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

5. Memperbaharui data panorama

Tabel 4.13 Kasus dan Hasil Uji Memperbaharui Data Panorama

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan edit untuk memperbaharui data panorama	Berhasil memperbaharui data panorama	Berhasil memperbaharui data panorama	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

6. Menghapus data panorama

Tabel 4.14 Kasus dan Hasil Uji Menghapus Data Panorama

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol hapus data panorama	Berhasil menghapus data panorama	Berhasil menghapus data panorama	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

7. Menambahkan daftar panorama

Tabel 4.15 Kasus dan Hasil Uji Menambahkan Daftar Panorama

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol tambah data	Berhasil menambahkan data panorama	Berhasil menambahkan data panorama	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

8. Hostpot Panorama

Tabel 4.16 Kasus dan Hasil Uji Hostpot Panorama

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Menampilkan daftar hotspot perbagian panorama	Berhasil menampilkan seluruh daftar hotspot yang tersedia	Berhasil menampilkan daftar hotspot	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
---	---	-------------------------------------	--

9. Menambahkan hotspot

Tabel 4.17 Kasus dan Hasil Uji Menambahkan Hotspot

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menambahkan hotspot	Berhasil menambahkan hotspot	Berhasil menambahkan hotspot	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

10. Memperbaharui hotspot

Tabel 4.18 Kasus dan Hasil Uji Memperbaharui Hotspot

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memperbaharui hotspot	Berhasil memperbaharui hotspot	Berhasil memperbaharui hotspot	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

11. Menghapus hotspot

Tabel 4.19 Kasus dan Hasil Uji Menghapus Hotspot

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol hapus	Menampilkan konfirmasi untuk melanjutkan aksi menghapus.	Menampilkan konfirmasi untuk melanjutkan aksi menghapus dan berhasil pada saat menghapus	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

12. *Maps*Tabel 4.20 Kasus dan Hasil Uji *Maps*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan menu <i>maps</i>	Menampilkan seluruh koordinat yang telah tersimpan.	Data koordiant berhasil ditampilkan seluruhnya.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

13. Memperbaharui *Maps*Tabel 4.21 Kasus dan Hasil Uji Memperbaharui *Maps*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol edit, dan muncul form edit form untuk mengubah salah satu koordinat maps.		Menampilkan data panorama kemudian admin dapat mengelola data seperti menambahkan, memperbaharui dan menghapus data panorama.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

14. Menghapus *maps*Tabel 4.22 Kasus dan Hasil Uji Menghapus *Maps*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol reset	Koordinat yang telah sebelumnya ditambabahkan ter-reset- dan diperlukan	Koordinate berhasil di-reset dan diperlukan untuk	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

	untuk ditambahkan kembali.	ditambahkan kembali.	
--	----------------------------	----------------------	--

15. Menambahkan koordinat *maps***Tabel 4.23 Kasus dan Hasil Uji Menambahkan Koordinat *Maps***

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan menu tambah data	Muncul halaman form untuk diisi dan koordinat berhasil ditambahkan	Memunculkan form dan koordinat berhasil ditambahkan.	[√] Diterima [] Ditolak

16. Pengaturan admin

Tabel 4.24 Kasus dan Hasil Uji Pengaturan Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan menu pengaturan admin	Menampilkan data admin yang telah terdaftar	Menampilkan data admin yang terdaftar	[√] Diterima [] Ditolak

17. Memperbaharui data admin

Tabel 4.25 Kasus dan Hasil Uji Memperbaharui Data Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukkan form nama lengkap , email dan nomor telepon admin	Isian form nama lengkap, email dan nomor telepon tidak boleh kosong.	Menampilkan pesan isian tidak boleh kosong jika salah satu isian tidak di isi.	[√] Diterima [] Ditolak

18. Pengaturan website

Tabel 4.26 Kasus dan Hasil Uji Pengaturan Website

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menampilkan data website yang terakhir kali diperbaharui	Menampilkan data website yang sebelumnya telah diperbaharui	Menampilkan data website dan berhasil dalam memperbaharui data website.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

19. Memperbaharui data website

Tabel 4.27 Kasus dan Hasil Uji Memperbaharui Data Website

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Aksi/Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukkan data judul website, icon website	Berhasil memasukkan data judul website dan icon website, kemudian form judul website tidak boleh dikosongkan.	Berhasil untuk memperbaharui data website yaitu judul website dan icon website.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

4.5.3 Kesimpulan Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian Alpha yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa secara fungsional seluruh proses pada Aplikasi Website 360 view telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4.5.4 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas sistem serta mengetahui apakah sistem yang dibangun telah sesuai dengan tujuan awal dibangunnya sistem.

4.5.5 Rencana Pengujian Beta

Pada pengujian beta akan dilakukan oleh pengguna (*user*)_dengan seperti ini maka aplikasi akan diuji secara langsung oleh pengguna atau calon wisatawan. Kemudian setelah pengguna mencoba langsung memakai aplikasi website 360 diharapkan tujuan dibangunnya aplikasi website 360 *view* dapat sesuai dengan apa yang diharapkan. Para calon wisatawan atau pengguna akan diberikan kuesioner beserta alamat website 360 *view* untuk dapat mencoba aplikasi website. Kemudian pengguna mengisi kuesioner di alamat formulir *online* yang telah disediakan. Dengan penentuan *sample* yang ditentukan sesuai dengan penentuan *sample* yang dikembangkan dari *Isaac* dan *Michael*, maka pengambilan *sample* sebanyak 72 orang dengan populasi sebanyak 90 orang dan kesalahan yang dikehendaki yaitu 5%. Kesimpulan dari penilaian pengguna terhadap website 360 *view* akan di hitung dengan menggunakan rumus :

$$Y = P / Q \cdot 100\%$$

Keterangan :

- Y = Nilai persentase
- P = Total jumlah skor yang diperoleh dari seluruh responden
- Q = Jumlah skor ideal (*kriterium*), diasumsikan dengan bobot/skor tertinggi.

Total jumlah skor (P) didapat dari jumlah skor/bobot * frekuensi pada masing – masing jawaban. Bobot/skor pada kriteria jawaban dapat dilihat pada tabel 4.5.5.

Tabel 4.28 Kriteria Bobot Jawaban

No	Kriteria Jawaban	Bobot
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Adapun pernyataan kuesioner yang akan diberikan kepada pengguna adalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan adanya website *virtual tour* telah menggambarkan suasana Wisata Kampung Buricak Burinong ?
2. Apakah website *virtual tour* Kampung Buricak Burinong telah memberikan informasi yang cukup untuk calon pengunjung ?
3. Apakah dengan adanya website *virtual tour*, Anda menjadi tertarik untuk berkunjung ke Kampung Buricak Burinong ?

4.5.6 Hasil Pengujian Beta

Hasil persentase masing-masing nilai jawaban kuesioner yang diujikan kepada responden dan telah dihitung sebagai berikut :

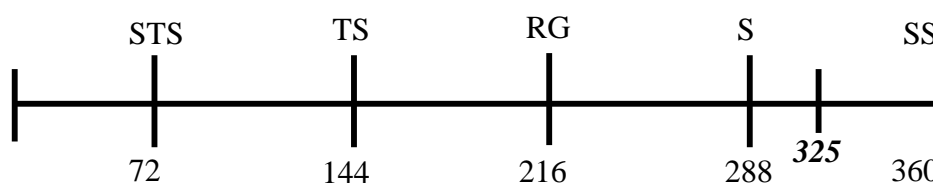
1. Apakah dengan adanya website *virtual tour* telah menggambarkan suasana Wisata Kampung Buricak Burinong ?

Tabel 4.29 Hasil Pengujian Pertanyaan 1

Kriteria	Jumlah	Bobot	Total
Jumlah skor untuk Sangat Setuju (SS)	37	5	185
Jumlah skor untuk setuju (S)	35	4	140
Jumlah skor untuk ragu-ragu	0	3	0
Jumlah skor untuk tidak setuju	0	2	0
Jumlah skor untuk sangat tidak setuju (STS)	0	1	0
Jumlah Total	72		325
Persentase			90%

Jumlah skor ideal (*kriterium*) seluruh kriteria = $5 \times 72 = 360$ (seandainya semua menjawab Sangat Setuju (SS)). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian = 325. Maka berdasarkan data tersebut tingkat persetujuan terhadap pernyataan “Apakah dengan adanya website *virtual tour* telah menggambarkan suasana Wisata Kampung Buricak Burinong ?” $(325 : 360) \times 100\% = 90\%$ dari yang diharapkan (100%).

Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 72 responden maka rata-rata 325 terletak pada daerah Setuju.

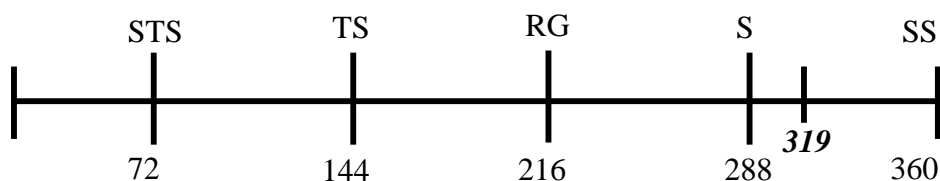
2. Apakah website *virtual tour* Kampung Buricak Burinong telah memberikan informasi yang cukup untuk calon pengunjung ?

Tabel 4.30 Hasil Pengujian Pertanyaan 2

Kriteria	Jumlah	Bobot	Total
Jumlah skor untuk Sangat Setuju (SS)	41	5	205
Jumlah skor untuk setuju (S)	22	4	88
Jumlah skor untuk ragu-ragu	8	3	24
Jumlah skor untuk tidak setuju	1	2	2
Jumlah skor untuk sangat tidak setuju (STS)	0	1	0
Jumlah Total	72		319
Persentase			88%

Jumlah skor ideal (*kriterium*) seluruh kriteria = $5 \times 72 = 360$ (seandainya semua menjawab Sangat Setuju (SS)). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian = 319. Maka berdasarkan data tersebut tingkat persetujuan terhadap pernyataan “Apakah dengan adanya website virtual tour telah menggambarkan suasana Wisata Kampung Buricak Burinong ?” $(319: 360) \times 100\% = 88\%$ dari yang diharapkan (100%).

Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 72 responden maka rata-rata 319 terletak pada daerah Setuju.

3. Apakah dengan adanya website *virtual tour*, Anda menjadi tertarik untuk berkunjung ke Kampung Buricak Burinong ?

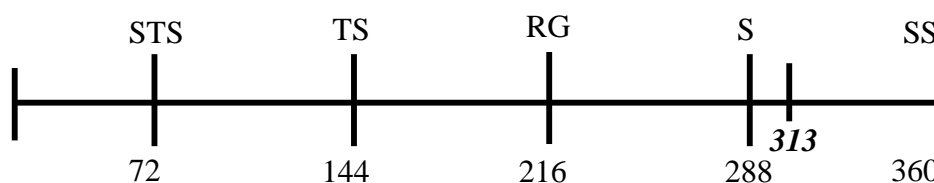
Tabel 4.31 Hasil Pengujian Pertanyaan 3

Kriteria	Jumlah	Bobot	Total
Jumlah skor untuk Sangat Setuju (SS)	29	5	145
Jumlah skor untuk setuju (S)	39	4	156
Jumlah skor untuk ragu-ragu	4	3	12
Jumlah skor untuk tidak setuju	0	2	0

Jumlah skor untuk sangat tidak setuju (STS)	0	1	0
Jumlah Total	72		313
Persentase			86%

Jumlah skor ideal (*kriterium*) seluruh kriteria = $5 \times 72 = 360$ (seandainya semua menjawab Sangat Setuju (SS)). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian = 313. Maka berdasarkan data tersebut tingkat persetujuan terhadap pernyataan “Apakah dengan adanya website virtual tour telah menggambarkan suasana Wisata Kampung Buricak Burinong ?” $(313: 360) \times 100\% = 86\%$ dari yang diharapkan (100%).

Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 72 responden maka rata-rata 313 terletak pada daerah Setuju.

4.5.7 Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan hasil persentase jawaban setiap responden terhadap pertanyaan yang diberikan pada pengujian beta dapat ditarik kesimpulan bahwa responden setuju dan menilai Website 360 *view* dapat membantu mempromosikan Desa Wisata Kampung Buricak Burinong kepada calon wisatawan.

