BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap penerjemahan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan sistem yang akan dibangun pada lingkungan yang sesungguhnya. Adapun pembahasan implementasi terdiri dari implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi basis data dan implementasi antarmuka.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang diimplentasikan pada pembangunan aplikasi Geofencing di kota Cirebon berbasis mobile merupakan kebutuhan perangkat keras yang ditentukan pada tahap analisis. Adapun perangkat keras yang diimplementasikan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perangkat Keras Yang Digunakan

Server		
No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Prosesor	2.0 Ghz
2	RAM	1 GB
3	Harddisk	150 GB
4	Monitor	Standar
5	Keyboard	Standar
6	Mouse	Standar
Pengguna		
No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Monitor	Resolusi 480x800 px
2	Memori	1 GB Ram, 2Gb Rom
3	VGA	Dual Core 1 Ghz
4	Jaringan	3G HSPA

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang diperlukan untuk mengimplementasikan pembangunan aplikasi geofencing di kota Cirebon berbasis mobile dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Server		
No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 32 bit
2	Web Browser	Mozila Firefox, Google Chrome
User		
No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Android 4.2 Jelly Bean

4.1.3 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data merupakan penggambaran dalam pembuatan database pada aplikasi yang dibangun, implementasi basis data digambarkan dalam bahasa SQL (Structured Query Language). Implementasi basis data dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Implementasi Basis Data

No	Nama Tabel	Hasil Pembangkitan
1	data_toko	CREATE TABLE `data_toko` (`id_toko` int(10) NOT NULL, `nama_toko` varchar(50) NOT NULL, `alamat` varchar(255) NOT NULL, `detail` varchar(255) NOT NULL, `id_user` int(10) DEFAULT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `data_toko` ADD PRIMARY KEY (`id_toko`), ADD KEY `FK_data_toko` (`id_user`); ALTER TABLE `data_toko` ADD CONSTRAINT `FK_data_toko` FOREIGN KEY (`id_user`) REFERENCES `user` (`id_user`);

Tabel 4.3 Implementasi Basis Data

2	event	CREATE TABLE `event` (`id_event` int(10) NOT NULL, `namaEvent` varchar(50) NOT NULL, `alamat` varchar(255) NOT NULL, `tanggalEvent` date NOT NULL, `tanggalSelesai` date NOT NULL, `deskripsi` text NOT NULL, `status` enum('setuju','tidak') NOT NULL, `id_user` int(10) DEFAULT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `event` ADD PRIMARY KEY (`id_event`), ADD KEY `FK_event` (`id_user`); ALTER TABLE `event` ADD CONSTRAINT `FK_event` FOREIGN KEY (`id_user`) REFERENCES `user` (`id_user`);
3	galeri	CREATE TABLE `galeri` (`id_galeri` int(10) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `deskripsi` text NOT NULL, `id_user` int(10) DEFAULT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `galeri` ADD PRIMARY KEY (`id_galeri`), ADD KEY `FK_galeri` (`id_user`); ALTER TABLE `galeri` ADD CONSTRAINT `FK_galeri` FOREIGN KEY (`id_user`) REFERENCES `user` (`id_user`);

Tabel 4.3 Implementasi Basis Data

4	kontak	CREATE TABLE `kontak` (`id_kontak` int(5) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `email` varchar(25) NOT NULL, `komentar` text NOT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `kontak` ADD PRIMARY KEY (`id_kontak`);
5	lokasi_terdekat	CREATE TABLE `lokasi_terdekat` (`id_lokasi` int(10) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `alamat` varchar(255) NOT NULL, `jenis` varchar(20) NOT NULL, `id_user` int(10) DEFAULT NULL, `longi` double DEFAULT '0', `lati` double DEFAULT '0') ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `lokasi_terdekat` ADD PRIMARY KEY (`id_lokasi`), ADD KEY `FK_lokasi_terdekat` (`id_user`); ALTER TABLE `lokasi_terdekat` ADD CONSTRAINT `FK_lokasi_terdekat` FOREIGN KEY (`id_user`) REFERENCES `user` (`id_user`);

Tabel 4.3 Implementasi Basis Data

6	nomor_penting	CREATE TABLE `nomor_penting` (`id_nomor` int(10) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `no_telp` varchar(20) NOT NULL, `alamat` varchar(255) NOT NULL, `id_user` int(10) DEFAULT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `nomor_penting` ADD PRIMARY KEY (`id_nomor`), ADD KEY `FK_nomor_penting` (`id_user`); ALTER TABLE `nomor_penting` ADD CONSTRAINT `FK_nomor_penting` FOREIGN KEY (`id_user`) REFERENCES `user` (`id_user`);
7	Promosi	CREATE TABLE `promosi` (`id_promosi` int(10) NOT NULL, `namaPromo` varchar(50) NOT NULL, `alamat` varchar(255) NOT NULL, `tanggalPromo` date NOT NULL, `tanggalSelesai` date NOT NULL, `deskripsi` text NOT NULL, `status` enum('setuju','tidak') NOT NULL, `id_user` int(10) NOT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `promosi` ADD PRIMARY KEY (`id_promosi`), ADD KEY `FK_promosi` (`id_user`); ALTER TABLE `promosi` ADD CONSTRAINT `FK_promosi` FOREIGN KEY (`id_user`) REFERENCES `user` (`id_user`);

Tabel 4.3 Implementasi Basis Data

8	tempat_kuliner	CREATE TABLE `tempat_kuliner` (`id_tempatkuliner` int(10) NOT NULL, `nama_tempat` varchar(50) NOT NULL, `alamat` varchar(255) NOT NULL, `tentang` text NOT NULL, `id_user` int(10) DEFAULT NULL, `longi` double DEFAULT '0', `lati` double DEFAULT '0') ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `tempat_kuliner` ADD PRIMARY KEY (`id_tempatkuliner`), ADD KEY `FK_tempat_kuliner` (`id_user`); ALTER TABLE `tempat_kuliner` ADD CONSTRAINT `FK_tempat_kuliner` FOREIGN KEY (`id_user`) REFERENCES `user` (`id_user`);
9	tempat_wisata	CREATE TABLE `tempat_wisata` (`id_tempatwisata` int(10) NOT NULL, `nama_tempat` varchar(50) NOT NULL, `alamat` varchar(255) NOT NULL, `tentang` text NOT NULL, `longi` double NOT NULL DEFAULT '0', `lati` double NOT NULL DEFAULT '0', `id_user` int(10) DEFAULT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `tempat_wisata` ADD PRIMARY KEY (`id_tempatwisata`), ADD KEY `FK_tempat_wisata` (`id_user`); ALTER TABLE `tempat_wisata` ADD CONSTRAINT `FK_tempat_wisata` FOREIGN KEY (`id_user`) REFERENCES `user` (`id_user`);

Tabel 4.3 Implementasi Basis Data

10	user	CREATE TABLE `user` (`id_user` int(10) NOT NULL, `nama` varchar(30) NOT NULL, `username` varchar(20) NOT NULL, `email` varchar(50) NOT NULL, `password` varchar(255) NOT NULL, `gambar` varchar(255) DEFAULT NULL, `level` enum('admin','user') NOT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1; ALTER TABLE `user` ADD PRIMARY KEY (`id_user`);

4.1.4 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dibuat dan dibedakan antara antarmuka frontend untuk user dan backend untuk admin.

4.1.4.1 Implementasi Antarmuka Frontend

Implementasi antarmuka yang terdapat pada perangkat lunak yang ditujukan untuk user dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Implementasi Antarmuka Frontend

Menu	Deskripsi	File
Halaman Utama	Halaman Utama Aplikasi	Index.html
Event	Halaman untuk data event	Event.html
Promosi	Halaman untuk data promosi	Promosi.html
Tempat Wisata	Halaman untuk data tempat wisata	Tempat_wisata.html

Tabel 4.4 Implementasi Antarmuka Frontend

Tempat Kuliner	Halaman untuk data tempat kuliner	Tempat_kuliner.html
Lokasi Terdekat	Halaman untuk data lokasi terdekat	Lokasi_terdekat.html
Nomor Penting	Halaman untuk data nomor – nomor penting	Nomor_penting.html
Data Toko	Halaman untuk list data toko	Data_toko.html
Galeri	Halaman untuk galeri	Galeri.html
Pengaturan	Halaman untuk pengaturan aplikasi	Pengaturan.html
Kontak Kami	Halaman untuk mengirim pesan kritik dan saran	Kontak_kami.html

4.1.4.2 Implementasi Antarmuka Backend

Implementasi antarmuka yang terdapat pada perangkat lunak yang ditujukan untuk admin dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Implementasi Antarmuka Backend

Menu	Deskripsi	File
Login Admin	Halaman untuk login admin	Login.php
Halaman utama Admin	Halaman utama untuk admin	Index.html
Pengelolaan Data User	Halaman untuk mengelola data user	Data_user.php
Pengelolaan Event	Halaman untuk mengelola data event	Event.php
Pengelolaan Promosi	Halaman untuk mengelola data promosi	Promosi.php
Pengelolaan Tempat Wisata	Halaman untuk mengelola data tempat wisata	Tempat_wisata.php
Pengelolaan Tempat Kuliner	Halaman untuk mengelola data tempat kuliner	Tempat_kuliner.php

Tabel 4.5 Implementasi Antarmuka Backend

Pengelolaan Lokasi Terdekat	Halaman untuk mengelola data lokasi terdekat	Lokasi_terdekat.php
Pengelolaan Nomor Penting	Halaman untuk mengelola data nomor penting	Nomor_penting.php
Pengelolaan Data Toko	Halaman untuk mengelola data list toko	Data_toko.php
Pengelolaan Galeri	Halaman untuk mengelola galeri	Galeri.php
Pengelolaan Pesan	Halaman untuk mengelola data pesan masuk	Pesan.php
Daftar User	Halaman untuk daftar user baru	Daftar_user.php
Login User	Halaman untuk login user	Login.php
Pengelolaan data event user	Halaman untuk mengelola data event user	Event_user.php
Pengelolaan data promosi user	Halaman untuk mengelola data promosi user	Promosi_user.php

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal. Pengujian terhadap program itu sendiri bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau error, dan memungkinkan untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarannya. Berikut ini adalah rencana pengujian pembangunan aplikasi geofencing di kota Cirebon berbasis mobile.

4.2.1 Pengujian Blackbox

Pengujian Black Box merupakan pengujian fungsional yang diadakan dilingkungan pembangunan oleh sekumpulan pengguna yang akan menggunakan sistem yang dibangun. Pihak pembangun mendampingi serta mencatat kesalahan dan permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. Pengujian Black Box yang dilakukan pada sistem aplikasi back end dan sistem aplikasi *frontend*.

4.2.1.1 Skenario Pengujian

Skenario pengujian memaparkan urutan dan hal yang diuji pada aplikasi *backend* dan *frontend* aplikasi geofencing. Adapun skenario pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Skenario Pengujian Aplikasi *Backend*

   Skenario pengujian aplikasi back end memaparkan urutan dan hal yang diuji pada aplikasi backend pembangunan aplikasi geofencing di kota Cirebon berbasis mobile. Skenario pengujian aplikasi backend dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Pengujian Aplikasi Backend

Item Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Verifikasi data login admin dan user dengan memasukan nama pengguna dan kata sandi	*Black Box*
Daftar	Pendaftaran untuk user	*Black Box*
Pengelolaan data user	Persetujuan data user Hapus data user	*Black Box*
Pengelolaan data event	Tambah data event Ubah data event Hapus data event	*Black Box*
Pengelolaan data promosi	Tambah data promosi Ubah data promosi Hapus data promosi	*Black Box*
Pengelolaan data tempat wisata	Tambah data tempat wisata Ubah data tempat wisata Hapus data tempat wisata	*Black Box*
Pengelolaan data tempat kuliner	Tambah data tempat kuliner Ubah data tempat kuliner Hapus data tempat kuliner	*Black Box*
Pengelolaan data lokasi terdekat	Tambah data lokasi terdekat Ubah data lokasi terdekat Hapus data lokasi terdekat	*Black Box*
Pengelolaan data nomor penting	Tambah data nomor penting Ubah data nomor penting Hapus data nomor penting	*Black Box*

Tabel 4.6 Pengujian Aplikasi Backend

Pengelolaan data toko	Tambah data toko Ubah data toko Hapus data toko	*Black Box*
Pengelolaan data Galeri	Tambah data galeri Ubah data galeri Hapus data galeri	*Black Box*
Pengelolaan data pesan masuk	Hapus data pesan	*Black Box*

2. Skenario Pengujian Aplikasi *Frontend*

   Skenario pengujian aplikasi *frontend* memaparkan urutan dan hal yang diuji pada aplikasi *frontend* pembangunan aplikasi geofencing di kota Cirebon berbasis mobile. Skenario pengujian aplikasi frontend dapat dilihat pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Pengujian Aplikasi Frontend

Item Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Menu Utama	Memilih tombol Event	*Black Box*
	Memilih tombol Promosi	*Black Box*
	Memilih tombol Tempat wisata	*Black Box*
	Memilih tombol Tempat kuliner	*Black Box*
	Memilih tombol Lokasi terdekat	*Black Box*
	Memilih tombol Nomor penting	*Black Box*
	Memilih tombol Data toko	*Black Box*
	Memilih tombol Galeri	*Black Box*
	Memilih tombol Pengaturan	*Black Box*
	Memilih tombol Kontak kami	*Black Box*
Menu Event	Proses menampilkan semua daftar event yang ada di sistem	*Black Box*
	Proses menampilkan event yang dipilih oleh user sebelumnya	*Black Box*
Menu Promosi	Proses menampilkan semua daftar promosi yang ada di sistem	*Black Box*
	Proses menampilkan promosi yang dipilih oleh user sebelumnya	*Black Box*

Tabel 4.7 Pengujian Aplikasi Frontend

Menu Tempat Wisata	Proses menampilkan semua daftar tempat wisata yang ada di sistem	*Black Box*
	Proses menampilkan tempat wisata yang dipilih oleh user sebelumnya	*Black Box*
Menu Tempat Kuliner	Proses menampilkan semua daftar tempat kuliner yang ada di sistem	*Black Box*
	Proses menampilkan tempat kuliner yang dipilih oleh user sebelumnya	*Black Box*
Menu Lokasi Terdekat	Proses menampilkan pilihan lokasi yang ada di sistem	*Black Box*
	Proses menampilkan lokasi yang dipilih oleh user sebelumnya	*Black Box*
Menu Nomor Penting	Proses menampilkan semua daftar nomor penting yang ada di sistem	*Black Box*
	Proses menampilkan nomor penting yang dipilih oleh user sebelumnya	*Black Box*
	Proses menelepon nomor yang dipilih oleh user sebelumnya	*Black Box*
Menu Data Toko	Proses menampilkan semua daftar toko yang ada di sistem	*Black Box*
Menu Galeri	Proses menampilkan semua galeri yang ada di sistem	*Black Box*
Menu Pengaturan	Proses untuk mengatur aplikasi	*Black Box*
Menu Kontak Kami	Proses menampikan form kontak kami	*Black Box*

4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian data yang telah disusun, maka dapat dilakukan pengujian sebagai berikut:

4.2.1.2.1 Hasil Pengujian Halaman *Backend*

1. Pengujian Login Admin

   Berikut ini adalah tabel pengujian login admin untuk masuk ke sistem dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Pengujian Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin Password : admin	Dapat login dan masuk ke halaman utama admin	Masuk pada halaman Home sesuai dengan status admin.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : dio Password : admin	Muncul pesan popup username dan password salah	Muncul pesan popup username dan password salah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Username : Password :	Muncul pesan popup field belum terisi	Muncul pesan popup field belum terisi	[√] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Daftar User

   Berikut ini adalah tabel pengujian daftar user yang dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Pengujian Daftar User

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama depan : Dio Nama Belakang: Angga Email/No.hp: dioangga16@yahoo.co.id Password : novandi93 Konfirmasi Password : novandi93 Foto Ktp : dio.jpg	Berhasil mengisi form pendaftaran user	Data tersimpan dalam database	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.9 Pengujian Daftar User

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama depan : Nama Belakang: Angga Email/No.hp: dioangga16@yahoo.co.id Password : novandi93 Konfirmasi Password : novandi93 Foto Ktp : dio.jpg	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Muncul pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Kelola Data User
   Berikut ini adalah tabel pengujian kelola data user yang dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Pengujian Kelola Data User

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data user masuk ke database	Muncul pemberitahuan adanya user baru	Muncul pemberitahuan adanya user baru	[√] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Tambah Data Event
   Berikut ini adalah tabel pengujian tambah data event yang dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Pengujian Tambah Data Event

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama event : Cirebon Photography Forum Alamat : Pelabuhan Cirebon Tanggal event : 2-1-2016 Tanggal selesai : 2-1-2016 Deskripsi : fotografi	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman event	Menampilkan pesan data tersimpan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama event : Cirebon Photography Forum Alamat : Pelabuhan Cirebon Tanggal event : *(kosong)* Tanggal selesai : *(kosong)* Deskripsi : fotografi	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian Ubah Data Event
   Berikut ini adalah tabel pengujian ubah data event yang dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Pengujian Ubah Data Event

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama event : Cirebon Photography Forum Alamat : Pelabuhan Cirebon Tanggal event : 2-1-2016 Tanggal selesai : 2-1-2016 Deskripsi :	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data event	Menampilkan pesan data disimpan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama event : Cirebon Photography Forum Alamat : Pelabuhan Cirebon Tanggal event : *(kosong)* Tanggal selesai : *(kosong)* Deskripsi :	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

6. Pengujian Hapus Data Event
   Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data event yang dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Pengujian Hapus Data Event

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Muncul popup peringatan	Muncul peringatan apakah anda yakin akan menghapus ini ?	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama event	Kembali ke halaman utama event	[√] Diterima [ ] Ditolak

7. Pengujian Tambah Data Promosi
   Berikut ini adalah tabel pengujian tambah data promosi yang dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Pengujian Tambah Data Promosi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama promosi : Momon Blood Alamat : Csb Mall Tanggal promo : 1-1-2016 Tanggal selesai : 15-1-2016 Deskripsi : minuman	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data promosi	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data promosi	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.14 Pengujian Tambah Data Promosi

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama promosi : Momon Blood Alamat : Csb Mall Tanggal promo : (kosong) Tanggal selesai : 15-1-2016 Deskripsi : minuman	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Muncul pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

8. Pengujian Ubah Data Promosi
   Berikut ini adalah tabel pengujian ubah data promosi yang dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Pengujian Ubah Data Promosi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama promosi : Momon Blood Alamat : Csb Mall Tanggal promo : 1-1-2016 Tanggal selesai : 15-1-2016 Deskripsi : minuman	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data promosi	Menampilkan pesan data telah disimpan dan menuju halaman data promosi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama promosi : Momon Blood Alamat : Csb Mall Tanggal promo : (kosong) Tanggal selesai : 15-1-2016 Deskripsi : minuman	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

9. Pengujian Hapus Data Promosi
   Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data promosi yang dapat dilihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Pengujian Hapus Data Promosi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Sistem menghapus data yang ada di database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama event	Kembali ke halaman utama event	[√] Diterima [ ] Ditolak

10. Pengujian Tambah Data Tempat Wisata
    Berikut ini adalah tabel pengujian tambah data tempat wisata yang dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Pengujian Tambah Data Tempat Wisata

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : pilang perdana Alamat : jalan pilang Tentang : tes Longi : -6.7005689 Lati : 108.5449258	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data tempat wisata	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data tempat wisata	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : pilang perdana Alamat : jalan pilang Tentang : tes Longi : (*kosong*) Lati : (*kosong*)	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

11. Pengujian Ubah Data Tempat Wisata
    Berikut ini adalah tabel pengujian ubah data tempat wisata yang dapat dilihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Pengujian Ubah Data Tempat Wisata

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : pilang perdana Alamat : jalan pilang Tentang : tes Longi : -6.7005689 Lati : 108.5449259	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data tempat wisata	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data tempat wisata	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : pilang perdana Alamat : jalan pilang Tentang : tes Longi : (*kosong*) Lati : (*kosong*)	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

12. Pengujian Hapus Data Tempat Wisata
    Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data tempat wisata yang dapat dilihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19 Pengujian Hapus Data Tempat Wisata

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Sistem menghapus data yang ada di database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.19 Pengujian Hapus Data Tempat Wisata

Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama tempat wisata	Kembali ke halaman utama tempat wisata	[√] Diterima [ ] Ditolak

13. Pengujian Tambah Data Tempat Kuliner

Berikut ini adalah tabel pengujian tambah data tempat kuliner yang dapat dilihat pada Tabel 4.20.

Tabel 4.20 Pengujian Tambah Data Tempat Kuliner

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : jamblang Alamat : jalan wahidin Tentang : nasi jamblang Longi : -6.7005689 Lati : 108.5449259	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman tambah data tempat kuliner	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman tambah data tempat kuliner	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : jamblang Alamat : jalan wahidin Tentang : nasi jamblang Longi : (*kosong*) Lati : (*kosong*)	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

14. Pengujian Ubah Data Tempat Kuliner
    Berikut ini adalah tabel pengujian ubah data tempat kuliner yang dapat dilihat pada Tabel 4.21.

Tabel 4.21 Pengujian Ubah Data Tempat Kuliner

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : nasi jamblang Alamat : jalan wahidin Tentang : nasi jamblang Longi : -6.7005689 Lati : 108.5449259	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data tempat kuliner	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data tempat kuliner	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : nasi jamblang Alamat : jalan wahidin Tentang : nasi jamblang Longi : (*kosong*) Lati : (*kosong*)	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

15. Pengujian Hapus Data Tempat Kuliner
    Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data tempat kuliner yang dapat dilihat pada Tabel 4.22.

Tabel 4.22 Pengujian Hapus Data Tempat Kuliner

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Sistem menghapus data yang ada di database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama tempat kuliner	Kembali ke halaman utama tempat kuliner	[√] Diterima [ ] Ditolak

16. Pengujian Tambah Data Lokasi Terdekat
    Berikut ini adalah tabel pengujian tambah data lokasi terdekat yang dapat dilihat pada Tabel 4.23.

Tabel 4.23 Pengujian Tambah Data Lokasi Terdekat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : ATM BNI Alamat : Jalan Pilang raya Jenis : ATM Longi : -6.7005612 Lati : 108.5449234	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman tambah data lokasi terdekat	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman tambah data lokasi terdekat	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : ATM BNI Alamat : Jalan Pilang raya Jenis : ATM Longi : (*kosong*) Lati : (*kosong*)	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

17. Pengujian Ubah Data Lokasi Terdekat
    Berikut ini adalah tabel pengujian ubah data lokasi terdekat yang dapat dilihat pada Tabel 4.24.

Tabel 4.24 Pengujian Ubah Data Lokasi Terdekat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : ATM BNI Alamat : Jalan Pilang raya Jenis : ATM Longi : -6.7005612 Lati : 108.5449234	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data lokasi terdekat	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data lokasi terdekat	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.24 Pengujian Ubah Data Lokasi Terdekat

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : ATM BNI Alamat : Jalan Pilang raya Jenis : ATM Longi : (*kosong*) Lati : (*kosong*)	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

18. Pengujian Hapus Data Lokasi Terdekat
    Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data lokasi terdekat yang dapat dilihat pada Tabel 4.25.

Tabel 4.25 Pengujian Hapus Data Lokasi Terdekat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Sistem menghapus data yang ada di database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama lokasi terdekat	Kembali ke halaman utama lokasi terdekat	[√] Diterima [ ] Ditolak

19. Pengujian Tambah Data Nomor Penting
    Berikut ini adalah tabel pengujian tambah data nomor penting yang dapat dilihat pada Tabel 4.26.

Tabel 4.26 Pengujian Tambah Data Nomor Penting

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : Dio No Telp : 081911336637	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data nomor penting	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data nomor penting	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : Dio No Telp : (*kosong*)	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

20. Pengujian Ubah Data Nomor Penting
    Berikut ini adalah tabel pengujian ubah data nomor penting yang dapat dilihat pada Tabel 4.27.

Tabel 4.27 Pengujian Ubah Data Nomor Penting

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : Dio No Telp : 081911336637	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data nomor penting	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data nomor penting	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : Dio No Telp : (*kosong*)	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

21. Pengujian Hapus Data Nomor Penting
    Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data nomor penting yang dapat dilihat pada Tabel 4.28.

Tabel 4.28 Pengujian Hapus Data Nomor Penting

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Sistem menghapus data yang ada di database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama nomor penting	Kembali ke halaman utama nomor penting	[√] Diterima [ ] Ditolak

22. Pengujian Tambah Data Toko
    Berikut ini adalah tabel pengujian tambah data toko yang dapat dilihat pada Tabel 4.29.

Tabel 4.29 Pengujian Tambah Data Toko

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : Game Galery Alamat : Jalan Dr Cipto Mangunkusumo Detail : Toko kaset game	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data toko	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data toko	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : (*kosong*) Alamat : Jalan Dr Cipto Mangunkusumo Detail : Toko kaset game	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

23. Pengujian Ubah Data Toko
    Berikut ini adalah tabel pengujian ubah data toko yang dapat dilihat pada Tabel 4.30.

Tabel 4.30 Pengujian Ubah Data Toko

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : Game Galery Cabang 1 Alamat : Jalan Dr Cipto Mangunkusumo Detail : Toko kaset game	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman data toko	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data toko	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.30 Pengujian Ubah Data Toko

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : (*kosong*) Alamat : Jalan Dr Cipto Mangunkusumo Detail : Toko kaset game	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

24. Pengujian Hapus Data Toko

Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data toko yang dapat dilihat pada Tabel 4.31.

Tabel 4.31 Pengujian Hapus Data Toko

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Sistem menghapus data yang ada di database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama toko	Kembali ke halaman utama toko	[√] Diterima [ ] Ditolak

25. Pengujian Tambah Data Galeri

Berikut ini adalah tabel pengujian tambah data galeri yang dapat dilihat pada Tabel 4.32.

Tabel 4.32 Pengujian Tambah Data Galeri

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : Nadranan Deskripsi : Event budaya kota cirebon Gambar : foto.jpg	Data nama dan deskripsi tersimpan dalam database, data gambar tersimpan di *webservice* dan menampilkan halaman tambah data galeri	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data galeri	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : (*kosong*) Deskripsi : Event budaya kota cirebon Gambar : foto.jpg	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

26. Pengujian Ubah Data Galeri

Berikut ini adalah tabel pengujian ubah data galeri yang dapat dilihat pada Tabel 4.33.

Tabel 4.33 Pengujian Ubah Data Galeri

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : Nadranan Deskripsi : Event budaya laut kota cirebon Gambar : foto.jpg	Data nama dan deskripsi tersimpan dalam database, data gambar tersimpan di *webservice* dan menampilkan halaman tambah data galeri	Menampilkan pesan data telah disimpan dan halaman data galeri	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.33 Pengujian Ubah Data Galeri

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : (*kosong*) Deskripsi : Event budaya kota cirebon Gambar : foto.jpg	Muncul pesan harap masukan data yang valid	Menampilkan pesan harap masukan data yang valid	[√] Diterima [ ] Ditolak

27. Pengujian Hapus Data Galeri
    Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data galeri yang dapat dilihat pada Tabel 4.34.

Tabel 4.34 Pengujian Hapus Data Galeri

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Sistem menghapus data yang ada di webservise	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari webservice	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama galeri	Kembali ke halaman utama galeri	[√] Diterima [ ] Ditolak

28. Pengujian Lihat Data Pesan
    Berikut ini adalah tabel pengujian lihat data pesan yang dapat dilihat pada Tabel 4.35.

Tabel 4.35 Pengujian Lihat Data Pesan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pesan masuk ke database	Menampilkan isi pesan kritik dan saran	Melihat isi pesan kritik dan saran	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.35 Pengujian Lihat Data Pesan

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pesan masuk ke database	Tidak dapat melihat pesan	Gagal merespon lihat pesan	[√] Diterima [ ] Ditolak

29. Pengujian Hapus Data Pesan

Berikut ini adalah tabel pengujian hapus data pesan yang dapat dilihat pada Tabel 4.36.

Tabel 4.36 Pengujian Hapus Data Pesan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data yang ingin dihapus	Sistem menghapus data yang ada di database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih ya	Data akan dihapus dari database	Muncul pesan data telah dihapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Jika memilih tidak	Kembali ke halaman utama pesan	Kembali ke halaman utama pesan	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.1.2.2 Hasil Pengujian Halaman *Frontend*

1. Pengujian Menu Utama Halaman *Frontend*

Berikut ini adalah tabel hasil pengujian pada tombol-tombol maupun menu yang ada pada halaman frontend dapat dilihat pada Tabel 4.37.

Tabel 4.37 Pengujian Menu Utama Frontend

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik aplikasi	Masuk halaman utama aplikasi	Menampilkan halaman utama aplikasi	[√] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Menu Event

Berikut ini merupakan tabel pengujian menu event. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.38.

Tabel 4.38 Pengujian Menu Event

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik Menu Event	Masuk halaman event	Menampilkan halaman event	[√] Diterima [ ] Ditolak
	Menampilkan list event	Menampilkan list event	[√] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Menu Promosi

Berikut ini merupakan tabel pengujian menu promosi. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.39.

Tabel 4.39 Pengujian Menu Promosi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik Menu Promosi	Masuk halaman promosi	Menampilkan halaman promosi	[√] Diterima [ ] Ditolak
	Menampilkan list event	Menampilkan list event	[√] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Menu Tempat Wisata

Berikut ini merupakan tabel pengujian menu tempat wisata. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.40.

Tabel 4.40 Pengujian Menu Tempat Wisata

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik Menu Tempat Wisata	Masuk halaman tempat wisata	Menampilkan halaman tempat wisata	[√] Diterima [ ] Ditolak
	Menampilkan list tempat wisata	Menampilkan list tempat wisata	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengklik tempat wisata	Menampilkan deskripsi tempat wsiata	Menampikan deskripsi tempat wisata	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengklik Maps	Menampilkan peta lokasi tempat berada	Menampilkan peta lokasi tempat berada	[√] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian Menu Tempat Kuliner

Berikut ini merupakan tabel pengujian menu tempat kuliner. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.41.

Tabel 4.41 Pengujian Menu Tempat Kuliner

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik Menu Tempat kuliner	Masuk halaman tempat kuliner	Menampilkan halaman tempat kuliner	[√] Diterima [ ] Ditolak
	Menampilkan list Tempat kuliner	Menampilkan list tempat kuliner	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengklik tempat kuliner	Menampilkan deskripsi tempat kuliner	Menampikan deskripsi tempat kuliner	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.41 Pengujian Menu Tempat Kuliner

Mengklik Maps	Menampilkan peta lokasi tempat berada	Menampilkan peta lokasi tempat berada	[√] Diterima [ ] Ditolak

6. Pengujian Menu Nomor Penting

   Berikut ini merupakan tabel pengujian menu nomor penting. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.42.

Tabel 4.42 Pengujian Menu Nomor Penting

Menampilkan Daftar Nomor Penting			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik menu nomor penting	Menampilkan list menu nomor penting	Menampilkan list nomor penting	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memilih nomor penting	Muncul tombol telepon	Muncul tombol telepon	[√] Diterima [ ] Ditolak
Menelepon nomor penting	Menghubungi nomor tersebut	Menghubungi nomor tersebut	[√] Diterima [ ] Ditolak

7. Pengujian Menu Lokasi Terdekat

   Berikut ini merupakan tabel pengujian menu lokasi terdekat. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.43.

Tabel 4.43 Pengujian Menu Lokasi Terdekat

Menampilkan Daftar Data Lokasi			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu lokasi terdekat	Menampilkan halaman utama lokasi terdekat	Menampilkan halaman utama lokasi terdekat	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memilih pencarian lokasi terdekat	Menampilkan peta lokasi	Menampilkan peta lokasi	[√] Diterima [ ] Ditolak

8. Pengujian Menu Data Toko

Berikut ini merupakan tabel pengujian menu data toko. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.44.

Tabel 4.44 Pengujian Menu Data Toko

Menampilkan Daftar Data Toko			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu data toko	Masuk halaman utama data toko	Menampilkan list data toko	[√] Diterima [ ] Ditolak

9. Pengujian Menu Galeri

Berikut ini merupakan tabel pengujian menu galeri. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.45.

Tabel 4.45 Pengujian Menu Galeri

Menampilkan Data Galeri			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu galeri	Masuk halaman utama galeri	Menampilkan gambar gambar	[√] Diterima [ ] Ditolak

10. Pengujian Menu Kontak Kami

Berikut ini merupakan tabel pengujian menu kontak kami. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.46.

Tabel 4.46 Pengujian Menu Kontak Kami

Menampilkan Form Kontak Kami			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu kontak kami	Masuk halaman utama kontak kami	Menampilkan form kontak kami	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi form kontak kami	Dapat mengirim pesan komentar	Muncul pesan data dikirim	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.2 Kesimpulan Pengujian Blackbox

Berdasarkan hasil pengujian *Black Box* yang dilakukan dengan kasus uji diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1) Jika data yang dimasukan benar, maka sistem akan mengeluarkan informasi sesuai dengan harapan.
2) Jika data yang dimasukan tidak sesuai dengan sistem, maka sistem akan menunjukkan pesan kesalahan sesuai dengan kesalahannya. Sehingga disaat memasukan data harus yang sesuai dengan aturan yang terdapat dalam sistem, agar fungsional sistem dapat mengeluakan hasil yang sesuai.

4.2.3 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan yaitu instansi yang bersangkutan mengenai kepuasan pengguna dengan kandungan poin yaitu pemenuhan kebutuhan dari tujuan awal pembangunan aplikasi backend berbasis web tampilan antarmuka dari website tersebut. Pengujian beta dilakukan melalui dua teknik pengambilan data, yaitu melalui wawancara dan kuesioner.

4.2.3.1 Wawancara Pengguna

Wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik kualitatif pertanyaan terbuka. Wawancara mengenai apa saja kegiatan yang dilakukan di Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata kota Cirebon

a. Wawancara Bagian Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata kota Cirebon

Wawancara dilakukan untuk pengujian beta terhadap aplikasi *backend* berbasis *website* dimana aplikasi ini dapat mengolah semua data yang dibutuhkan oleh bagian admin pariwisata di Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata kota Cirebon.

1. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu pihak dinas untuk mempromosikan tempat - tempat yang ada di kota Cirebon ?

Jawaban :

Aplikasi ini cukup membantu untuk mempromosikan tempat - tempat apa saja yang terdapat di kota Cirebon.

2. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu atau memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang tempat - tempat yang ada di kota Cirebon?

   Jawaban :

   Aplikasi ini sangat membantu masyarakat kota Cirebon maupun luar kota Cirebon untuk mendapatkan informasi tentang tempat - tempat yang ada di kota Cirebon

3. Menurut anda, apakah aplikasi mudah dipahami dan digunakan?

   Jawaban :

   Aplikasi ini cukup mudah dipahami dan digunakan, walaupun ketika menggunakannya harus bertanya beberapa kali agar lebih terbiasa.

4. Menurut anda apakah aplikasi ini sudah memenuhi kebutuhan dinas di bagian Kepariwisataan?

   Jawaban :

   Aplikasi ini sudah memenuhi kebutuhan dinas khususnya dibagian pariwisata, sehingga petugas wisata tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengolah data pariwisata

4.2.3.2 Kuisioner

Kuesioner ditujukan kepada wisatawan atau masyarakat yang ada di kota Cirebon maupun luar kota Cirebon. Adapun pertanyaan yang diajukan seperti berikut :

1. Apakah aplikasi ini dapat membantu menemukan informasi lokasi tempat wisata, tempat kuliner dan lokasi terdekat yang berada di kota Cirebon ?

□Sangat Setuju □Setuju □ Ragu - ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju

2. Apakah aplikasi ini dapat membantu untuk mengetahui informasi event dan promosi yang diselenggarakan di kota Cirebon ?

□Sangat Setuju □Setuju □ Ragu - ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju

3. Apakah aplikasi ini dapat membantu untuk menghubungi nomor penting yang dibutuhkan saat peristiwa darurat terjadi ?

□Sangat Setuju □Setuju □ Ragu - ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju

4. Dalam penyampaian informasinya, apakah aplikasi ini sangat membantu ?

□Sangat Setuju □Setuju □ Ragu - ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju

5. Apakah aplikasi ini dapat memberikan gambaran peta yang sesuai ?

□Sangat Setuju □Setuju □ Ragu - ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju

6. Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan ?

□Sangat Setuju □Setuju □ Ragu - ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju

7. Apakah aplikasi ini menarik dan interaktif dalam tampilan ?

□Sangat Setuju □Setuju □ Ragu - ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju

Tanggapan dan penelitian pengamat terhadap pengguna untuk mengetahui hasil dari pembelajaran ini, telah disebar format kuisioner kepada responden berdasarkan target pengguna dan dilakukan perhitungan kemudian dicari presentasi masing-masing jawaban dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 4.47 Poin Penilaian Kuisioner

Jawaban	Point Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

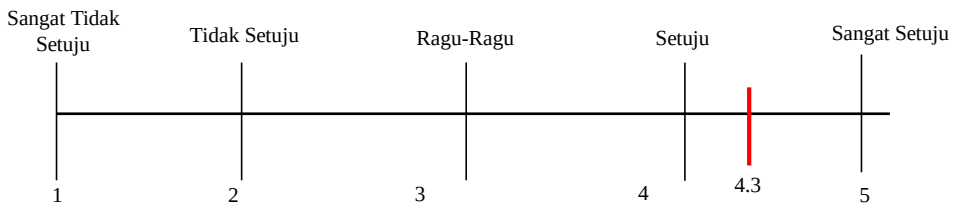
Tabel 4.48 Acuan Hasil Pengolahan Kuisioner

Range Nilai	Status Jawaban
1....< 2	Tidak Sesuai
2…< 3	Kurang Sesuai
3…< 4	Sesuai
4…< 5	Sangat Sesuai

Berikut ini adalah hasil perhitungan dari masing – masing jawaban yang sudah dihitung nilainya menggunakan perhitungan rumus hasil yaitu jumlah dibagi banyaknya sampel.

Tabel 4.49 Aspek Pertanyaan dan Hasil Pengujian Kuisioner Nomor 1

ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 1	Aplikasi ini dapat membantu menemukan informasi lokasi tempat wisata, tempat kuliner dan lokasi terdekat yang berada di kota Cirebon.				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	13	15	1	1	0
Sampel	30				
Jumlah	(13 x 5) + (15 x 4) + (1 x 3) + (1 x 2) + (0 x 1) = 130				
Hasil	130 / 30 = 4.3				

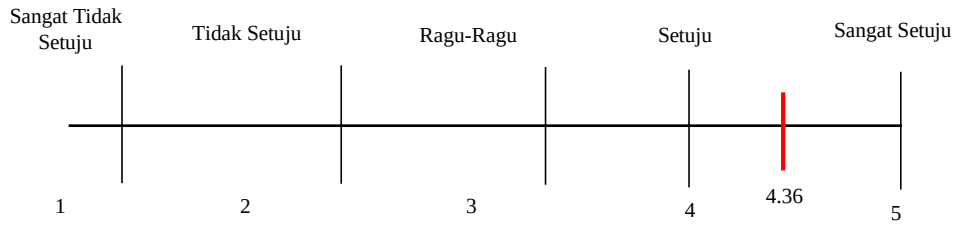


Aspek pertanyaan pada Tabel 4.49 , dapat dilihat bahwa Aplikasi Geofencing di kota Cirebon ini dapat membantu untuk menemukan informasi

lokasi tempat wisata, tempat kuliner dan lokasi terdekat di kota Cirebon. Terlihat dari hasil pengolahan kuisioner mendapat nilai 4.3 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.50 Aspek Pertanyaan dan Hasil Pengujian Kuisioner Nomor 2

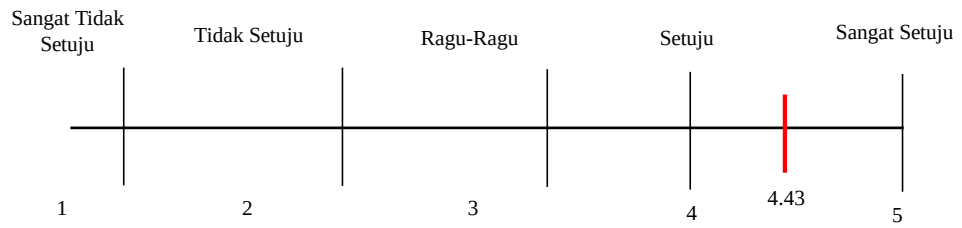
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 2	Aplikasi ini dapat membantu untuk mengetahui informasi event dan promosi yang diselenggarakan di kota Cirebon.				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	15	12	2	1	0
Sampel	30				
Jumlah	(15x 5) + (12 x 4) + (2 x 3) + (1 x 2) + (0 x 1) = 131				
Hasil	131 / 30 = 4.4				



Aspek pertanyaan pada Tabel 4.50, dapat dilihat bahwa Aplikasi Geofencing di kota Cirebon ini dapat membantu untuk mengetahui informasi event dan promosi yang diselenggarakan di kota Cirebon. Terlihat dari hasil pengolahan kuisioner mendapat nilai 4.36 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.51 Aspek Pertanyaan dan Hasil Pengujian Kuisioner Nomor 3

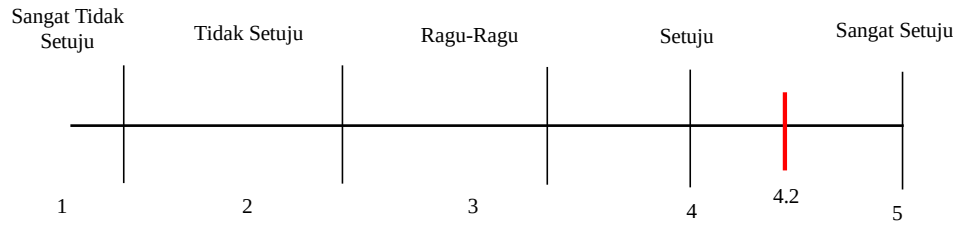
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 2	Aplikasi ini dapat membantu untuk menghubungi nomor penting yang dibutuhkan saat peristiwa darurat terjadi.				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	15	13	2	0	0
Sampel	30				
Jumlah	(15x 5) + (13 x 4) + (2 x 3) + (1 x 0) + (0 x 1) = 133				
Hasil	133 / 30 = 4.43				



Aspek pertanyaan pada Tabel 4.51 , dapat dilihat bahwa Aplikasi Geofencing di kota Cirebon ini dapat membantu untuk menghubungi nomor penting yang dibutuhkan saat peristiwa darurat terjadi.. Terlihat dari hasil pengolahan kuisioner mendapat nilai 4.43 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.52 Aspek Pertanyaan dan Hasil Pengujian Kuisioner Nomor 4

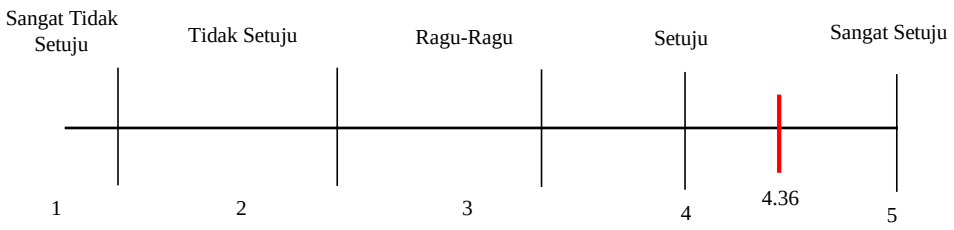
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 2	Aplikasi ini dalam penyampaian informasinya apakah sangat membantu				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	10	17	2	1	0
Sampel	30				
Jumlah	(10x 5) + (17 x 4) + (2 x 3) + (1 x 2) + (0 x 1) = 50+68+6+2				
Hasil	126 / 30 = 4.2				



Aspek pertanyaan pada Tabel 4.52, dapat dilihat bahwa Aplikasi Geofencing di kota Cirebon ini dalam penyampaian informasinya sudah sangat membantu karena menggunakan teknologi geofencing. Terlihat dari hasil pengolahan kuisioner mendapat nilai 4.2 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.53 Aspek Pertanyaan dan Hasil Pengujian Kuisioner Nomor 5

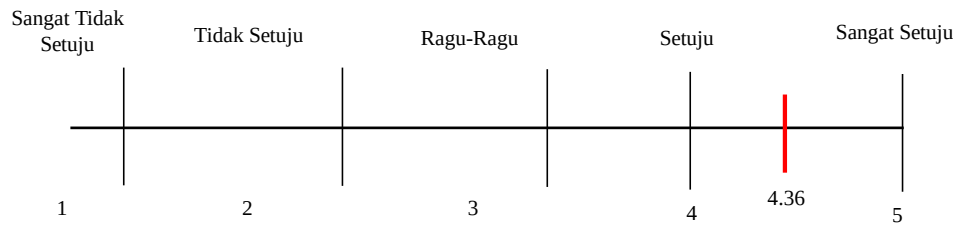
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 2	Aplikasi ini dapat memberikan gambaran peta yang sesuai.				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	15	12	2	1	0
Sampel	30				
Jumlah	(15x 5) + (12 x 4) + (2 x 3) + (1 x 2) + (0 x 1) = 131				
Hasil	131 / 30 = 4.36				



Aspek pertanyaan pada Tabel 4.53 , dapat dilihat bahwa Aplikasi Geofencing di kota Cirebon ini dapat memberikan gambaran peta yang sesuai. Terlihat dari hasil pengolahan kuisioner mendapat nilai 4.3 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.54 Aspek Pertanyaan dan Hasil Pengujian Kuisioner Nomor 6

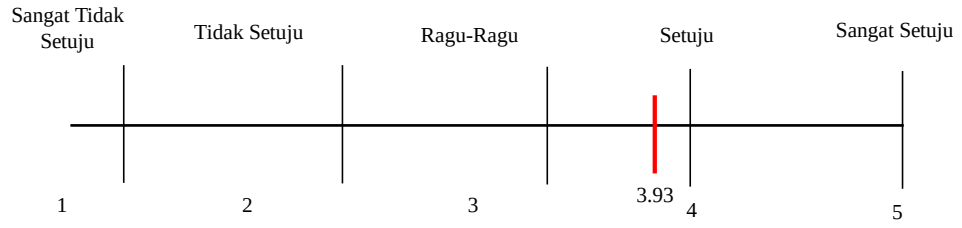
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 2	Aplikasi ini aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan.				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	15	12	2	1	0
Sampel	30				
Jumlah	(15x 5) + (12 x 4) + (2 x 3) + (1 x 2) + (0 x 1) = 131				
Hasil	131 / 30 = 4.4				



Aspek pertanyaan pada Tabel 4.54 , dapat dilihat bahwa Aplikasi Geofencing di kota Cirebon ini mudah dipahami dan digunakan. Terlihat dari hasil pengolahan kuisioner mendapat nilai 4.36 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.55 Aspek Pertanyaan dan Hasil Pengujian Kuisioner Nomor 7

ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 2	Aplikasi ini menarik dan interaktif dalam tampilan.				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	10	10	8	2	0
Sampel	30				
Jumlah	(10x 5) + (10 x 4) + (8 x 3) + (2 x 2) + (0 x 1) = 94+24				
Hasil	118 / 30 = 3.93				



Aspek pertanyaan pada Tabel 4.55 , dapat dilihat bahwa Aplikasi Geofencing di kota Cirebon ini cukup menarik dan interaktif dalam tampilan.

Terlihat dari hasil pengolahan kuisioner mendapat nilai 3.93 yang berada pada status jawaban cukup sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

4.2.4 Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan pengujian beta, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi geofencing di kota Cirebon sangat membantu Bagian admin disporbudpar dalam mengelola tempat – tempat yang ada di kota Cirebon.
2. Aplikasi geofencing di kota Cirebon ini dapat membantu atau memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang tempat - tempat yang ada di kota Cirebon
3. Aplikasi web cukup mudah dimengerti dan dipahami
4. Aplikasi ini sudah memenuhi kebutuhan dinas di bagian Kepariwisataan
5. Aplikasi *mobile* ini dapat membantu menemukan lokasi tempat wisata, tempat kuliner dan lokasi terdekat yang berada di kota Cirebon.
6. Aplikasi *mobile* ini cukup membantu untuk mengetahui informasi event dan promosi yang diselenggarakan di kota Cirebon
7. Aplikasi *mobile* ini sangat membantu untuk menghubungi nomor penting yang dibutuhkan saat peristiwa darurat terjadi
8. Aplikasi ini cukup dapat memberikan gambaran peta yang sesuai
9. Aplikasi ini sangat mudah dipahami dan digunakan
10. Aplikasi ini cukup menarik dalam segi tampilan