

BAB 4

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap penterjemah perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang di bangun pada lingkungan yang sesungguhnya. Implementasi dan pengujian dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil dari sistem yang di bangun. Implementasi sistem dimulai dari pengunduhan aplikasi oleh pengguna dan di gunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan layanan antar jemput.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Implementasi perangkat keras merupakan spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan sistem yang dibangun

Berikut adalah spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem.

Tabel 4.1 Daftar Perangkat Keras

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Smartphone Android/ios	Android versi 5.0 (Lollipop) /Ios 9.00
2	Processor	Hexa Core
3	Memory	Ram 3GB, Internal 32GB
4	Fitur Smartphone	GPS, Internet

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak adalah spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam sistem yang dibangun. spesifikasi perangkat lunak yang disarankan sebagai berikut :

1. Perangkat lunak pemilik hewan

Tabel 4.2 Daftar Perangkat Lunak

No	Nama Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Android versi 5.0 (Lollipop)/Ios 9.00

4.1.3 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data merupakan gambaran dalam pembuatan basis data pada aplikasi yang di bangun. Basis data yang di gambarkan menggunakan Bahasa SQL (*Structured Query Language*). Implementasi basis data dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.3 Implementasi Data Json

No	Nama Tabel	Query
1	#Getdata	- clinic db.clinic.find().pretty() - hotel db.hotel.find().pretty() - grooming db.grooming.find().pretty() - courier db.courier.find().pretty() -petshop db.petshop.find().pretty() - costumer db.costumer.find().pretty() - transaction db.transaction.find().pretty()
2	#Insert	- clinic db.clinic.insert({ _id: ObjectId(7df78ad8902c), petshop: {"id": "id petshop"}, name: "name of service", description: "description of service", price: 100000 })

	<pre>}) - hotel db.hotel.insert({ _id: ObjectId(7df78ad8902c), petshop: {"id": "id petshop"}, name: "name of service", description: "description of service", price: 100000 }) - grooming db.grooming.insert({ _id: ObjectId(7df78ad8902c), petshop: {"id": "id petshop"}, name: "name of service", description: "description of service", price: 100000 }) - courier db.courier.insert({ _id: ObjectId(7df78ad8902c), username: "username of courier", password: "123456", name: "name of courier", petshop: {"id": "id petshop"}, latitude: -6,72221121, longitude: 107.123312 }) - petshop db.petshop.insert({ _id: ObjectId(7df78ad8902c), username: "username of petshop", password: "123456", name: "name of petshop", latitude: -6,72221121, longitude: 107.123312 }) - costumer db.costumer.insert({ _id: ObjectId(7df78ad8902c), username: "username of costumer", password: "123456", name: "name of costumer" })</pre>
--	--

		<pre> - transaction db.transaction.insert({ _id: ObjectId(7df78ad8902c), costumer: {"id": "id of costumer data"}, petshop: {"id": "id of petshop data"}, courier: {"id": "id of courier data"}, address: "address", latitude: -6,72221121, longitude: 107.123312, groomings: [{"service":{"id": "id of grooming data"},"jumlah": 1},...], clinics: [{"service":{"id": "id of clinic data"},"jumlah": 1},...], hotels: [{"service":{"id": "id of hotels data"},"jumlah": 1},...], from: timestamp of start transaction, to: timestamp of end transaction, status: "status of transaction", }) </pre>
3	#Update	<pre> - clinic db.clinic.update(SELECTION_CRITERIA, UPDATED_DATA) contoh: db.clinic.update({'name':'name before update'},{\$set:{'name':'name after update'}}) -hotel db.hotel.update(SELECTION_CRITERIA, UPDATED_DATA) </pre>
4	#Delete	<pre> clinic db.clinic.remove(DELLETION_CRITTERIA) contoh db.clinic.remove({'id':'id of data'}) -hotel db.hotel.remove(DELLETION_CRITTERIA) . . </pre>

4.1.4 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan hasil analisis yang di ubah ke bentuk nyata.. Implementasi antarmuke pada pembangunan aplikasi monitorik kurir pada *petshop* ini terdiri dari antarmuka aplikasi pemilik hewan atau, antarmuka aplikasi staff pengantar jemput, dan admin atau pemilik *petshop*. Berikut adalah daftar implementasi antarmuka

Tabel 4. 4 Implementasi Antarmuka

No	Nama Antarmuka	Nama File	Keterangan
1	Halaman Login pemilik hewan	Login.dart	Menampilkan form memasukan username dan password serta tombol registrasi
2	Halaman Registrasi pemilik hewan	Registrasi.dart	Menampilkan form berisi data diri untuk registrasi akun.
3	Halaman Utama	Petshop.dart	Menampilkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi
4	Menu Hotel	Hotel.dart	Menampilkan Hotel Penginapan hewan pada petshop
5	Menu Klinik	Klinik.dart	Menampilkan fasilitas kesehatan untuk hewan peliharaan
6	Menu Grooming	Grooming.dart	Menampilkan fasilitas perawatan hewan pada petshop
7	Menu List Order	Order.dart	Menampilkan Status pesanan
8	Menu Profil	Profil.dart	Menampikan data diri dari pelanggan
9	Halaman Login sataff	Login.dart	Menampilkan form memasukan username dan password serta tombol registrasi

10	Halaman Registrasi staff	Registrasi.darr	Menampilkan form berisi data diri untuk registrasi akun.
11	Halaman Utama	Petshop.dart	Menampilkan jumlah kuota layanan untuk hari ini dan menu-menu yang terdapat pada aplikasi
12	Halaman Daftar Pemesanan	Order.dart	Menampilkan Daftar Pemesanan sesuai dengan status pemesanannya.
13	Halaman Detail Pemesanan	Transaksi.dart	Menampilkan detail pemesanan pelanggan
14	Halaman Cek Lokasi Penjemputan	Location.dart	Menampilkan Peta dengan titik koordinat Lokasi Penjemputan hewan dan lokasi staff saat ini.
15	Halaman Login petshop	Login.dart	Menampilkan form memasukan username dan password serta tombol registrasi
16	Halaman Registrasi petshop	Registrasi.dart	Menampilkan form berisi data diri untuk registrasi akun.
17	Halaman Utama petshop	Petshop.dart	Menampilkan Jumlah Pemesanan Hari Ini, Jumlah Pemesanan hari ini
18	Halaman Data Staff	Courier.dart	Menampilkan Data Staff
19	Halaman lokasi Staff Antar Jemput	Location.dart	Menampilkan titik keberadaan staff antar jemput
20	Halaman Logout		Menampilkan tombol Logout untuk keluar dari aplikasi

4.2 Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem aplikasi monitoring kurir pada *petshop* berdasarkan hasil contoh studi kasus pada bab sebelumnya yang diuji menemukan kesalahan yang ada. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang di bangun sudah sesuai atau tidak.

4.2.1 Pengujian *Alpha*

Pengujian *alpha* yang dilakukan adalah menggunakan metode *Black Box* yang berfokus pada persyaratan *fungsiionalitas* dari sistem.

4.2.1.1 Pengujian Black Box

Pengujian Black Box adalah sebuah metode pengujian perangkat yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Berikut adalah pengujian *blackbox*:

4.2.1.2 Skenario Pengujian Fungsiionalitas Aplikasi

Berikut adalah skenario pengujian fungsiionalitas aplikasi yang dibangun menggunakan metode *Black Box*. Berikut adalah yang menerangkan fitur-fitur yang akan diuji Sebagai berikut :

Tabel 4.5 Skenario Pengujian Fungsionalitas Aplikasi

No	Komponen Yang Diuji	Skenario	Pengujian
1	Halaman Registrasi	Input Data, Nama, Useaname, Password	<i>Blackbox</i>
		Input Data Kosong	<i>Blackbox</i>
2	Halaman Login	Input Username dan password benar	<i>Blackbox</i>
		Input username dan password salah	<i>Blackbox</i>
3	Melakukan pemesanan layanan antar jemput	Input lokasi dengan jarak antara toko kurang lebih 3km	<i>Blackbox</i>
		Input lokasi dengan jarak antara toko lebih dari 3 km	<i>Blackbox</i>
		pilih data hewan yang akan di grooming dan jenis perawatan yang akan digunakan	<i>Blackbox</i>
		Tidak menginputkan atau memilih jenis perawatan yang akan digunakan	<i>Blackbox</i>
4	Halaman daftar perawatan	Menampilkan data perawatan meliputi: kategory, jenis, deskripsi, harga, dan lama pelayanan	<i>Blackbox</i>
5	Halaman order saya	Menekan baris detail pesanan	<i>Blackbox</i>
		Menekan tombol pembatalan pemesanan	<i>Blackbox</i>
6	Halaman akun saya	Menampilkan data diri meliputi : nama	<i>Blackbox</i>

7	Halaman Registrasi	Input Data, Nama, Useename, Password	<i>Blackbox</i>
		Input Data Kosong	<i>Blackbox</i>
8	Halaman Login	Input Username dan password benar	<i>Blackbox</i>
		Input username dan password salah	<i>Blackbox</i>
9	Halaman Lihat Daftar Pesanan	Memilih detail pesanan pelanggan	<i>Blackbox</i>
		Menekan tombol lokasi penjemputan	<i>Blackbox</i>
		Menekan tombol jemput	<i>Blackbox</i>
		Menekan tombol sampai toko	<i>Blackbox</i>
		Menekan tombol antar	<i>Blackbox</i>
10	Halaman Registrasi	Input Data, Nama, Useename, Password	<i>Blackbox</i>
		Input Data Kosong	<i>Blackbox</i>
11	Halaman Login	Input Username dan password benar	<i>Blackbox</i>
		Input username dan password salah	<i>Blackbox</i>
12	Halaman Data Klinik	Input data kelinik baru	<i>Blackbox</i>
		Input data kelinik yang akan di rubah	<i>Blackbox</i>
		Menghapus data kelinik yang di pilih	<i>Blackbox</i>
13	Halaman Data Hotel	Input data Hotel baru	<i>Blackbox</i>
		Input data hotel yang akan di rubah	<i>Blackbox</i>
		Menghapus data hotel yang di pilih	<i>Blackbox</i>
14	Halaman Data Grooming	Input data <i>grooming</i> baru	<i>Blackbox</i>
		Input data <i>Grooming</i> yang akan di rubah	<i>Blackbox</i>
		Menghapus data <i>Grooming</i> yang di pilih	<i>Blackbox</i>
15	Halaman Data Staff	Input data staff baru	<i>Blackbox</i>
		Input data staff yang akan di rubah	<i>Blackbox</i>
		Menghapus data staff yang di pilih	<i>Blackbox</i>
16	Logout	Menekan tombol logout	<i>Blackbox</i>

4.2.1.3 Kasus dan Hasil Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi

Hasil pengujian menampilkan hasil dari pengujian aplikasi pemilik hewan sesuai dengan rencana dan skenario pengujian. Berikut hasil dari pengujian yang telah dilakukan:

Tabel 4.6 Pengujian Fungsionalitas Aplikasi

No	Komponen Yang Diuji	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Halaman Registrasi	Input Data ,username,Password	Input data username, Password,ke dalam database dan masuk kedalam menu utama	(√) Berhasil () Gagal
2	Halaman Login	Input Username dan password benar	Dapat Melakukan login dan masuk ke menu utama	(√) Berhasil () Gagal
3	Melakukan pemesanan layanan antar jemput	Input lokasi dengan jarak antara toko kurang lebih 3 km	Dapat menekan tombol selanjutnya	(√) Berhasil () Gagal
4	Halaman daftar perawatan	Menampilkan data perawatan meliputi: kategory, jenis, deskripsi, harga, dan lama pelayanan	Menampilkan data perawatan	(√) Berhasil () Gagal
5	Halaman order saya	Menekan baris detail pesanan	Menampilkan data detail pesanan	(√) Berhasil () Gagal
6	Halaman akun saya	Menampilkan data diri	Menampilkan data diri dari database	(√) Berhasil () Gagal
7	Logout	Menekan tombol	Keluar dari aplikasi	(√) Berhasil () Gagal

8	Halaman Login	Input Username dan password benar	Dapat Melakukan login dan masuk ke menu utama	(√) Berhasil () Gagal
9		Input username dan password salah	Menampilkan kesalahan bahwa username atau password salah	(√) Berhasil () Gagal
10	Halaman Utama	Masuk kedalam halaman utama	Menampilkan jumlah status Pesanan layanan jemput pada hari ini	(√) Berhasil () Gagal
11	Halaman Lihat Daftar Pesanan	Menekan tombol lokasi penjemputan	Menampilkan peta lokasi penjemputan pelanggan	(√) Berhasil () Gagal
		Menekan tombol jemput	Merubah data status pesanan jemput ke dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Menekan tombol sampai toko	Merubah data status pesanan sampai toko ke dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Menekan tombol antar	Merubah data status pesanan antar ke dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Menekan tombol selesai	Merubah data status pesanan selesai ke dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Menampikan arah menuju lokasi penjemputan	Menampikan arah dari lokasi penjemputan dengan lokasi staff pengantar jemput	(√) Berhasil () Gagal
12	Logout	Menekan tombol	Keluar dari aplikasi	(√) Berhasil () Gagal

13	Halaman Login	Input Username dan password benar	Dapat Melakukan login dan masuk ke menu utama	(√) Berhasil () Gagal
		Input username dan password salah	Menampilkan kesalahan bahwa username atau password salah	(√) Berhasil () Gagal
14	Halaman Order	Masuk kedalam halaman utama	Menampilkan jumlah Pesanan layanan jemput pada hari ini	(√) Berhasil () Gagal
15	Halaman Produk	Menekan menu produk	Menampilkan menu <i>grooming</i> , Hotel, dan klinik	(√) Berhasil () Gagal
16	Halaman <i>Grooming</i>	Input Data Baru	Menambah data Perawatan ke dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Input data perawatan yang akan di rubah	Merubah data Perawatan yang di inputkan admin dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Menghapus data perawatan yang di pilih	Menghapus data Perawatan yang dipilih oleh admin dari database	(√) Berhasil () Gagal
17	Halaman Hotel	Input Data Baru	Menambah data hotel ke dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Input data hotel yang akan di rubah	Merubah data hotel yang di inputkan admin dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Menghapus data hotel yang di pilih	Menghapus data hotel yang dipilih oleh admin dari database	(√) Berhasil () Gagal

18	Halaman Klinik	Input Data Baru	Menambah data hotel ke dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Input data klinik yang akan di rubah	Merubah data klinik yang di inputkan admin dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Menghapus data klinik yang di pilih	Menghapus data klinik yang dipilih oleh admin dari database	(√) Berhasil () Gagal
19	Data Staff	Input Data Baru	Menambah data staff ke dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Input data staff yang akan di rubah	Merubah data staff yang di inputkan admin dalam database	(√) Berhasil () Gagal
		Menghapus data staff yang di pilih	Menghapus data staff yang dipilih oleh admin dari database	(√) Berhasil () Gagal
20	Logout	Menekan tombol	Keluar dari aplikasi	(√) Berhasil () Gagal

4.3 Pengujian *Beta*

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif yang dilakukan secara langsung oleh pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi layanan antar jemput pet grooming. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun dapat membantu memudahkan dan dapat menyelesaikan masalah yang sudah dijelaskan pada identifikasi masalah.

4.3.1 Skenario Pengujian Beta

Kuesioner pengujian merupakan teknik pengolahan data yang merupakan langkah dalam mengolah data yang telah didapat untuk dijadikan hasil penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan. Berikut ini adalah pertanyaan kuesioner yang akan diajukan kepada 3 jenis koresponden yaitu pemilik hewan, staff antar jemput, dan admin atau pemilik *petshop* yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini. Pertanyaanya adalah sebagai berikut:

4.3.1.1 Data Kuesioner Pengujian Beta

Kuesioner yang akan di ajukan kepada koresponden mempunyai 5 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* 1 sampai 5. Berikut adalah detail skala *likert*

Tabel 4.7 Kategori Penilaian

Kategori	Nilai
Sangat Setuju	$4.0 \leq 5.0$
Setuju	$3.0 \leq 4.0$
Kurang Setuju	$2.0 \leq 3.0$
Tidak Setuju	$1.0 \leq 2.0$
Sangat Tidak Setuju	$0.0 \leq 1$

Berikut ini adalah pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada koresponden atau pengguna aplikasi:

Tabel 4.8 Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Apakah dengan aplikasi ini memudahkan anda dalam melakukan pelayanan antar jemput ?
2	Apakah aplikasi ini mampu memberikan informasi mengenai perawatan dan layanan antar jemput hewan ?
3	Apakah anda dapat dengan mudah mengikuti instruksi-instruksi yang diberikan oleh aplikasi ini?

Dibawah ini adalah Hasil kuesioner yang diberikan kepada koresponden yang akan menggunakan aplikasi ini:

Tabel 4.9 Hasil Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Apakah dengan aplikasi ini memudahkan anda dalam melakukan pelayanan antar jemput ?	30	10	0	0	0
2	Apakah aplikasi ini mampu memberikan informasi mengenai perawatan dan layanan antar jemput hewan ?	24	10	2	2	2
3	Apakah anda dapat dengan mudah mengikuti instruksi-instruksi yang diberikan oleh aplikasi ini?	26	10	4	0	0

4.3.2 Perhitungan Hasil Kuesioner

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumur-rumus diatas. Kuesioner ini telah diujikan kepada pemilik hewan, staff antar jemput, dan pemilik petshop. Hasil perhitungan persentase masing-masing jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

4.3.2.1 Perhitungan Hasil Kuesioner Kepada Pemilik Hewan

Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1

ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek pertanyaan No.1	Apakah dengan aplikasi ini memudahkan anda dalam melakukan pelayanan antar jemput ?				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	30	10	0	0	0
Sampel	40	40	40	40	40
Jumlah	$(30 \times 5) + (10 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 190$				
Hasil	$190/40 = 4.75$				
<div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> Sangat Tidak Setuju Tidak Setuju Cukup Setuju Setuju Sangat Setuju </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%; margin-top: 10px;"> 1 2 3 4 4.75 5 </div>					

Aspek pertanyaan pada table diatas dapat dilihat bahwa pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.75 yang berada pada status jawaban sangat setuju dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2

ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek pertanyaan No.2	Apakah aplikasi ini mampu memberikan informasi mengenai perawatan dan layanan antar jemput hewan ?				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	24	10	2	2	2
Sampel	40	40	40	40	40
Jumlah	$(24 \times 5) + (10 \times 4) + (2 \times 3) + (2 \times 2) + (2 \times 1) = 172$				
Hasil	$172/40 = 4.3$				

Aspek pertanyaan pada table diatas dapat dilihat bahwa pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.3 yang berada pada status jawaban sangat setuju dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan

Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3

ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek pertanyaan No.3	Apakah anda dapat dengan mudah mengikuti instruksi-instruksi yang diberikan oleh aplikasi ini?				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	26	10	4	0	0
Sampel	40	40	40	40	40
Jumlah	$(26 \times 5) + (10 \times 4) + (4 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 182$				
Hasil	$182/40 = 4.55$				
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
	1	2	3	4	5

Aspek pertanyaan pada table diatas dapat dilihat bahwa pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.55 yang berada pada status jawaban Sangat setuju dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

4.3.2.2 Pengujian Wawancara Kepada Pemilik Petshop

Wawancara kepada admin untuk menguji aplikasi pengolahan data, dengan pertanyaan yang diajukan sebagai berikut :

Tabel 4.13 Daftar Pertanyaan Kepada Pemiik Petshop

No	Pertanyaan
1	Apakah Aplikasi tersebut dapat menampilkan data perawatan ?
2	Apakah Aplikasi tersebut dapat menampilkan data hotel & Kelinik ?
3	Apakah Aplikasi Tersebut dapat menampilkan data staff ?
4	Apakah Aplikasi Tersebut dapat menampilkan titik lokasi staff ?
5	Apakah dengan adanya Aplikasi ini memudahkan pekerjaan anda sebagai pengelolaan petshop ?

Berikut adalah jawaban dari hasil wawancara:

1. Apakah Aplikasi tersebut dapat menampilkan data perawatan ?

Jawaban :

“Iya aplikasi ini bisa nampilin data perawatan yang ada disini”

2. Apakah Aplikasi tersebut dapat menampilkan data hotel & kelinik?

Jawaban :

“Iya betul untuk data hotel dan kelinik bahkan aplikasi ini bisa munculin data pemesanan juga”

3. Apakah Aplikasi tersebut dapat menampilkan data staff?

Jawaban:

"sama website ini bisa menampilkan data staff juga.”

4. Apakah Aplikasi tersebut dapat menampilkan titik lokasi staff ?

Jawaban:

“Iya disini ada terlihat titik lokasi staff kami”

5. Apakah dengan adanya aplikasi ini memudahkan pekerjaan anda sebagai pengelola petshop ?

Jawaban:

“memang memudahkan saya tapi saya masih belum mengerti cara pakainya, mungkin harus di ajarin dulu cara pemakaiannya.”

4.3.3 Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan hasil persentasi perhitungan pengujian beta kepada pemilik hewan , staff antar jemput, dan pemilik *petshop*, maka dapat disimpulkan bahwa pembangunan aplikasi mobile android untuk pelayanan dan monitoring antar jemput kurir pada *Petshop* sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

