BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Implementasi adalah proses penggunaan/penerapan program aplikasi yang telah dibuat atau diperbaiki pada proses perancangan.

Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan dengan menggunakan script PHP. Tujuan Implementasi adalah untuk menerapkan hasil perancangan dengan tujuan agar maksud dan tujuan pembuatan web berita online dapat tercapai. Setelah implementasi dilakukan, maka tahap pengujian terhadap web berita online yang telah dibangun dilakukan guna mengetahui apakah maksud dan tujuan yang ingin dicapai telah terpenuhi sehingga dapat ditarik kesimpulan.

4.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. Processor dengan kecepatan minimal 500 Mhz
2. RAM minimal 128 MB
3. Hard Disk minimal 20 GB
4. VGA minimal 64 MB
5. Monitor dengan resolusi 1024 x 768
6. Lan Card 10/100 Mbps

7. Koneksi Internet minimal 64 kbps

Apabila speck dari perangkat keras diatas lebih baik lagi, maka akan lebih memperlancar proses perancangan dan implementasi.

4.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. Windows sebagai sistem operasi
2. Developer tool menggunakan PHP
3. MySQL versi 5.
4. DBMS menggunakan PHPMyAdmin
5. Tool Antarmuka design Microsoft Visio 2003
6. Browser yang digunakan Internet Explorer, Opera, Mozila dan browser lainnya

4.4 Implementasi *Database*

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi DBMS MySQL. Implementasi basis data dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut:

1. DDL untuk tabel account

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `account` (
  `id` int(11) NOT NULL auto_increment,
```

```
  `user` varchar(10) NOT NULL,
  `saldo` int(11) NOT NULL,
  `bayar` enum('0','1') NOT NULL default '0',
  `durasi` int(5) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `perpanjangan` enum('0','1') NOT NULL default '0',
  `jumlah` int(11) NOT NULL default '0',
  `tgl_prpjg` date NOT NULL default '0000-00-00',
  PRIMARY KEY  (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=3 ;
```

2. DDL untuk tabel admin

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admin` (
  `id` int(11) NOT NULL auto_increment,
  `username` varchar(30) NOT NULL default '',
  `password` varchar(50) NOT NULL default '',
  `realpass` varchar(255) NOT NULL default '',
```

```
  `status` enum('1','0') NOT NULL default '1',
  PRIMARY KEY  (`id`,`username`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=2 ;
```

3. DDL untuk tabel anggota

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `anggota` (
  `id` int(4) NOT NULL auto_increment,
  `user` varchar(10) NOT NULL default '',
  `pass` varchar(100) NOT NULL default '',
  `ses` varchar(100) NOT NULL default '',
  `nama` varchar(20) NOT NULL default '',
  `ultah` date NOT NULL,
  `alamat` varchar(200) NOT NULL default '',
  `email` varchar(100) NOT NULL default '',
  `tanggal` date NOT NULL,
  `aktif` enum('0','1') NOT NULL default '0',
  `telepon` varchar(12) NOT NULL default '0',
```

```
  `status` enum('0','1') NOT NULL,
  `asal` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id`),
  KEY `id` (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=26 ;
```

4. DDL untuk tabel artikel

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `artikel` (
  `id` int(4) NOT NULL auto_increment,
  `jenis` varchar(255) NOT NULL default '',
  `tanggal` datetime NOT NULL,
  `judul` varchar(255) NOT NULL default '',
  `kop` varchar(255) NOT NULL default '',
  `isi` longtext NOT NULL,
  `user` varchar(50) NOT NULL default '',
  `gbr` varchar(200) NOT NULL default '',
  `klik` int(3) NOT NULL default '0',
```

```
`ses` varchar(100) NOT NULL default '',
`gbr2` varchar(200) NOT NULL default '',
`status` enum('0','1') NOT NULL,
`gbradm` varchar(200) NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=26 ;
```

5. DDL untuk tabel guestbook

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `guestbook` (
`id` int(4) NOT NULL auto_increment,
`tanggal` date NOT NULL,
`nama` varchar(20) NOT NULL default '',
`alamat` varchar(200) NOT NULL default '',
`email` varchar(30) NOT NULL default '',
`pesan` text NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`id`)
```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=5 ;
```

6. DDL untuk tabel iklan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `iklan` (
  `id` int(11) NOT NULL auto_increment,
  `user` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `link` varchar(200) NOT NULL,
  `gambar` text,
  `gambaradm` text NOT NULL,
  `penawaran` int(11) NOT NULL,
  `buka` int(11) NOT NULL,
  `letak` int(2) NOT NULL default '0',
  `account` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=9 ;
```

7. DDL untuk tabel mailbox

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `mailbox` (
  `id` int(5) NOT NULL auto_increment,
  `pengirim` varchar(20) NOT NULL default '',
  `email` varchar(100) NOT NULL default '',
  `penerima` varchar(20) NOT NULL default '',
  `waktu` date NOT NULL,
  `subyek` varchar(200) NOT NULL default '',
  `isi` text NOT NULL,
  `baca` enum('0','1','2') NOT NULL default '0',
  `folder` enum('0','1') NOT NULL default '0',
  `ses` varchar(50) NOT NULL default '',
  PRIMARY KEY  (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=6 ;
```

8. DDL untuk tabel poling

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `poling` (
```

```
  `id` int(3) NOT NULL auto_increment,
  `topik` varchar(200) NOT NULL default '',
  `pil1` varchar(50) NOT NULL default '',
  `pil2` varchar(50) NOT NULL default '',
  `pil3` varchar(50) NOT NULL default '',
  `pil4` varchar(50) NOT NULL default '',
  `pil5` varchar(50) NOT NULL default '',
  `dat1` int(10) NOT NULL default '0',
  `dat2` int(10) NOT NULL default '0',
  `dat3` int(10) NOT NULL default '0',
  `dat4` int(10) NOT NULL default '0',
  `dat5` int(10) NOT NULL default '0',
  `status` enum('0','1') NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=7 ;
```

9. DDL untuk tabel user_sponsor

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user_sponsor` (
  `id` int(4) NOT NULL auto_increment,
  `user` varchar(10) NOT NULL default '',
  `pass` varchar(100) NOT NULL default '',
  `ses` varchar(100) NOT NULL default '',
  `nama` varchar(100) NOT NULL,
  `ultah` date NOT NULL,
  `alamat` varchar(200) NOT NULL default '',
  `kota` varchar(20) NOT NULL default '',
  `sapaan` varchar(10) NOT NULL default '',
  `email` varchar(100) NOT NULL default '',
  `post` int(5) NOT NULL default '0',
  `tanggal` date NOT NULL,
  `hp` varchar(20) NOT NULL default '0',
  `telepon` varchar(12) NOT NULL default '0',
  `status` enum('0','1') NOT NULL,
```

```
PRIMARY KEY  (`id`),
KEY `id` (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=4 ;
```

4.5 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka sistem yang telah dibangun sudah terlampir pada bagian lampiran, sedangkan untuk implementasi *halaman web* yang terdapat pada Situs pemesanan online di Grey Magazine dibuat dalam bentuk file program dengan berekstensi *php yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Tabel Implementasi Halaman Web untuk *pengunjung*

No	Nama Halaman Web	Deskripsi	Nama File
1	Halaman Home pengunjung	Halaman ketika *pengunjung* pertama kali mengakses sistem pada web browser.	index.php
2	Halaman pencarian	halaman untuk mencari berita yang telah ada	index.php
3	Halaman Artikel	Halaman ini menampilan jenis berita	Artikel.php
4	Halaman baca	halaman untuk	Index.php

	arsip	membaca arsip dibulan yang ditentukan	
5	Halaman profil	Halaman ini menampilkan profil Grey Magazine	Profil.php
6	Halaman contac us	halaman untuk menampilkan tempat dan cara menghubungi perusahaan	Contac.php
7	Halaman pendaftaran user baru	halaman untuk mendaftar menjadi anggota	Daftar.php
8	Halaman jajak pendapat	halaman untuk menampilkan jajak pendapat	index.php

Tabel 4.2 Tabel Implementasi Halaman Web untuk *Admin*

No	**Nama Halaman Web**	**Deskripsi**	**Nama File**
1	Halaman Login	Halaman dimana *admin* melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk ke menu utama	Admin.php
2	Halaman Menu Home Admin	Halaman menu home *admin* yang didalamnya terdapat menu hapus artikel, kirim artikel, rubah poling, hapus anggota, tambah iklan,	home.php

		hapus iklan	
3	Halaman hapus artikel	Halaman dimana admin dapat menghapus artikel	hapusartikel.php
4	Halaman kirim artikel	Halaman dimana *admin* dapat mengirim artikel	Mailbox/index.php
5	Halaman rubah poling	Halaman dimana *admin* dapat merubah poling	rubahjajak.php
6	Halaman hapus anggota	Halaman dimana *admin* dapat menghapus seseorang dari status anggota	Hapusanggota.php
7	Halaman Tambah iklan	Halaman dimana *admin* dapat menambah iklan	tambahiklan.php
8	Halaman hapus iklan	Halaman dimana *admin* dapat menghapus iklan	hapusiklan.php
9	Halaman tambah poling	Halaman dimana *admin* dapat menambah poling	poling_add.php

Tabel 4.3 Tabel Implementasi Halaman Web untuk *anggota*

No	**Nama Halaman Web**	**Deskripsi**	**Nama File**
1	Halaman Login	Halaman dimana *anggota* melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk ke menu utama	Anggota.php
2	Halaman kotak pesan	Halaman dimana *anggota* dapat melihat	Mailbox/index.php

		apakah ada pesan untuk dirinya	
3	Halaman kirim artikel	Halaman dimana *anggota* dapat mengirim artikel atau berita	kirimartikel.php
4	Halaman ubah artikel	Halaman dimana *anggota* dapat mengubah artikel yang telah dikirimkan	kirimartikel.php
5	Halaman profil	Halaman dimana *anggota* dapat melihat profil dirinya sendiri	Profil/index.php
1	Halaman chating	Halaman dimana *anggota* melakukan chating	Chatx/index.php
1	Halaman Login	Halaman dimana *anggota* melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk ke menu utama	Anggota.php

Tabel 4.4 Tabel Implementasi Halaman Web untuk *sponsor*

No	**Nama Halaman Web**	**Deskripsi**	**Nama File**
1	Halaman Login	Halaman dimana *sponsor* melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk ke menu utama	loginsponsor.php

2	Halaman Account	Halaman dimana *sponsor* melakukan penambahan account	Iklan_account.php
3	Halaman pasang iklan	Halaman dimana *sponsor* melakukan pemasangan iklan	Iklan_add.php
4	Halaman lihat iklan	Halaman dimana *sponsor*dapat melihat iklan yang dia pasang	Iklan_view.php
5	Halaman rubah iklan	Halaman dimana *sponsor* dapat merubah iklannya	Iklan_edit.php

4.6 Pengujian Alpha

Pengujian dilakukan terhadap 2 aspek yaitu aspek fungsionalitas dan aspek penanganan kesalahan.

4.6.1 Lingkungan Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan *web browser* Microsof Internet Explorer diatas sistem operasi Microsoft Windows XP Profesional.

4.6.2 Skenario Pengujian

Pengujian *web berita online* berikut menggunakan data uji berdasarkan data yang telah didapat dari aplikasi. Skenario pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.5 Skenario pengujian aplikasi Grey Magazine

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Halaman Utama	Menampilkan halaman Utama	*Black box*
Halaman profil	Menampilkan halaman profil perusahaan	*Black box*
Halaman contac us	Manampilkan halaman contac us	*Black box*
Halaman pencarian	Menampilkan halaman Pencarian	*Black box*
Halaman artikel	Menampilkan halaman artikel	*Blackbox*
Halaman baca arsip	Menampilkan halaman baca arsip dibulan yang telah ditentukan	*Black box*
Halaman pasang iklan	Menampilkan halaman daftar pemasangan iklan	*Black box*
Pendaftaran anggota	Menampilkan halaman pendaftaran anggota	*Black box*
	Verifikasi teks masukan pada form pendaftaran	*Black box*
Login anggota	Manampilkan halaman login anggota	*Black box*
	Verifikasi teks masukan pada form login	*Black box*
logout anggota	Verifikasi fungsi logout atau keluar pelanggan	*Black box*
Login Admin	Menampilkan halaman login admin	*Black box*
	Verifikasi teks masukan pada form login	*Black box*
	Verifikasi hasil masukan	*Black box*
Pengolahan data hapus artikel	Menghapus artikel	*Black Box*
Pengolahan data kirim artikel	Mengirim artikel	*Black Box*
Pengolahan Data rubah	Merubah poling yang ada	*Black Box*

poling		
Pengolahan Data hapus anggota	Menghapus anggota	*Black Box*
Pengolahan tambah iklan	Tambah ilklan	*Black Box*
Pengolahan hapus iklan	menghapus ilklan	*Black Box*
Pengolahan account	Menambah account ilklan	*Black Box*

4.7 Kesimpulan Hasil Pengujian *Alpha*

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji contoh diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

4.8 Pengujian Betha

Pengujian *betha* adalah pengujian yang dilakukan secara objektif dengan kata lain pengujian ini adalah pengujian secara langsung di lapangan atau tempat dimana aplikasi yang dibuat diimplementasikan. Pengujian beta ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada anak sma dan beberapa anggota patjar grey. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dimana calon *user* (*responden*) diberikan kuesioner (*terlampir*) dengan ketentuan skala untuk setiap pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah aplikasi yang dibuat mempermudah dalam pencarian berita yang ada di Grey Magazine?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

2. Apakah aplikasi ini dapat mendaftarkan seseorang menjadi anggota patjar grey dengan praktis, mudah dan efisien?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

3. Apakah aplikasi ini mempermudah para anggota atau pengunjung untuk mengetahui hal apa saja yang ada di Grey Magazine?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

4. Apakah aplikasi ini bisa diakses (digunakan) dengan mudah?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

5. Apakah aplikasi ini memberikan informasi yang dibutuhkan baik oleh pengunjung maupun anggota patjar Grey?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

6. Dengan adanya aplikasi ini, apakah pengunjung dapat menambah teman dan berkomunikasi dengan mudah antar anggota patjar Grey?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

7. Apakah dengan adanya aplikasi ini, para pengunjung dapat lebih tertarik untuk membeli majalah Grey?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

8. Apakah fitur-fitur yang telah diberikan dalam aplikasi ini sudah lengkap?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

9. Apakah tampilan dari aplikasi ini sudah keren?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

10. Apakah iklan-iklan yang ada dalam aplikasi ini sudah OK?

a. sangat setuju b. Setuju c. Biasa saja d. Kurang setuju e. Tidak setuju

Berdasarkan data hasil kuesioner tersebut, dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus : Y = P/Q *100%

Keterangan: P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

Y = Nilai Prosentase

1. Apakah aplikasi yang dibuat mempermudah dalam pencarian berita yang ada di Grey Magazine?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	0	0%
2	Setuju	8	80%
3	Biasa saja	2	0%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 8 orang atau 80 % sangat setuju bahwa aplikasi yang dibuat mempermudah dalam pencarian berita yang ada di Grey Magazine dan 2 orang atau 20% mengatakan perangkat lunak tersebut biasa saja Sehingga secara keseluruhan perangkat lunak tersebut mempermudah dalam pencarian berita yang ada di Grey Magazine.

2. Apakah aplikasi ini dapat mendaftarkan seseorang menjadi anggota patjar grey dengan praktis, mudah dan efisien?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	3	30%
2	Setuju	5	50%
3	Biasa saja	2	20%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 3 orang atau 30% mengatakan sangat setuju bahwa mudah mendaftar menjadi anggota patjar Grey, 5 orang atau 50% bahwa mudah mendaftar menjadi anggota patjar Grey, dan 2 orang atau 20% mengatakan biasa saja bahwa mudah mendaftar menjadi anggota patjar Grey. Sehingga secara keseluruhan aplikasi ini mempermudah mendaftar menjadi anggota patjar Grey.

3. Apakah aplikasi ini mempermudah para anggota atau pengunjung untuk mengetahui hal apa saja yang ada di Grey Magazine?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	0	0%
2	Setuju	5	50%
3	Biasa saja	5	50%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 5 orang atau 50% mengatakan setuju bahwa aplikasi ini mempermudah para pengunjung untuk mengetahui hal apa saja yang ada di Grey Magazine dan 5 orang atau 50% mengatakan aplikasi ini mempermudah para pengunjung untuk mengetahui hal apa saja yang ada di Grey Magazine. Sehingga secara keseluruhan aplikasi ini aplikasi ini mempermudah pengunjung untuk mengetahui hal apa saja yang ada di Grey Magazine

4. Apakah aplikasi ini bisa diakses (digunakan) dengan mudah?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	2	20%
2	Setuju	6	60%
3	Biasa saja	2	20%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 2 orang atau 20% mengatakan sangat setuju bahwa aplikasi ini bisa diakses dengan mudah, 6 orang atau 60% mengatakan setuju bahwa aplikasi ini bisa diakses dengan mudah dan 2

orang atau 20% mengatakan biasa saja bahwa aplikasi ini bisa diakses dengan mudah. Sehingga secara keseluruhan aplikasi ini bisa diakses dengan mudah.

5. Apakah aplikasi ini memberikan informasi yang dibutuhkan baik oleh pengunjung maupun anggota patjar Grey?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	2	20%
2	Setuju	6	60%
3	Biasa saja	2	20%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 2 orang atau 20% mengatakan sangat setuju bahwa aplikasi ini memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung, 6 orang atau 60% mengatakan setuju bahwa aplikasi ini memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung, dan 2 orang atau 20% mengatakan biasa saja bahwa aplikasi ini memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung. Sehingga secara keseluruhan aplikasi ini memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung.

6. Dengan adanya aplikasi ini, apakah pengunjung dapat menambah teman dan berkomunikasi dengan mudah antar anggota patjar Grey?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	4	40%
2	Setuju	6	60%

3	Biasa saja	0	0%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 4 orang atau 40% mengatakan sangat setuju bahwa pengunjung dapat menambah teman dan berkomunikasi dengan mudah antar anggota dan 6 orang atau 60% mengatakan setuju bahwa pengunjung dapat menambah teman dan berkomunikasi dengan mudah antar anggota. Sehingga secara keseluruhan aplikasi ini dapat menambah teman dan berkomunikasi dengan mudah antar anggota.

7. Apakah dengan adanya aplikasi ini, para pengunjung dapat lebih tertarik untuk membeli majalah Grey?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	1	10%
2	Setuju	7	70%
3	Biasa saja	2	20%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 1 orang atau 10% mengatakan sangat setuju, 7 orang mengatakan setuju atau 70%, dan 2 orang atau 20% mengatakan biasa saja bahwa dengan adanya aplikasi ini, para pengunjung dapat lebih tertarik untuk membeli majalah Grey. Sehingga secara keseluruhan dengan adanya aplikasi ini, para pengunjung dapat lebih tertarik untuk membeli majalah Grey.

8. Apakah fitur-fitur yang telah diberikan dalam aplikasi ini sudah lengkap?

No	Keterangan	Responden	Prosentase

1	Sangat setuju	1	10%
2	Setuju	7	70%
3	Biasa saja	2	20%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 1 orang atau 10% mengatakan sangat setuju, 7 orang mengatakan setuju atau 70%, dan 2 orang atau 20% mengatakan biasa saja bahwa fitur-fitur yang telah diberikan dalam aplikasi ini sudah lengkap. Sehingga secara keseluruhan fitur-fitur yang telah diberikan dalam aplikasi ini sudah lengkap.

9. Apakah tampilan dari aplikasi ini sudah keren?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	3	30%
2	Setuju	2	20%
3	Biasa saja	5	50%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 3 orang atau 30% mengatakan sangat setuju, 2 orang mengatakan setuju atau 20%, dan 5 orang atau 50% mengatakan biasa saja bahwa tampilan dari aplikasi ini sudah keren. Sehingga secara keseluruhan tampilan dari aplikasi ini sudah keren.

10. Apakah iklan-iklan yang ada dalam aplikasi ini sudah OK?

No	Keterangan	Responden	Prosentase
1	Sangat setuju	0	0%

2	Setuju	4	40%
3	Biasa saja	6	60%
4	Kurang setuju	0	0%
5	tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 4 orang mengatakan setuju atau 40%, dan 6 orang atau 60% mengatakan biasa saja bahwa iklan-iklan yang ada dalam aplikasi ini sudah OK. Sehingga secara keseluruhan iklan-iklan yang ada dalam aplikasi ini sudah OK

4.8.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Betha

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil pengujian *beta* adalah :

1. Aplikasi yang dibuat dapat mempermudah dalam pencarian berita.
2. Aplikasi ini bisa mempermudah dalam pendaftaran anggota patjar Grey.
3. Aplikasi ini juga mempermudah anggota patjar Grey dalam melihat data berita dan informasi mengenai Grey Magazine.