BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikannya hasil perancangan sistem yang telah dibuat.

5.1.1. Batasan implementasi

Dalam pengimplementasian perangkat lunak Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Rumah makan ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Penulis merancang sebuah Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman berbasis *mobile* dimana dalam membangun Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman berbasis *mobile* ini masih dalam jaringan lokal karena masih sebatas dalam komputer penulis saja (localhost sebagai lokal *server*) penulis dapat bekerja secara *offline* tanpa harus takut menghadapi masalah biaya, waktu, dan kenyamanan saat perancangan dan pembangunan sistem informasi ini Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah MySQL baik untuk basis data utama maupun ekstrasi basis data yang disebarkan ke *client.*
2. Pembuatan Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Rumah Makan Dapur Runi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan JAVA.

3. Tampilan pada aplikasi menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa inggris.

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Dalam Implementasi Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman, harus didukung oleh perangkat lunak yang digunakan agar sistem ini berjalan sebagaimana mestinya. Berikut perangkat lunak yang dibutuhkan :

1. Aplikasi untuk *client* dijalankan pada *virtual device* atau biasa disebut emulator.
2. Web Browser adalah browser internet sederhana yang dirancang untuk menampilkan halaman server yang berbentuk PHP, HTML, AJAX, dan lain lain dengan benar contoh: Opera, Mozilla Firefox, Internet Explorer dan lain-lain
3. Lokal server Untuk menjadikan komputer kita agar bisa dijadikan sebagai localhost, kita membutuhkan sebuah program yang harus kita *install*. Contoh: xampp, AppServ dan lain lain

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat lunak saja belum cukup untuk mengimplementasikan aplikasi ini. Agar Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman ini dapat digunakan dibutuhkan perangkat keras (*Hardware*) Handphone yang berfungsi menjalankan intruksi-intruksi dan menampilkan secara *visual* informasi-informasi yang berguna bagi pengguna yang membutuhkan. Adapun perangkat keras pada *device mobile* yang digunakan untuk mendukung pembuatan maupun menjalankan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Processor 800 MHz
2. Memori Internal 4Gb.
3. RAM 512 MB.
4. Perangkat Jaringan (Speed HSDPA 7.2Mbps)

5.1.4. Implementasi Basis Data

Pada bagian implementasi basis data akan diuraikan seperti apa sintaks dalam pembuatan basis data dan tabel yang terdapat pada Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Rumah Makan Dapur Runi. Berikut adalah sintaks dari basis data “db_resto”:

1. Sintaks Pembuatan Database

   ```
   CREATE DATABASE db_resto;
   ```

2. Sintaks Pembuatan Tabel ‘tb_detil_pesanan’

   ```
   CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_detil_pesanan` (
    `id_menu` varchar(8) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
    `id_pesan` int(8) NOT NULL,
    `jumlah` int(8) NOT NULL,
    `no_meja` int(3) NOT NULL,
    KEY `no_meja` (`no_meja`),
    KEY `id_menu` (`id_menu`),
    KEY `id_pesan` (`id_pesan`)
   ) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
   COLLATE=latin1_general_ci;
   ```

3. Sintaks Pembuatan Tabel ‘tb_meja’

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_meja` (
 `no_meja` int(3) NOT NULL,
 `status` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`no_meja`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
```

4. Sintaks Pembuatan Tabel ‘tb_menu’

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_menu` (
 `id_menu` varchar(8) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `nama_menu` varchar(25) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `harga` double(8,0) NOT NULL,
 `deskripsi` varchar(35) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `status_menu` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id_menu`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
```

5. Sintaks Pembuatan Tabel ‘tb_pegawai’

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_pegawai` (
 `id_pegawai` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `nama` varchar(30) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `kelamin` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `alamat` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
```

```
 `telp` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `username` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `password` varchar(20) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id_pegawai`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
```

6. Sintaks Pembuatan Tabel ‘tb_pembayaran’

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_pembayaran` (
 `id_pembayaran` int(8) NOT NULL,
 `id_pesan` int(8) NOT NULL,
 `id_pegawai` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `no_nota` varchar(30) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
 `tanggal_bayar` datetime NOT NULL,
 `total_bayar` double(8,0) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id_pembayaran`),
 UNIQUE KEY `id_pesan` (`id_pesan`,`id_pegawai`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
```

7. Sintak Pembuatan Tabel ‘tb_pesan’

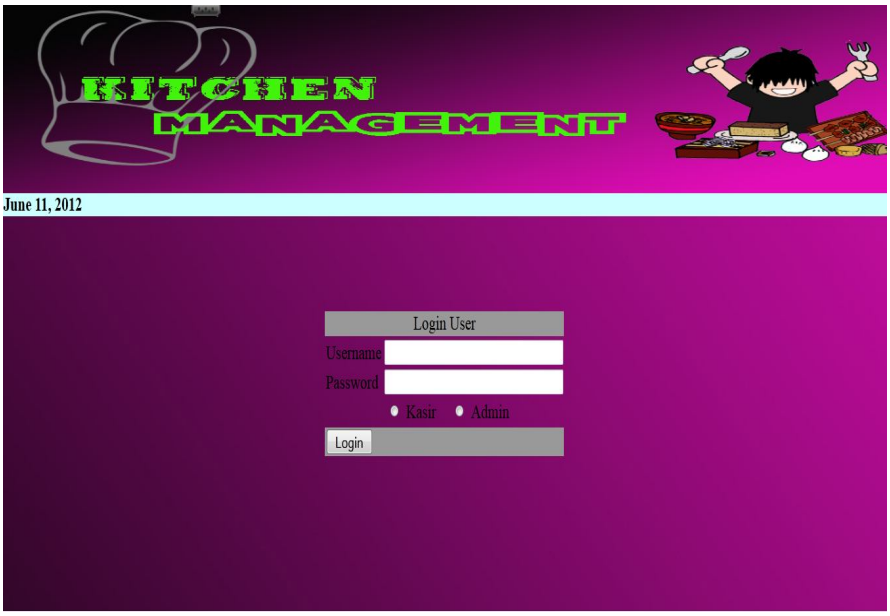
```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_pesan` (
 `id_pesan` int(8) NOT NULL,
 `jml_total` double NOT NULL,
 `jml_bayar` double NOT NULL,
```

```
  `kembali` double NOT NULL,
  `id_pegawai` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `tanggal` datetime NOT NULL,
  `id_pembeli` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pesan`),
  KEY `id_pegawai` (`id_pegawai`),
  KEY `id_pembeli` (`id_pembeli`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci;
```

5.1.5. Implementasi Antar Muka

1. **Tampilan Antar Muka Login *(Webserver)***

   Ini merupakan halaman yang digunakan untuk menentukan hak akses antara kasir dan admin.



Gambar 5.1 Tampilan Antar Muka Login Petugas

2. **Tampilan Antar Muka Menu Admin**

   Ini merupakan tampilan dari menu admin yang telah berhasil login sebagai admin. Fungsi-fungsi yang ada dalam tampilan lain adalah Food Management, Customer Management, Staf Management.



Gambar 5.2 Tampilan Antar Muka Menu Admin

3. Tampilan Antar Muka Food Management

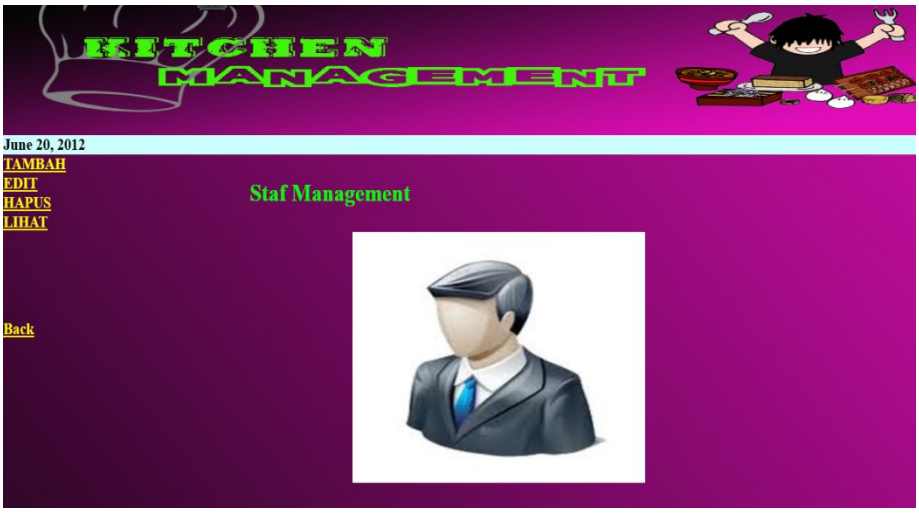
Pada tampilan ini admin dapat menambah, mengedit, menghapus dan melihat menu makanan dan minuman.



Gambar 5.3 Tampilan Antar Muka Food Management

4. Tampilan Antar Muka Staf Management

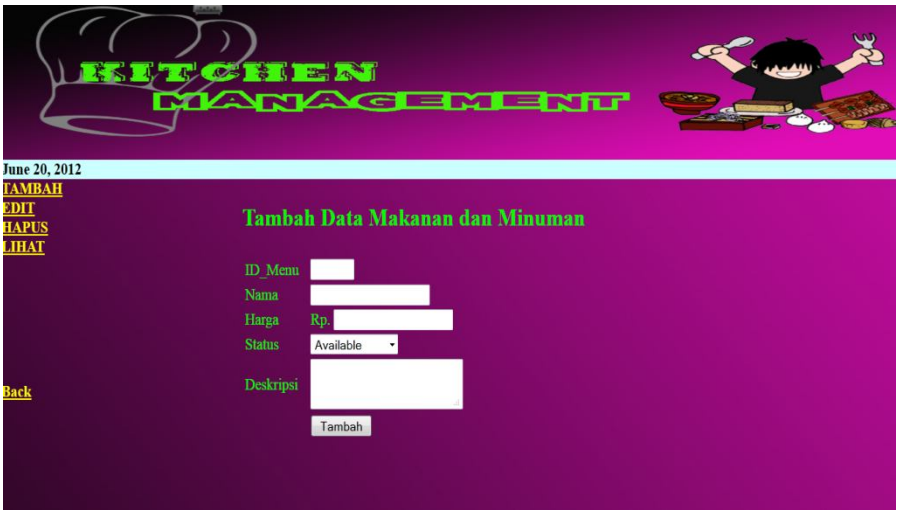
Pada tampilan ini admin dapat menambah, mengedit, menghapus dan melihat data-data pembeli.



Gambar 5.4 Tampilan Antar Muka Staf Management

5. Tampilan Antar Muka Tambah Data Makanan Dan Minuman

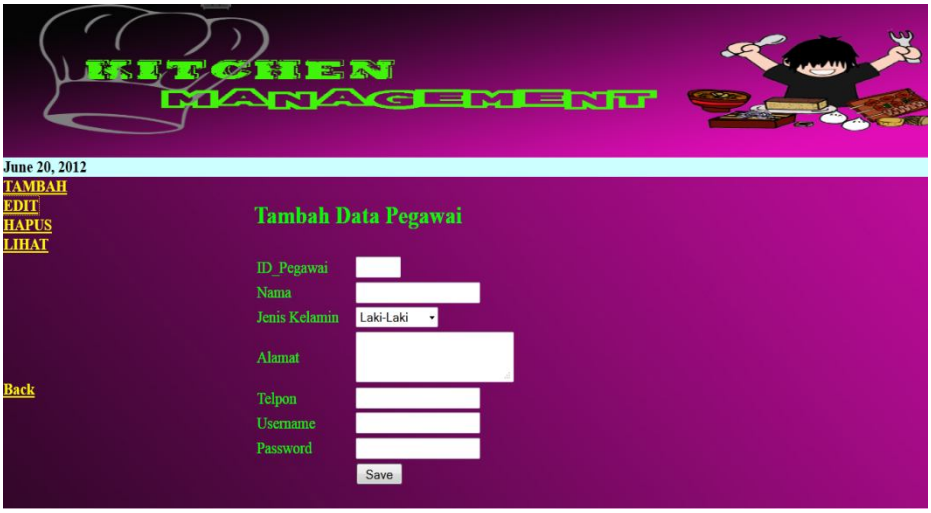
Pada tampilan ini, admin dapat menambahkan data makanan dan minuman yang baru.



Gambar 5.5 Tampilan Antar Muka Tambah Data Makanan Dan Minuman

6. Tampilan Antar Muka Tambah Data Staf

Pada tampilan ini, admin dapat menambahkan data pegawai yang baru.



Gambar 5.6 Tampilan Antar Muka Tambah Data Staf

7. Tampilan Antar Muka Update Data Makanan Dan Minuman

Pada tampilan ini, admin dapat merubah data makanan dan minuman yang telah tersimpan di database.



Gambar 5.7 Tampilan Antar Muka Update Data Makanan Dan Minuman

8. Tampilan Antar Muka Update Data Staf

Pada tampilan ini, admin dapat merubah data pelanggan yang telah tersimpan di database.



Gambar 5.8 Tampilan Antar Muka Update Data Staf

9. Tampilan Antar Muka Hapus Data Menu

Pada tampilan ini, admin dapat menghilangkan data makanan dan minuman dengan menghapusnya.



Gambar 5.9 Tampilan Antar Muka Hapus Data Menu

10. Tampilan Antar Muka Hapus Data Staf

Pada tampilan ini, admin dapat menghilangkan data pelanggan dengan menghapusnya.



Gambar 5.10 Tampilan Antar Muka Hapus Data Staf

11. Tampilan Antar Lihat Data Makanan Dan Minuman

Pada tampilan ini, admin dapat melihat data makanan dan minuman yang ada dalam database.



Gambar 5.11 Tampilan Antar Muka Lihat Data Makanan Dan Minuman

12. Tampilan Antar Lihat Data Staf

Pada tampilan ini, admin dapat melihat data staf yang ada dalam database.



Gambar 5.12 Tampilan Antar Muka Lihat Data Staf

13. Tampilan Antar Muka Order Pesanan

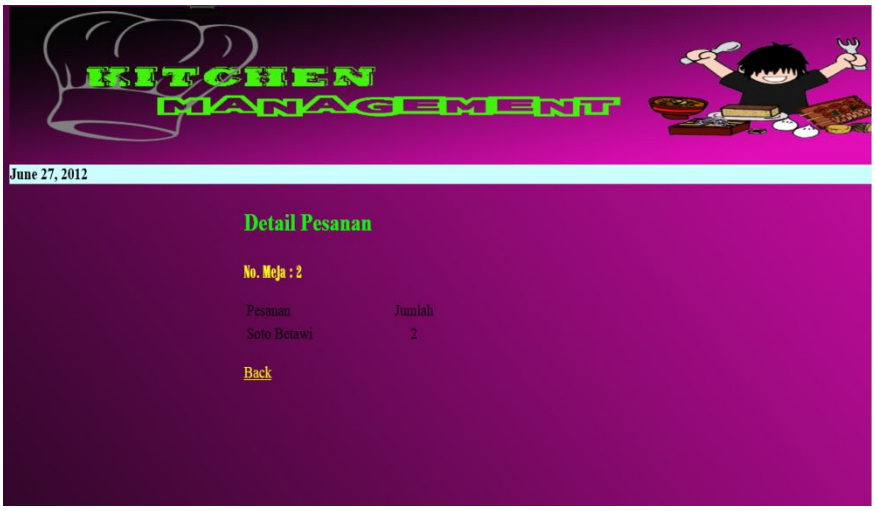
Pada tampilan ini, kasir dapat melihat pesanan atas pemesanan yang dilakukan oleh pembeli.



Gambar 5.13 Tampilan Antar Muka Order Pesanan

14. Tampilan Antar Muka Detail Pesanan

Pada tampilan ini, kasir dapat melihat detail dari pemesanan yang dilakukan oleh pembeli.



Gambar 5.14 Tampilan Antar Muka Detail Pesanan

15. Tampilan Antar Muka Pembayaran

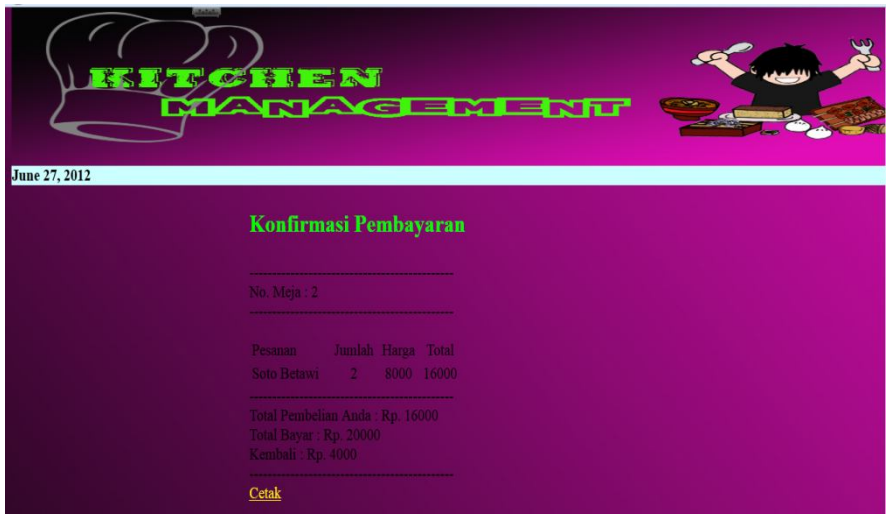
Pada tampilan ini akan muncul total harga dari semua pembelian yang dilakukan pembeli dan dapat melakukan pembayaran.



Gambar 5.15 Tampilan Antar Muka Pembayaran

16. Tampilan Antar Muka Konfirmasi Pembayaran

Pada tampilan ini akan muncul semua informasi tentang pembayaran dan dapat melakukan cetak.



Gambar 5.16 Tampilan Antar Muka Konfirmasi Pembayaran

17. Tampilan Antar Muka Home *(Mobile)*

Ini merupakan tampilan awal dari aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada *mobile*.



Gambar 5.17 Tampilan Antar Muka Home

18. Tampilan Antar Muka Nomor Meja

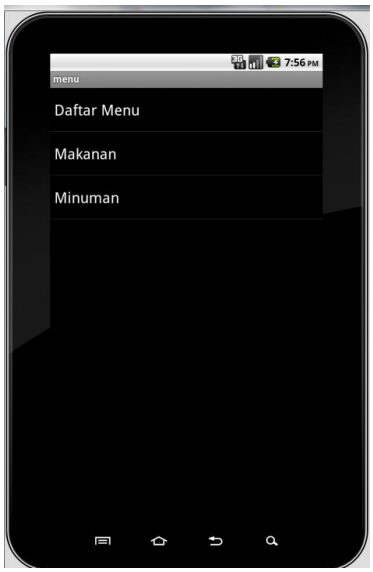
Pada tampilan ini, pembeli diminta untuk memasukkan nomor meja sebelum melakukan pemesanan.



Gambar 5.18 Tampilan Antar Muka Nomor Meja

19. Tampilan Antar Muka Pilihan Menu

Pada tampilan ini akan ditampilkan pilihan menu.



Gambar 5.19 Tampilan Antar Muka Pilihan Menu

20. Tampilan Antar Muka Daftar Menu

Pada tampilan ini, akan ditampilkan menu makanan dan minuman yang tersedia.



Gambar 5.20 Tampilan Antar Muka Daftar Menu

21. Tampilan Antar Muka Menu Makanan

Pada tampilan ini, akan ditampilkan menu makanan yang tersedia. Pembeli memilih makanan yang akan dibeli.



Gambar 5.21 Tampilan Antar Muka Menu Makanan

22. Tampilan Antar Muka Menu Minuman

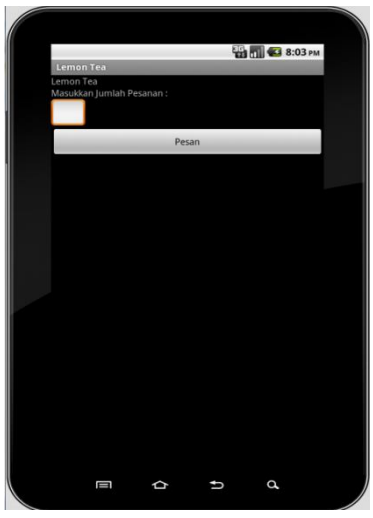
Pada tampilan ini, akan ditampilkan menu minuman yang tersedia. Pembeli memilih minuman yang akan dibeli.



Gambar 5.22 Tampilan Antar Muka Menu Minuman

23. Tampilan Antar Muka Input Jumlah

Pada tampilan ini, pembeli memasukkan jumlah pesanan yang akan dibeli.

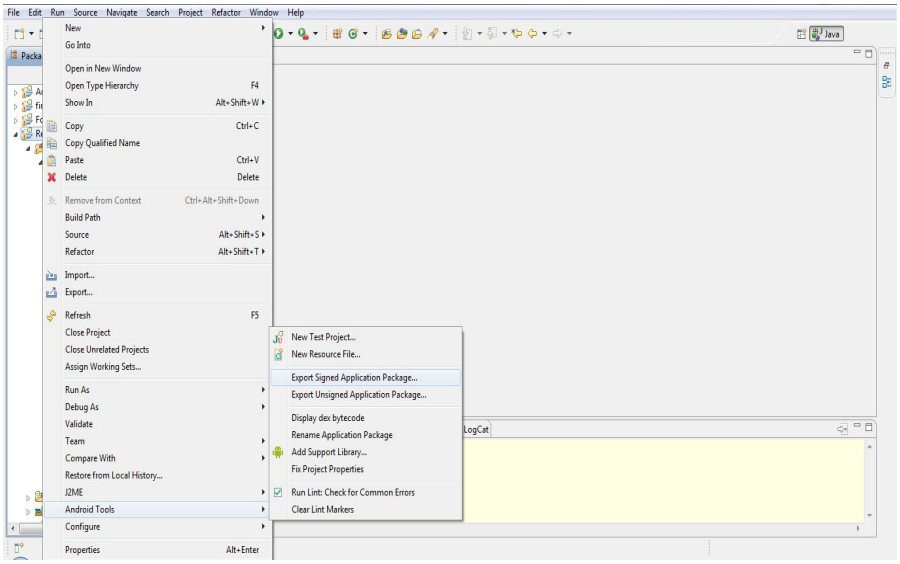


Gambar 5.23 Tampilan Antar Muka Input Jumlah

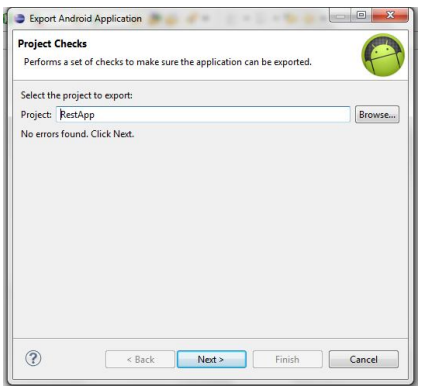
5.1.6. Implementasi Instalasi Program

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memasukkan aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Dan Minuman ke dalam Mobile phone. Alternatif yang ada antara lain aplikasi dapat dikirimkan ke Mobile phone melalui PC dengan menggunakan kabel data, ataupun Bluetooth jika perangkat yang bersangkutan yang sebelumnya harus instalasi terlebih dahulu driver mobile. Selain itu aplikasi dapat di convert ke file.apk, seperti langkah-langkah berikut ini:

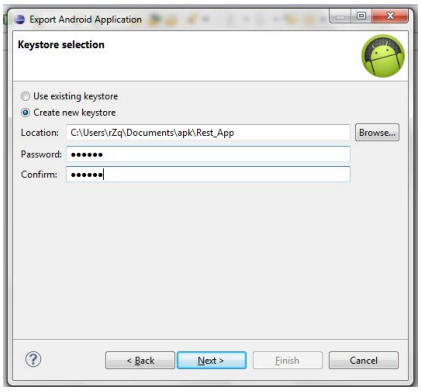
1. Klik kanan Project **Rest_App**, lalu pilih **Android Tools**, lalu pilih **Export Signed Application Package**.



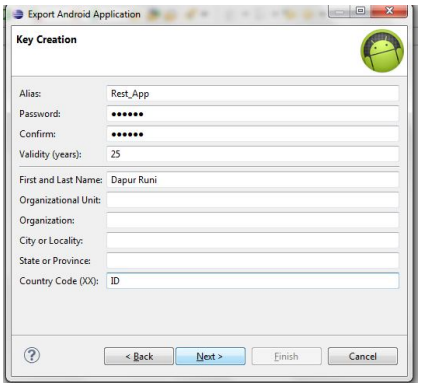
2. Muncul tampilan seperti dibawah ini alalu klik tombol **Next**



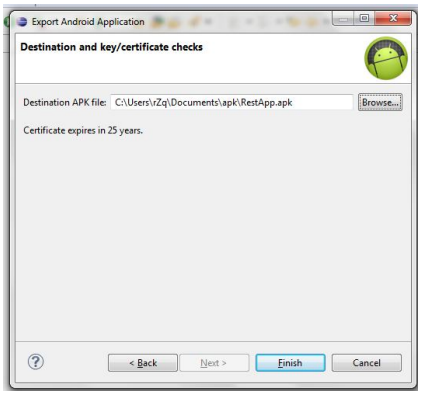
3. Pada Langkah selanjutnya, kita diminta untuk membuat file keystore, isi semua inputan, lalu klik tombol **Next**



4. Langkah Selanjutnya kita diminta untuk membuat key, disini kita juga diminta untuk maemasukkan identitas gunanya sebagai penanda bahwa aplikasi ini dibuat oleh kita, klik tombol **Next**



5. Langkah selanjutnya kita harus menentukan nama file.apk yang akan dibuat dalam hal ini saya beri nama **Rest_App.apk**, Lalu klik Finish.



5.1.7. Penggunaan Program

Berikut ini merupakan Implementasi penggunaan aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman berbasis *mobile* pada Rumah Makan Dapur Runi yaitu sebagai berikut;

1. Pengirim membuka aplikasi pemesanan makanan dan minuman di handphone sistem operasi android 2.2
2. Tampil halaman Utama, kemudian pilih Order Pesan
3. Kemudian pembeli menginputkan Nomor Meja
4. Muncul pilihan Daftar Menu, Makanan dan Minuman.
5. Pilih menu makanan dan minuman jika ingin membeli makanan dan minuman jika ingin memesan.
6. Muncul daftar menu makanan dan minuman
7. Pilih dan isi jumlah makanan dan minuman yang akan dibeli.

5.2. Pengujian

Pengujian ialah proses untuk memeriksa apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Metode pengujian sistem adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak dengan metode yang telah ditentukan.

Dalam tahap pengujian Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman berbasis *client-server*, metode pengujian yang digunakan ialah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pada metode ini data uji diinputkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Terdapat dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor pengujian, yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian, yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

5.2.1. Rencana Pengujian

Pengujian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini, antara lain **:**

1. Pengujian unit, yaitu pengujian ini difokuskan pada suatu unit dari program secara sendiri.

2. Pengujian Penerimaan, yaitu pengujian yang meyakinkan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Pengujian Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman (*server)* di bawah ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dari Admin, dan Kasir.

Tabel 5.1 Rencana Pengujian *Server*

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
Login Admin	Hak akses admin	Unit	Black Box
Login Kasir	Hak akses Kasir	Unit	Black Box
Data Menu	Pengisian data menu	Unit	Black Box
Data Pegawai	Pengisian data Pegawai	Unit	Black Box
Data Pembayaran	Penghitungan data pembayaran	Unit	Black Box
Data Pemesanan	Tampilan data pemesanan	Sistem	Black Box

Tabel 5.2 Rencana Pengujian *Client*

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
Input Meja	Pengisian Nomor Meja	Sistem	Black Box
Pesan	Menginputkan Jumlah Pesan	Sistem	Black Box

5.2.2. Kasus Dan Hasil Pengujian

Berikut adalah beberapa pengujian yang telah dilakukan, yaitu :

1. Login Admin

Pengujian login admin dilakukan guna meyakinkan bahwa login admin sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 5.3 Pengujian Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data terdaftar	Muncul halaman utama admin	Dapat masuk ke halaman utama admin	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data tidak terdaftar	Menampilkan pesan “Username atau Password Salah”	Menampilkan pesan “Username atau Password Salah”	[x] Diterima [ ] Ditolak
Data kosong atau tidak diisi semua	Muncul pesan “Username dan Password Tidak Diisi”	Menampilkan pesan “Username dan Password Tidak Diisi”	[x] Diterima [ ] Ditolak

2. Login Kasir

Pengujian login kasir dilakukan guna meyakinkan bahwa login kasir sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 5.4 Pengujian Login Kasir

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data terdaftar	Muncul halaman Order Pesanan	Muncul halaman Order Pesanan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data tidak terdaftar	Menampilkan pesan "Username atau Password Salah"	Menampilkan pesan "Username atau Password Salah"	[x] Diterima [ ] Ditolak
Data kosong atau tidak diisi semua	Muncul pesan "Username dan Password Harus Diisi"	Menampilkan pesan "Username dan Password Harus Diisi"	[x] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Input Data Menu

Pengujian input data menu dilakukan guna meyakinkan bahwa proses penginputan data menu oleh admin sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 5.5 Pengujian Input Data Menu

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Link Tombol Tambah	Menambah data menu	Ketika di klik Tambah menu akan ditambahkan ke dalam database	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Tombol Edit	Menampilkan data yang akan diubah	Ketika di klik Tombol Ubah dan data menu	[X] Diterima [ ] Ditolak

		bisa di ubah	
Klik Link Tombol Hapus	Menampilkan data yang akan dihapus	Ketika di klik Tombol Hapus data akan di hapus	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Tombol Lihat	Menampilkan data menu	Menampilkan data menu	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data kosong atau tidak diisi semua	Muncul pesan "Gagal Menambahkan"	Ketika ada data yang kosong/tidak di isi, muncul pesan "Gagal Menambahkan"	[X] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Input Data Pegawai

Pengujian input data pegawai dilakukan guna meyakinkan bahwa proses penginputan data pegawai oleh admin sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 5.6 Pengujian Data Pegawai

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Link Tombol Tambah	Menambah data pegawai	Ketika di klik Tambah pegawai akan ditambahkan ke dalam database	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Tombol Edit	Menampilkan data yang akan diubah	Ketika di klik Tombol Ubah dan data pegawai bisa di ubah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link	Menampilkan data	Ketika di klik Tombol	[X] Diterima

Tombol Hapus	yang akan dihapus	Hapus data akan di hapus	[ ] Ditolak
Klik Link Tombol Lihat	Menampilkan data pegawai	Menampilkan data pegawai	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data kosong atau tidak diisi semua	Muncul pesan "Gagal Menambahkan"	Ketika ada data yang kosong/tidak di isi, muncul pesan "Gagal Menambahkan"	[X] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian Hitung Data Pembayaran

Pengujian hitung data pembayaran dilakukan guna meyakinkan bahwa proses penghitungan data pembayaran oleh kasir sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 5.7 Pengujian Hitung Data Pembayaran

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Pembayaran	Menghitung data kembalian	Muncul data kembalian dan mencetak struk	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data pembayaran salah	Tidak menghitung	Tidak menghitung	[X] Diterima [ ] Ditolak

6. Pengujian Melihat Data Pesanan

Pengujian melihat data pesanan dilakukan guna meyakinkan bahwa proses data pesanan sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 5.8 Pengujian Melihat Data Pesanan

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Pesanan	Menampilkan detail pesanan	Muncul data detail pesanan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data pesanan salah	Tidak menampilkan detail pesanan	Tidak menampilkan detail pesanan	[X] Diterima [ ] Ditolak

7. Input Meja

Pengujian input meja dilakukan guna meyakinkan bahwa input meja sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 5.9 Pengujian Input Meja

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nomor Meja	Muncul halaman utama	Dapat masuk ke halaman utama	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nomor meja lebih dari 8	Menampilkan pesan “Meja hanya sampai Nomor 8”	Menampilkan pesan “Meja hanya sampai Nomor 8”	[ ] Diterima [ ] Ditolak

8. Pengujian Pesan

Pengujian pesan dilakukan guna meyakinkan bahwa proses pesanan sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 5.10 Pengujian Pesan

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Jumlah Pesanan	Memunculkan alert “Tambah Data”	Memunculkan alert “Tambah Data”	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Jumlah Pesanan kosong	Memunculkan alert “masukkan jumlah pesanan”	Memunculkan alert “masukkan jumlah pesanan”	[ ] Diterima [ ] Ditolak

5.2.3. Kesimpulan Hasil Ujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan metode Black Box yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak Aplikasi Media Pemesanan Makanan Dan Minuman ini bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.