BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap menterjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya. Untuk mendukung aplikasi yang akan diterapkan pada lingkungan implementasi, maka dalam hal ini menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang menunjang dalam penerapan Aplikasi Bioskop Kota Besar Indonesia Dengan Platform *Mobile* Android.

4.1.1. Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembangunan Aplikasi Bioskop Kota Besar Indonesia Dengan Platform *Mobile* Android adalah seperti yang tercantum pada tabel 4.1. Dan Spesifikasi perangkat keras *mobile* yang digunakan dalam pembangunan Aplikasi tercantum pada tabel 4.2.

Tabel 4.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Intel Pentium Core 2 Duo 2.93Ghz
Monitor	CRT Standar
Hardisk	10 GB
RAM	2 GB
VGA	128 MB

Tabel 4.2 Implementasi Perangkat Keras *Mobile*

Perangkat Keras	Spesifikasi
CPU	600 MHz ARMv6
Display	TFT capacitive touchscreen
Storage	160 MB storage
GPS	A-GPS support
RAM	384MB RAM

4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan Aplikasi Bioskop Kota Besar Indonesia Dengan Platform *Mobile* Android dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows XP, Windows 7, Android OS 2.2 (Froyo)
Bahasa Pemrograman	PHP, Java
Web Server	XAMPP, localhost
Database Server	MySQL
Web Browser	Mozilla firefox, Google Chrome
Tools Pembangun	Eclipse, Sublime Text 2, DroidDraw

4.1.3. Implementasi Basis Data

Pembangunan *database* dilakukan dengan menggunakan *DBMS MySQL*. Implementasi dalam bahasa *SQL* adalah sebagai berikut :

1. Tabel Kota

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kota`
        (  `id_kota` int(2) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
        `nama` varchar(13) DEFAULT NULL,
         `jumlahbioskop` int(2) NOT NULL DEFAULT '0',
        `gambar` varchar(50) DEFAULT NULL,
         UNIQUE KEY `id_kota` (`id_kota`), UNIQUE KEY `nama` (`nama`))
         ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=utf8;
```

2. Tabel Cinema

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `cinema`
        ( `id_cinema` varchar(30) NOT NULL,
        `nama` varchar(100) NOT NULL,
        `alamat` varchar(200) NOT NULL,
        `telp` varchar(20) NOT NULL,
        `kodemtix` varchar(20) NOT NULL DEFAULT '-',
        `content` text NOT NULL,
        `htm` varchar(100) NOT NULL,
        `nomat` varchar(100) NOT NULL,
        `3d` varchar(100) NOT NULL,
        `id_kota` varchar(20) NOT NULL,
        `kota` varchar(200) NOT NULL,
        `logo` varchar(20) NOT NULL,
        `latitude` double NOT NULL,
        `longitude` double NOT NULL,
         UNIQUE KEY `id_cinema` (`id_cinema`),
         KEY `idx_id_kota` (`id_kota`))
         ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

        ALTER TABLE `cinema`
        ADD CONSTRAINT `idx_id_kota` FOREIGN KEY (`id_kota`)
        REFERENCES `kota` (`id_kota`);
```

3. Tabel Film

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `film`
        (  `id_film` int(8) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
        `judul` varchar(200) NOT NULL,
        `kodemtix` varchar(20) NOT NULL,
         `jenis` varchar(20) NOT NULL,
         `produser` varchar(200) NOT NULL,
         `produksi` varchar(200) NOT NULL,
         `sutradara` varchar(200) NOT NULL,
         `content` text NOT NULL,
         `sinopsis` text NOT NULL,
        `info` varchar(20) NOT NULL,
        `likes` int(3) NOT NULL DEFAULT '0',
        `link` varchar(100) NOT NULL,
        `sampul` varchar(20) NOT NULL,
        `status` varchar(20) NOT NULL,
         PRIMARY KEY (`id_film`))
         ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Tabel Board

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `board`
        (  `id_board` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
         `id_film` int(20) NOT NULL,
         `id_cinema` varchar(20) NOT NULL,
        `studio` int(11) NOT NULL,
        `showtime1` varchar(20) NOT NULL,
         `showtime2` varchar(20) NOT NULL,
         `showtime3` varchar(20) NOT NULL,
        `showtime4` varchar(20) NOT NULL,
        `showtime5` varchar(20) NOT NULL,
        `showtime6` varchar(20) NOT NULL,
        `status` varchar(50) NOT NULL DEFAULT 'on',
        PRIMARY KEY (`id_board`),
        KEY `idx_id_cinema` (`id_cinema`),
        KEY `idx_id_film` (`id_film`))
        ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1;

        ALTER TABLE `board`
        ADD CONSTRAINT `idx_id_cinema` FOREIGN KEY (`id_cinema`)
        REFERENCES `cinema` (`id_cinema`);

        ALTER TABLE `board`
        ADD CONSTRAINT `idx_id_film` FOREIGN KEY (`id_film`)
        REFERENCES `film` (`id_film`);
```

4.1.4. Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun dan pengkodeannya dalam bentuk *file* program. Adapun untuk tampilan implementasi memiliki beberapa bagian tampilan menu dapat dilihat pada tabel berikut :

4.1.4.1. Antarmuka *Backend*

Tabel 4.4 Antarmuka *Backend*

Menu	Deskripsi	Nama File
Login Admin	Digunakan sebagai halaman login admin	index.php
Data Kota	Digunakan untuk melihat, *edit*, hapus data kota	data_kota.php
Data Bioskop	Digunakan untuk melihat, *edit*, hapus data bioskop	data_bioskop.php
Data Film	Digunakan untuk melihat, *edit*, hapus data film	data_film.php
Data Board	Digunakan untuk melihat, *edit*, hapus data board	data_board.php
Tambah data kota	Digunakan untuk menambah data kota	tambah_kota.php
Tambah data bioskop	Digunakan untuk menambah data bioskop	tambah_bioskop.php
Tambah data film	Digunakan untuk menambah data film	tambah_film.php
Tambah data board	Digunakan untuk menambah data board	tambah_board.php

4.1.4.2. Antarmuka *Frontend*

1. Halaman menu utama

   Halaman menu yang muncul pertama kali ketika membuka aplikasi.



Gambar 4.1 Menu Utama

2. Halaman daftar kota

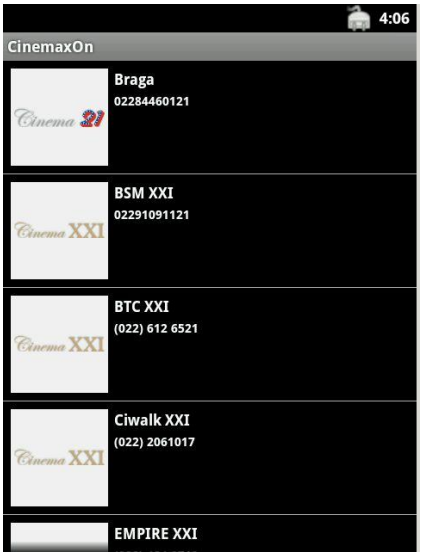
   Pada halaman ini aplikasi menampilkan daftar kota yang terdaftar di *database server*.



Gambar 4.2 Halaman Daftar Kota

3. Halaman daftar bioskop

   Pada halaman ini aplikasi menampilkan daftar bioskop sesuai dengan kota yang dipilih pengguna.



Gambar 4.3 Halaman Daftar Bioskop

4. Halaman informasi bioskop

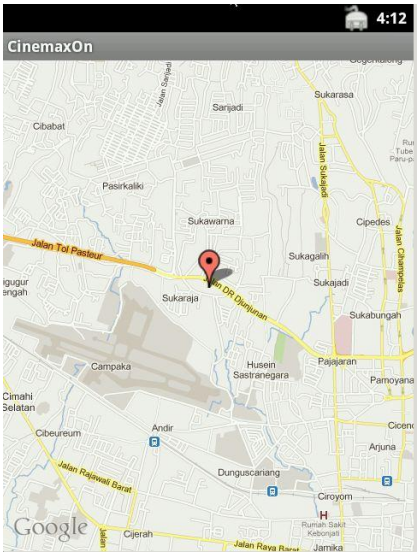
   Pada halaman ini aplikasi menampilkan halaman yang berisi informasi biosokop sesuai dengan bioskop yang dipilih pengguna.



Gambar 4.4 Halaman Informasi Bioskop

5. Halaman lokasi

   Pada halaman ini aplikasi menampilkan halaman lokasi dari bioskop yang dipilih pengguna.



Gambar 4.5 Halaman Lokasi

6. Halaman informasi film

   Pada halaman ini aplikasi menampilkan informasi film sesuai dengan film yang dipilih pengguna.



Gambar 4.6 Halaman Informasi Film

7. Halaman *playing at*

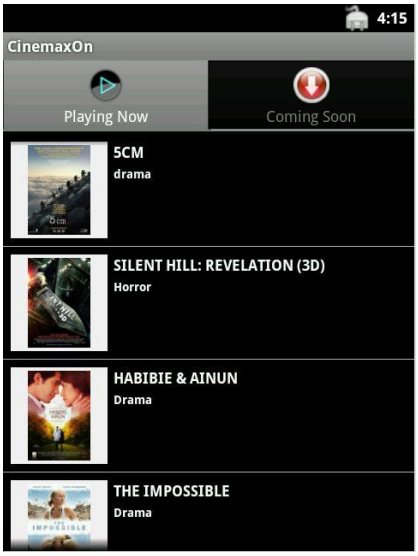
   Pada halaman ini aplikasi akan menampilkan jam tayang dan lokasi dari film yang dipilih pengguna.



Gambar 4.7 Halaman *Playing At*

8. Halaman *playing now*

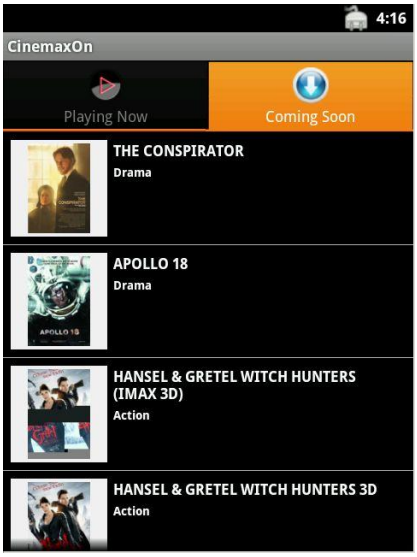
   Pada halaman ini aplikasi menampilkan daftar film yang sedang tayang di bioskop.



Gambar 4.8 Halaman *Playing Now*

9. Halaman *coming soon*

   Pada halaman ini aplikasi menampilkan daftar film yang akan tayang.



Gambar 4.9 Halaman *Coming Soon*

10. Halaman Mtix

    Halaman ini berisi form pemesanan tiket via sms. Dimana sebelum mengisi form pengguna akan memilih bioskop dan film.



Gambar 4.10Halaman Mtix

4.2 Pengujian

4.2.1. Pengujian *Alpha*

Untuk melakukan pengujian dari sistem yang dibangun yaitu Aplikasi Informasi Bioskop Kota Besar Dengan Platform *Mobile* Android, dibuat sebuah mekanisme pengujian yang tercantum dalam rencana pengujian yang digolongkan oleh jenis pengguna.

4.2.1.1. Rencana Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses *use case diagram* dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Pengujian ini dilakukan secara *black box*, yaitu dilakukan dengan memperhatikan masukan ke sistem dan keluaran dari sistem.

a. Rencana pengujian admin

Tabel 4.5 Rencana Pengujian Admin

Menu yang diuji	Detail pengujian	Jenis uji
Login	Verifikasi data login admin	*Black box*
Mengelola data kota	Tambah data kota	*Black box*
	Edit data kota	*Black box*
	Hapus data kota	*Black box*
Mengelola data bioskop	Tambah data bioskop	*Black box*
	Edit data bioskop	*Black box*
	Hapus data bioskop	*Black box*
Mengelola data film	Tambah data film	*Black box*
	Edit data film	*Black box*
	Hapus data film	*Black box*
Mengelola data board	Tambah data board	*Black box*
	Edit data board	*Black box*
	Hapus data board	*Black box*

b. Rencana pengujian aplikasi *mobile*

Tabel 4.6 Rencana Pengujian Aplikasi *Mobile*

Menu yang diuji	Detail pengujian	Jenis uji
Melihat daftar kota	Menampilkan daftar kota yang terdaftar di *database*	*Black box*
Melihat daftar bioskop	Menampilkan daftar bioskop sesuai pilihan kota	*Black box*
Melihat informasi bioskop	Menampilkan informasi bioskop sesuai dengan pilihan bioskop	*Black box*
Melihat*playing now*	Menampilkan daftar film dengan status *playing now*	*Black box*
Melihat*coming soon*	Menampilkan daftar film dengan status *coming soon*	*Black box*
Melihat informasi film	Menampilkan informasi film sesuai dengan pilihan film	*Black box*
Melihat lokasi bioskop	Menampilkan halaman lokasi bioskop sesuai dengan pilihan bioskop	*Black box*
Melihat trailer film	Menampilkan halaman *trailer* film sesuai dengan pilihan film	*Black box*
Melihat *playing at*	Menampilkan jadwal film yang sedang tayang pada bioskop.	*Black box*
Like film	Men-*like* film sesuai dengan pilihan film.	*Black box*
Mtix	Melakukan pemesanan tiket via aplikasi	*Black box*

4.2.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian

4.2.1.2.1. Kasus dan Hasil Pengujian *Backend*

Pengujian login admin

Tabel 4.7 Pengujian Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin *Password* : 12345	Tercantum pada *text box username* dan *password*	Dapat mengisi data login sesuai yang diharapkan.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Dara Login berupa *Username* : admin *Password* : 12345	Data login dicari dalam *database*, *username* dan data *password* valid, dan dapat masuk ke halaman utama admin	*Username* dan *password* benar dapat masuk ke halaman utama admin	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin *Password* : 123	Tidak dapat login/masuk dan muncul notifikasi bahwa "*Username* dan *Password* salah"	Proses login gagal sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

Pengujian mengelola data kota

a. Tambah data kota

Tabel 4.8 Tambah Data Kota

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tambah data kota	Tampil *form* tambah data kota	Menu *link* tambah data kota berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data kota Contoh : Nama : Bandung Gambar : c:/bandung.jpg	Tercantum pada *text box* kemudian data kota akan tersimpan di dalam *database*	Dapat mengisi *text box* sesuai dengan yang diharapkan dan data berhasil disimpan dalam *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama kota kosong	Data kota tidak tersimpan didalam *database* dan muncul *alert* “Data harus diisi lengkap !”	Data kota tidak tersimpan didalam *database* dan muncul *alert* “Data harus diisi lengkap !”	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Ubah data kota

Tabel 4.9 Ubah Data Kota

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Edit data kota	Tampil *form* edit datakota	Tombol *link* edit data kota berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data kota lama Contoh : Nama : Bandung	Tercantum data kota yang lama pada *text box*data yang akan di-*edit*	Dapat menampilkan *text box* data yang akan di-*edit* dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data kota yang di-*edit* Nama : Banten	Tercantum pada *text box* dan data kota berhasil di-*edit* serta tersimpan dalam *database*	Data kota berhasil di-*edit* dan tersimpan dalam *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama kota sama dengan nama kota yang lain Contoh : Nama : Banten	Data kota tidak tersimpan dalam *database* dan menampilkan *alert* “Data gagal di-*update*! “	Data kota gagal di-*edit* sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Hapus data kota

Tabel 4.10 Hapus Data Kota

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus data kota	Menampilkan notifikasi pertanyaan " Apakah data kota akan dihapus ?" Apabila memilih hapus maka data kota berhasil dihapus	Data kota berhasil dihapus sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

Pengujian mengelola data bioskop

a. Tambah data bioskop

Tabel 4.11 Tambah Data Bioskop

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tambah data bioskop	Tampil *form* tambah data bioskop	Menu *link* tambah data bioskop berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data bioskop Contoh : Id Cinema : Ambon2 Nama : Citra Alamat : Ambon Telp : (0911) 321 717 Htm : Rp. 20.000,- (Sabtu/Minggu/Libur) Nomat : Rp. 15.000,- (Senin s/d Jumat) 3D : - Id Kota : 1 Logo : logo 1 Latitude : -3.693716 Longitude : 128.180323	Tercantum pada *text box* kemudian data bioskop akan tersimpan di dalam *database*	Dapat mengisi *text box* sesuai dengan yang diharapkan dan data berhasil disimpan dalam *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama bioskop kosong	Data bioskop tidak tersimpan didalam *database* dan muncul *alert* "Data harus diisi lengkap !"	Data bioskop tidak tersimpan didalam *database* dan muncul *alert* "Data harus diisi lengkap !"	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Ubah data bioskop

Tabel 4.12 Ubah Data Bioskop

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Edit data bioskop	Tampil *form edit* data bioskop	Tombol *link edit* data bioskop berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data bioskop lama Contoh : Id Cinema : Ambon2 Nama : Citra Alamat : Ambon Telp : (0911) 321 717 Htm : Rp. 20.000,- (Sabtu/Minggu/Libur) Nomat : Rp. 15.000,- (Senin s/d Jumat) 3D : - Id Kota : 1 Logo : logo 1 Latitude : -3.693716 Longitude : 128.180323	Tercantum data bioskop yang lama pada *text box* data yang akan di-*edit*	Dapat menampilkan *text box* data yang akan di-*edi*t dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data bioskop yang di-*edit* Nama : Studio	Tercantum pada *text box* dan data bioskop berhasil di-*edit* serta tersimpan dalam *database*	Data bioskop berhasil di-*edit* dan tersimpan dalam *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Id Cinema sama dengan id cinema yang lain Contoh : Nama : Ambon1	Data bioskoptidak tersimpan dalam *database* dan menampilkan *alert* “Data gagal di-*update*! “	Data bioskop gagal di-*edit* sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Hapus data bioskop

Tabel 4.13 Hapus Data Bioskop

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus data bioskop	Menampilkan notifikasi pertanyaan " Apakah data bioskopakan dihapus ?" Apabila memilih hapus maka data bioskop berhasil dihapus	Data bioskop berhasil dihapus sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

Pengujian mengelola data film

a. Tambah data film

Tabel 4.14 Tambah Data Film

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tambah data film	Tampil *form* tambah data film	Menu *link* tambah data film berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data film Contoh Judul : 3SUM Kode MTIX : - Jenis : drama/action,thriller Produser : Sendi Sugiharto Produksi : PT GRAHA VISUAL NUSANTARA ; EC ENTERTAINMENT & AVATARA88 Sutradara : Andri Cung, William Chandra, Witra Asliga Sinopsis : Film 3Sum menampilkan 3 cerita tentang cinta, kehidupan … Info : - Link : - Sampul : 3sum.jpg Status : coming soon	Tercantum pada *text box* kemudian data film akan tersimpan di dalam *database*	Dapat mengisi *text box* sesuai dengan yang diharapkan dan data berhasil disimpan dalam *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama bioskop kosong	Data bioskop tidak tersimpan didalam *database* dan muncul *alert* "Data harus diisi lengkap !"	Data bioskop tidak tersimpan didalam *database* dan muncul *alert* "Data harus diisi lengkap !"	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Ubah data film

Tabel 4.15 Ubah Data Film

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Edit data film	Tampil *form edit* data film	Tombol *link edit* data film berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data film lama Contoh : Judul : 3SUM Kode MTIX : - Jenis : drama/action,thriller Produser : Sendi Sugiharto Produkksi : PT GRAHA VISUAL NUSANTARA ; EC ENTERTAINMENT & AVATARA88 Sutradara : Andri Cung, William Chandra, Witra Asliga Sinopsis : Film 3Sum menampilkan 3 cerita tentang cinta, kehidupan … Info : - Link : - Sampul : 3sum.jpg Status : coming soon	Tercantum data film yang lama pada *text box* data yang akan di-*edit*	Dapat menampilkan *text box* data yang akan di-*edit* dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data film yang di-*edit* Judul : 3 Sum	Tercantum pada *text box* dan data film berhasil di-*edit* serta tersimpan dalam *database*	Data bioskop berhasil di-*edit* dan tersimpan dalam *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Judul film sama dengan judul film yang lain Contoh : Judul : 5CM	Data filmtidak tersimpan dalam *database* dan menampilkan *alert* “Data gagal diupdate! “	Data filmgagal di-*edit* sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Hapus data film

Tabel 4.16 Hapus Data Film

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus data film	Menampilkan notifikasi pertanyaan " Apakah data film akan dihapus ?" Apabila memilih hapus maka data film berhasil dihapus	Data film berhasil dihapus sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

Pengujian mengelola data board

a. Tambah data board

Tabel 4.17 Tambah Data Board

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tambah data board	Tampil *form* tambah data board	Menu *link* tambah data board berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data board Contoh Id Film : 53 – POTONG BEBEK ANGSA Kota : 1 – Ambon Id Cinema : AMBON1- Studio Studio : 3 Showtime 1: 12:45 Showtime 2: 14:35 Showtime 3: 16:25 Showtime 4: - Showtime 5: - Showtime 6: - Status : on	Tercantum pada *text box* kemudian data board akan tersimpan di dalam *database*	Dapat mengisi *text box* sesuai dengan yang diharapkan dan data berhasil disimpan dalam *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Id Film Kosong	Data board tidak tersimpan didalam *database* dan muncul *alert* "Data harus diisi lengkap !"	Data board tidak tersimpan didalam *database* dan muncul *alert* "Data harus diisi lengkap !"	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Ubah data board

Tabel 4.18 Ubah Data Board

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Edit data board	Tampil *form edit* data boad	Tombol *link edit* data board berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data bioskop lama Contoh : Id Film : 53 – POTONG BEBEK ANGSA Kota : 1 – Ambon Id Cinema : AMBON1-Studio Studio : 3 Showtime 1: 12:45 Showtime 2: 14:35 Showtime 3: 16:25 Showtime 4: - Showtime 5: - Showtime 6: - Status : on	Tercantum data board yang lama pada *text box* data yang akan di-edit	Dapat menampilkan *text box* data yang akan di-*edit* dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data board yang di-*edit* Id Film : 55 – 5CM	Tercantum pada *text box* dan data oardberhasil di-*edit* serta tersimpan dalam *database*	Data board berhasil di-*edit* dan tersimpan dalam *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Hapus data board

Tabel 4.19 Hapus Data Board

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus data board	Menampilkan notifikasi pertanyaan " Apakah data board akan dihapus ?" Apabila memilih hapus maka data board berhasil dihapus	Data board berhasil dihapus sesuai dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.1.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian *Frontend*

Pengujian pada aplikasi *mobile*.

Tabel 4.20 Pengujian *Mobile*

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Menu kota	Ketika memilih menu kota, maka akan muncul daftar kota yang terdapat di *database server*.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan daftar kota yang terdapat *di database server*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Nama kota yang dipilih.	Ketika memilih salah satu kota dari daftar kota, maka akan muncul daftar bioskop dari kota yang dipilih.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan daftar bioskop dari kota yang dipilih.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Nama bioskop yang dipilih beserta kota dimana bioskop berada.	Ketika memilih bioskop, maka akan muncul halaman informasi dari bioskop yang dipilih.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan informasi dari bioskop yang dipilih.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Nama bioskop yang dipilih beserta kota dimana bioskop berada.	Ketika icon lokasi disentuh, maka akan muncul halaman lokasi dari bioskop.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan halaman lokasi dari bioskop.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Film dengan status playing now.	Ketika icon film disentuh, maka akan muncul halaman film berupa tab *playing now*.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan tab film *playing now*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Film dengan status *coming soon*.	Ketika icon film disentuh, maka akan muncul halaman film berupa tab *coming soon*.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan tab film *coming soon*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Judul film yang diipilih.	Ketika memilih film, makan akan muncul halaman informasi dari film yang dipilih.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan halaman informasi dari film yang dipilih.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Judul film yang dipilih.	Ketika icon *trailer* film disentuh, maka akan membuka *browser* dan halaman internet untuk *trailer* film.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan *trailer* film.	[√] Diterima [ ] Ditolak

Pengujian fitur pesan tiket Mtix

Tabel 4.21 Pengujian Mtix

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih kota Mtix	Tampil daftar dari kota yang memiliki fitur mtix	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan daftar kota yang memiliki fitur mtix	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memilih bioskop Mtix	Tampil daftar bioskop yang memiliki fitur mtix.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan daftar bioskop yang memiliki fitur mtix	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memilih film	Tampil daftar film dari bioskop yang memilik fitur mtix dan menampilkan form pesan tiket.	Hak akses untuk masuk ke jaringan internet, dan menampilkan daftar film dari bioskop yang memiliki fitur mtix.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data pesan mtix sebagai member. Contoh : Jam tayang : 1445 Jumlah tiket : 1 Tgl Bln : 1301 Pin : 1234	Tercantum pada *text field* kemudian akan terkirim ke 2121. Setelah itu akan mendapatkan *reply message* : "Transaksi sukses, 2 tiket SXXI 3 tanggal 25/07/06 jam tayang 14:15. Kode transaksi : 404963943376. Masukkan kode ini ke kiosk untuk print tiket"	Data pada *text field* dapat terkirim.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data pesan mtix sebagai non-member. Contoh : Jam tayang : 1600 Jumlah tiket : 1 Tgl Bln : 1301 Pin : 5678	Tercantum pada *text field* kemudian akan terkirim ke 2121. Setelah itu akan mendapatkan *reply message* : "Anda belum terdaftar sbg anggota Mtix. Utk registrasi, silahkan kunjungi bioskop Mtix XXI/21 terdekat."	Data pada *text field* dapat terkirim.	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.1.3. Kesimpulan Hasil Pengujian *Alpha*

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *sample* uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa proses sudah benar. Penyaringan kesalahan proses dalam bentuk arahan tampilan halaman pesan sudah cukup maksimal. Secara fungsionalitas sistem sudah dapat menghasilkan *output* yang diharapkan.

4.2.2. Pengujian *Beta*

Pengujian *beta* merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan, dengan menggunakan kuisioner mengenai kepuasan *user* dari pihak masyarakat, dimana *user* yang mengisi kuisioner adalah pengguna aplikasi.

4.2.2.1. Hasil Pengujian Pengguna

Kuisioner disebarkan menggunakan teknik *sampling* yaitu *Simple Random Sampling* yang disebarkan kepada 30 pengguna. Dari hasil kuisioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan sistem yang baru. Kuisioner ini terdiri dari 7 pernyataan.

1. Apakah anda pengguna handphone ber-*platform* android ?
2. Tampilan aplikasi *mobile* yang dibangun ini menarik.
3. Aplikasi ini mempermudah anda sebagai pengguna dalam hal mendapatkan informasi bioskop.
4. Aplikasi ini mempermudah anda sebagai pengguna dalam hal mendapatkan informasi film.
5. Fitur pemesanan tiket pada aplikasi ini mempermudah anda dalam melakukan pemesanan tiket.
6. Aplikasi ini mempermudah anda dalam mendapatkan jadwal film di sebuah bioskop.
7. Aplikasi ini mempermudah anda sebagai pengguna dalam menemukan lokasi dari bioskop.

Tabel 4.22 Tabel Jawaban Kuesioner

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk mengetahui interpretasi skor hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.22.

Tabel 4.23 Interpretasi Skor Perhitungan

Nilai	Keterangan
0% – 20%	Tidak Setuju
21% – 40%	Kurang Setuju
41% – 60%	Cukup Setuju
61% – 80%	Setuju
81% – 100%	Sangat Setuju

4.2.2.2 Hasil Kuesioner

Data dari hasil pengisian kuesioner selanjutnya akan dihitung dan dilihat hasilnya. Berikut adalah hasil dari kuesioner :

Tabel 4.24 Tabel Hasil Jawaban Responder

Kuesioner	Responder	SS	S	KS	TS	STS
2	30	7	18	5	0	0
3	30	14	13	3	0	0
4	30	7	10	11	2	0
5	30	7	9	14	0	0
6	30	3	13	11	3	0
7	30	11	14	5	0	0

Berdasarkan data hasil kuesioner tersebut, dicari persentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

R = P/Q * 100%

Keterangan : P = Total skor

Q = Skot terbesar

R = Nilai persentase

Berikut ini adalah hasil prosentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus yang telah disebutkan. Kuesioner ini diujikan kepada 30 orang.

2. Tampilan aplikasi yang dibangun menarik.

Tabel 4.25 Prosentase Kuesioner Pertanyaan No. 2

Pertanyaan	No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor	Prosentase (%)
2	1.	Sangat Setuju	7	35	(122/150)*100%=81%
	2.	Setuju	18	72	
	3.	Kurang Setuju	5	15	
	4.	Tidak Setuju	0	0	
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0	
Jumlah			30	122	

Hasil prosentase perhitungan jawaban dari pertanyaan nomor dua adalah sebanyak 81%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengguna sangat setuju bahwa tampilan aplikasi yang dibangun menarik.

3. Aplikasi ini mempermudah anda sebagai pengguna dalam hal mendapatkan informasi bioskop.

Tabel 4.26 Prosentase Kuesioner Pertanyaan No. 3

Pertanyaan	No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor	Prosentase (%)
3	1.	Sangat Setuju	14	70	(131/150)*100%=87%
	2.	Setuju	13	52	
	3.	Kurang Setuju	3	9	
	4.	Tidak Setuju	0	0	
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0	
Jumlah			30	131	

Hasil prosentase perhitungan jawaban dari pertanyaan nomor tiga adalah sebanyak 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengguna sangat setuju bahwa aplikasi yang dibangun mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi bioskop.

4. Aplikasi yang dibangun mempermudah anda sebagai pengguna dalam hal mendapatkan informasi film.

Tabel 4.27 Prosentase Kuesioner Pertanyaan No. 4

Pertanyaan	No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor	Prosentase (%)
4	1.	Sangat Setuju	7	35	(112/150)*100%=74%
	2.	Setuju	10	40	
	3.	Kurang Setuju	11	33	
	4.	Tidak Setuju	2	4	
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0	
Jumlah			30	112	

Hasil prosentase perhitungan jawaban dari pertanyaan nomor empat adalah sebanyak 74%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengguna

setuju bahwa aplikasi yang dibangun mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi film.

5. Fitur pemesanan tiket pada aplikasi ini mempermudah anda dalam melakukan pemesan tiket.

Tabel 4.28 Prosentase Kuesioner Pertanyaan No. 5

Pertanyaan	No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor	Prosentase (%)
5	1.	Sangat Setuju	7	35	(113/150)*100%=75%
	2.	Setuju	9	36	
	3.	Kurang Setuju	14	42	
	4.	Tidak Setuju	0	0	
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0	
Jumlah			30	113	

Hasil prosentase perhitungan jawaban dari pertanyaan nomor lima adalah sebanyak 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju bahwa aplikasi yang dibangun mempermudah pengguna dalam melakukan pemesanan tiket.

6. Aplikasi ini mempermudah anda dalam mendapatkan jadwal film di sebuah bioskop.

Tabel 4.29 Prosentase Kuesioner Pertanyaan No. 6

Pertanyaan	No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor	Prosentase (%)
6	1.	Sangat Setuju	3	15	(106/150)*100%=71%
	2.	Setuju	13	52	
	3.	Kurang Setuju	11	33	
	4.	Tidak Setuju	3	6	
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0	
Jumlah			30	106	

Hasil prosentase perhitungan jawaban dari pertanyaan nomor enam adalah sebanyak 71%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju bahwa aplikasi yang dibangun mempermudah pengguna dalam mendapatkan jadwal film di sebuah film.

7. Aplikasi ini mempermudah anda sebagai pengguna dalam lokasi dari bioskop.

Tabel 4.30 Prosentase Kuesioner Pertanyaan No. 7

Pertanyaan	No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor	Prosentase (%)
7	1.	Sangat Setuju	11	55	(126/150)*100%=84%
	2.	Setuju	14	56	
	3.	Kurang Setuju	5	15	
	4.	Tidak Setuju	0	0	
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0	
Jumlah			30	126	

Hasil prosentase perhitungan jawaban dari pertanyaan nomor tujuh adalah sebanyak 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengguna sangat setuju bahwa aplikasi yang dibangun mempermudah pengguna dalam menemukan lokasi dari bioskop.

4.2.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian *Beta*

Dari pengujian *beta* yang telah dilakukan, berdasarkan pilihan kategori jawaban dari kuesioner yang telah disebarkan langsung dilapangan, maka, dapat disimpulkan bahwa secara fungsional sistem Aplikasi Informasi Bioskop Kota-Kota Besar Dengan Platform *Mobile* Android ini sudah dapat menghasilkan *output* yang diharapkan.