BAB V

PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Pengujian

Pengujian merupakan bagian terpenting dalam pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkanat lunak itu. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji.

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian *black box.* Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

5.1.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak Sistem Informasi booking Berbasis *Web* ini menggunakan metode *black box.* Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

Tabel 5.1 Rencana pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
LOG IN	Login Admin	Integrasi	Black Box
	Login User	Integrasi	Black Box
Pengujian Pengisian Data	Pengisian register user	Integrasi	Black Box
	Pengisian transaksi	Integrasi	Black Box
Verifikasi Proses	Input Data	Integrasi	Black Box
	Edit Data	Integrasi	Black Box
	Hapus Data	Integrasi	Black Box
	Simpan	Integrasi	Black Box

5.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian terbagi menjadi dua yaitu login admin dan login user. Adapun table pengujiannya dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 5.2 Pengujian Login Admin

Kasus dan hasil uji Log in admin (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin Password : admin	Dapat masuk ke form selanjutnya	Dapat melakukan pengisian data secara benar sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol login	Tampil ke form selanjutnya / menu admin	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji log in admin (data salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : asd / dikosongkan Password : asd / dikosongkan	Tidak dapat login dan isian kembali kosong, dan muncul tulisan user admin belum di isi / PASSWORD ANDA SALAH	Admin tidak dapat login sebagai admin sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 5.3 Pengujian Login User

Kasus dan hasil uji Log in user (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : username Password : password user	Dapat masuk ke form selanjutnya	Dapat melakukan pengeditan data secara benar sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol login	Tampil ke form selanjutnya / menu user	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji log in auser (data salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : asal / dikosongkan Password : asal / dikosongkan	Tidak dapat login dan isian kembali kosong, dan muncul message box “anda gagal login” / “password atau username anda salah”	User tidak dapat login sebagai user sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak

5.1.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujjian dengan kasus uji *sample* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

5.2. Implementasi

Tujuan Implementasi sistem adalah untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua *user* yang akan menggunakan aplikasi. Sehingga *user* tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di aplikasi dan memberikan masukan kepada pembuat aplikasi untuk melakukan perbaikan agar aplikasi lebih baik lagi.

5.2.1. Batasan Implementasi

dalam mengimplementasikan perangkat lunak, batasan sebagai pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang perlu di batasi dalam implementasi ini yaitu:

1. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengimplementasian basis data ini adalah MySQL yang telah terkompilasi kedalam sebuah perangkat lunak bebas yaitu xampp.
2. Tidak semua kebutuhan system informasi dapat dilakukan secara komputerisasi, tetapi hanya terdapat system yang mendukung.
3. Basis data yang digunakan adalah PhpMyadmin
4. Web belum dapat dihosting.

5.2.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software)* yang digunakan untuk membangun web penyewaan lapangan futsal di meteor Bandung adalah sebagai berikut :

a. Komputer PC dengan perangkat lunak yang disebutkan dibawah ini.
    1. Sistem Operasi Windows 7.
    2. XAMP untuk local internet dan penyimpanan data base.
    3. Adobe Dreamweaver untuk penulisan kode program PHP.
    4. Mozila Firefox sebagai browser.

5.2.3. Implementasi Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat berdasarkan kebutuhan antara lain :

1. *Processor* minimum core2duo atau sekelasnya.
2. Ram minimal 512MB.
3. *Harddisk* minimal 80GB.
4. *Mouse, Keyboard, Monitor* sebagai peralatan antar muka.

5.2.4. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data yang digunakan dalam perancangan web futsal meteor implemetasi basis data di implementasikan menggunakan perangkat lunak XAMP, table-tabel berikut menggambarkan struktur table yang di implementasikan pada basis data adalah sebagai berikut :

1. JADWAL

Tabel 5.4 Tabel Jadwal

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_jadwal` (

`id_jad` varchar(13) NOT NULL,
  `tgl` date NOT NULL,
  `jam` char(2) YES NULL,
  `status` varchar(1) YES NULL,
  `tipe` char(1) YES NULL,
  `
  PRIMARY KEY (`id_jad`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. MEMBER

Tabel 5.5 Tabel member

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_member` (
`id_mem` int(13) NOT NULL,
  `nama` varchar(3) NOT NULL,
  `TGL ` date NOT NULL,
  `alamat` varchar(10) NOT NULL,
  `email` varchar(40) NOT NULL,
  `notlp` varchar(10) NOT NULL,
  `userid` varchar(40) YES NULL
  `password` varchar(40) YES NULL
  `tgl_daftar` date YES NULL
  `rahasia` varchar(40) YES NULL
  `status_aktif` int(1) YES NULL

  PRIMARY KEY (`id_mem`, `tgl_daftar`,
`status_aktif``)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Pembayaran

Tabel 5.6 Tabel pembayaran

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_pembayaran`
(
 `id_bayar int(11) NOT NULL,
 `nama_pengirim` varchar(40) NOT NULL,
 `totalbayar` float NOT NULL,
 `bank` varchar(40) YES NULL
 `tgl_bayardateYES NULL
 `no_rek` varchar(40) YES NULL
 `status_bayar` char(1) YES NULL
 `id_pes` int(11) YES NULL
 `userid` varchar(40) YES NULL
 PRIMARY KEY (`id_bayar`,  `userid`,
`tgl_bayar` )
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Pembayaran_temp

Tabel 5.7 Tabel pembayaran_tmp

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_pembayaran` (
 `id_bayar int(11) NOT NULL,
 `nama_pengirim` varchar(40) NOT NULL,
 `totalbayar` float NOT NULL,
 `bank` varchar(40) YES NULL
 `tgl_bayardateYES NULL
 `no_rek` varchar(40) YES NULL
 `status_bayar` char(1) YES NULL
 `id_pes` int(11) YES NULL
 `userid` varchar(40) YES NULL
 PRIMARY KEY (`id_bayar`,  `userid`,  `tgl_bayar` )
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
;
```

5. Table Pemesanan

Tabel 5.8 Tabel pemesanan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_pemesanan`
(
`id_pes` varchar(10) NOT NULL,
`tgl_pes` date) NOT NULL,
`biaya` float NOT NULL,
`userid` varchar(50) NOT NULL,
`id_jad` int(10) NOT NULL,

PRIMARY KEY (`id_pes`,`tgl_pes`,`id_jad`,)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6. Table Pemesanan_tmp

Tabel 5.9 Tabel pemesanan_tmp

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_pemesanan`
(
`id_pes` varchar(10) NOT NULL,
`tgl_pes` date) NOT NULL,
`biaya` float NOT NULL,
`userid` varchar(50) NOT NULL,
`id_jad` int(10) NOT NULL,

PRIMARY KEY (`id_pes`,`tgl_pes`,`id_jad`,)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5.2.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pengguna dalam menggunakan komputer. Fasilitas antar muka yang baik sangat membantu pemakai dalam memahami proses yang sedang dilakukan oleh sistem tersebut dan dapat meningkatkan kinerja system yang dijalankan oleh pengguna.

5.2.5.1. Implementasi Halaman Utama User

Implementasi halaman yang terdapat pada user yang dibuat menggunakan program PHP dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 6.0 Implementasi halam utama user

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Home	File program halaman utama user	index.php
aktifasi	File rogram untuk mengaktifasi apabila sudah melakukan regristrasi	aktifasi.php
Cara pembayaran	File program cara pembayaran apabila sudah memesan lapangan	Cara_pembayaran.php
Cara pemesanan	File program cara pemesanan lapangan	Cara_pemesanan.php
Kirim email	File program untuk aktifasi regristrasi	Kirim_email.php
Kontak kami	File program untuk berhubungan dengan admin	Contack.php
login	File program untuk	Login.php

	login user ke menu utama	
Menu	File program apabila user sudah melakukan login	menu.php
Menu jadwal	File program untuk melihat jadwal yang kosong yang belum di pesan oleh member yang lain	Menu_jadwal.php
Regristrasi	File program untuk pendaftaran user	Regristrasi.php

5.2.5.2. Implementasi Halaman Utama Admin

Implementasi halaman yang terdapat pada user yang dibuat menggunakan program PHP dapat dilihat pada tabel 6.1 sebagai berikut :

Tabel 6.1 Implementasi Halaman Utama Admin

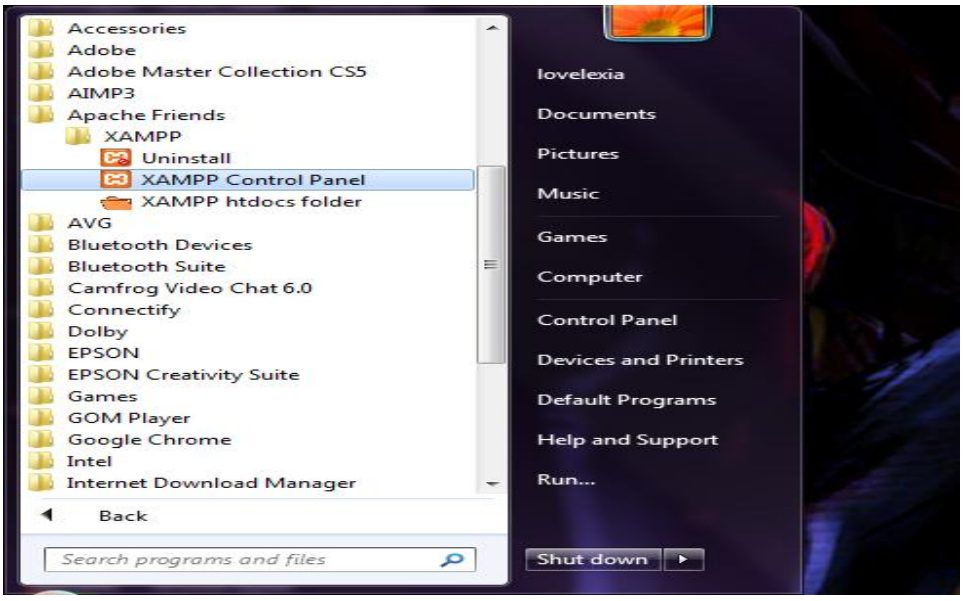
Sub Menu	Deskripsi	Nama File
index	File program menu utama admin	index.php
admin	File program untuk login admin	admin.php
Tambah jadwal	File program untuk menambahkan jadwal untuk pemesanan lapangan	Tambah_jadwal.php
Member	File program untuk mengupdate dan menghapus member	member.php
Login	File program login admin	login.php

5.2.5.3. Implementasi Instal Program

Berikut ini merupakan implementasi instalasi program bagaimana cara menggunakan program Sistem Informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web pada meteor futsal Bandung.

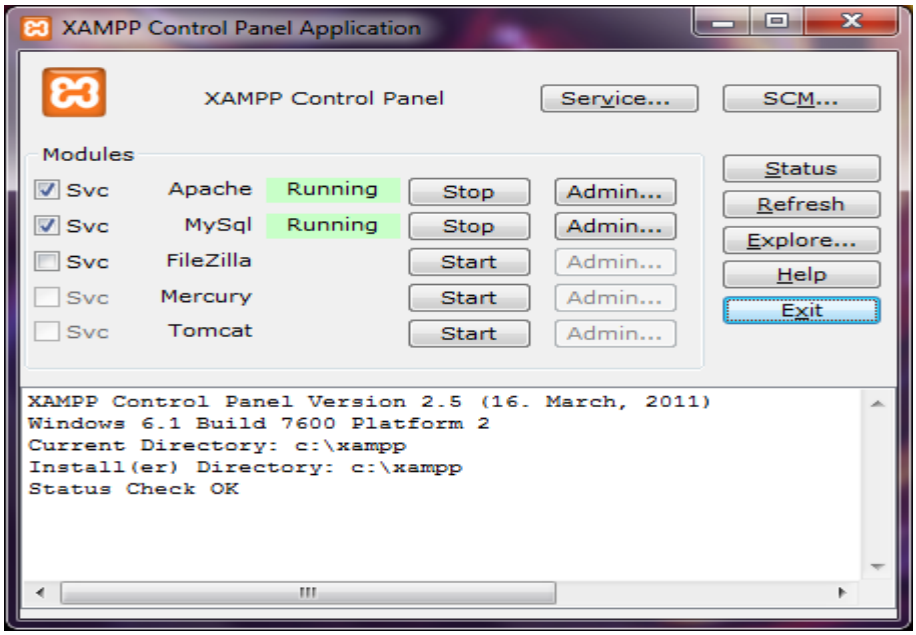
Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Klik menu start kemudian pilih apachefriends, xampp, XAMPP Control Panel Application



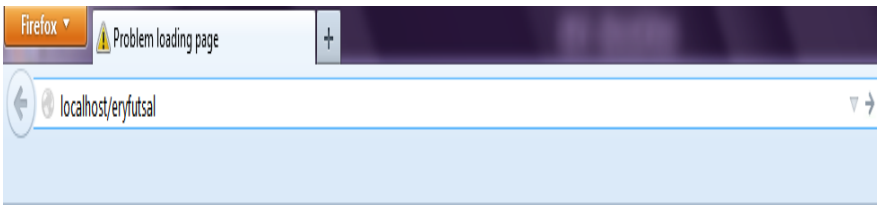
Gambar 5.1 Mengaktifkan Xampp Control panel

2. Aktifkan XAMPP Control Panel Application seperti padagambar di bawah.



Gambar 5.2 XAMPP 2.5

3. Buka Mozilla Firefox, lalu ketikan alamat http://localhost/eryfutsal/



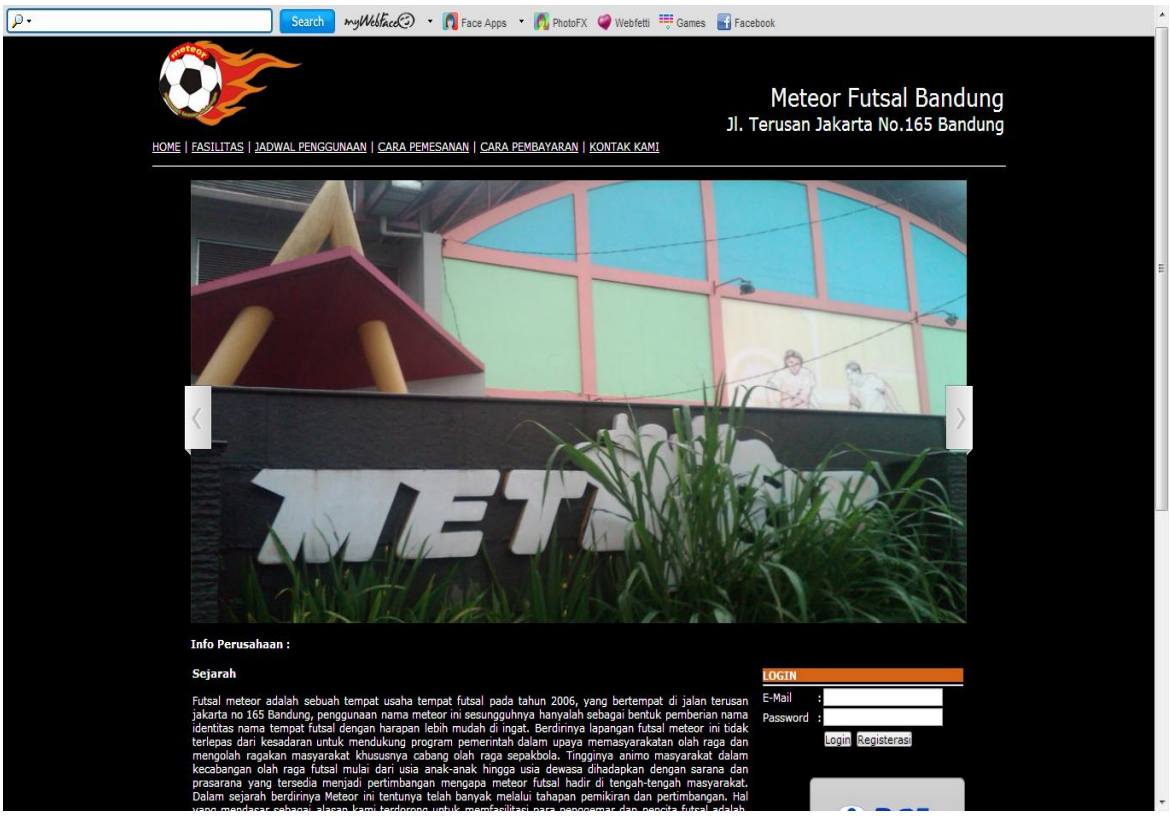
Gambar 5.3 Tampilan URL

5.2.6. Penggunaan Program

Pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana cara-cara mengaplikasikan program system informasi web lapangan futsal berikut ini beberapa *interface* yang dapat digunakan dalam oleh pengguna (*user*) untuk mengolah data.

5.2.6.1. Halaman Home

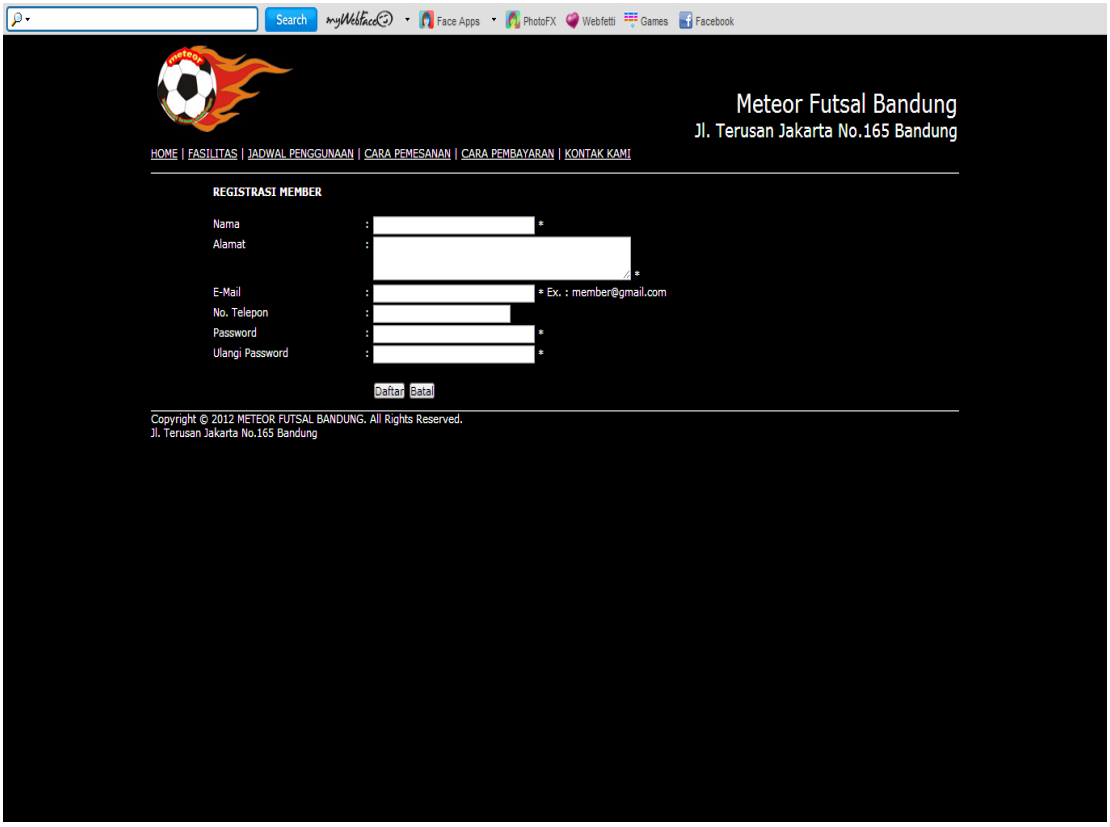
Halaman ini sebagai halaman utama user, dimana user akan menjalankan semua kegitan yang bersangkutan, seperti melihat jadwal, mengisi login, membooking lapangan, dan lain-lain.



Gambar 5.4 halaman utama user

5.2.6.2. Halaman Regristrasi

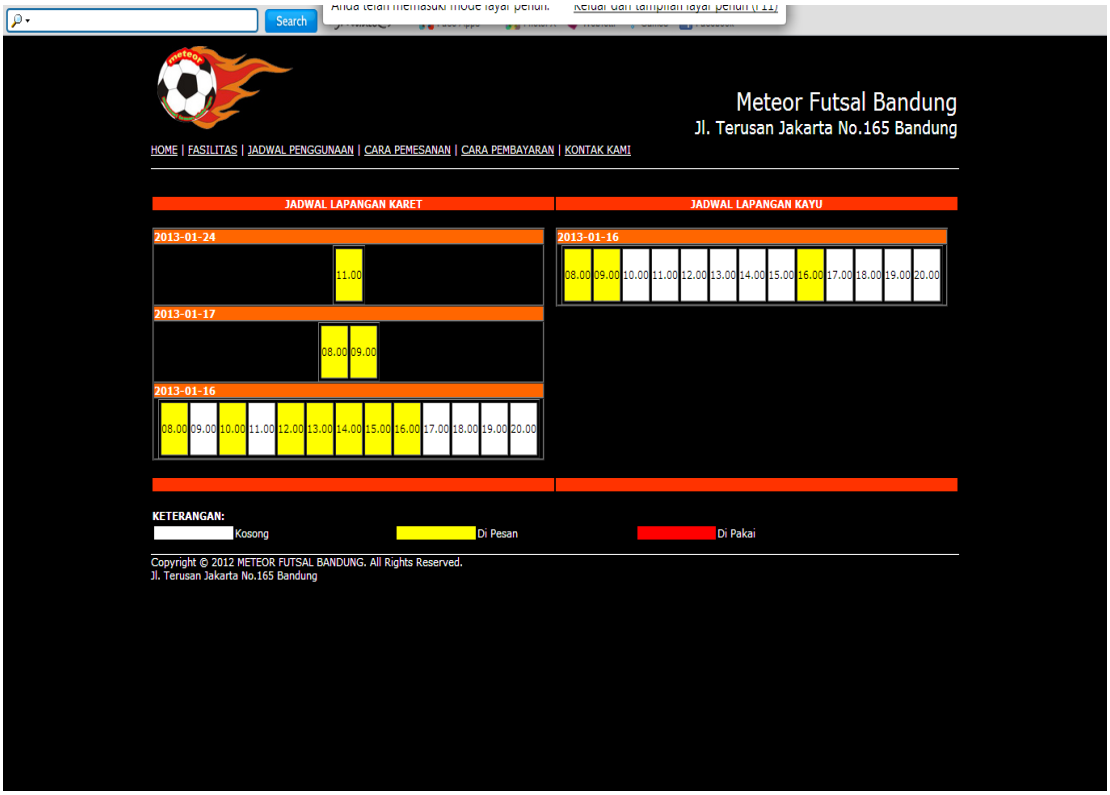
Halaman ini diperuntukan untuk user yang ingin mendaftar sebagai member dilapangan futsal, karena persyaratan untuk membooking lapangan terlebih dahulu member melakukan login.



Gambar 5.5 halaman daftar user

5.2.6.3. Halaman Jadwal Penggunaan

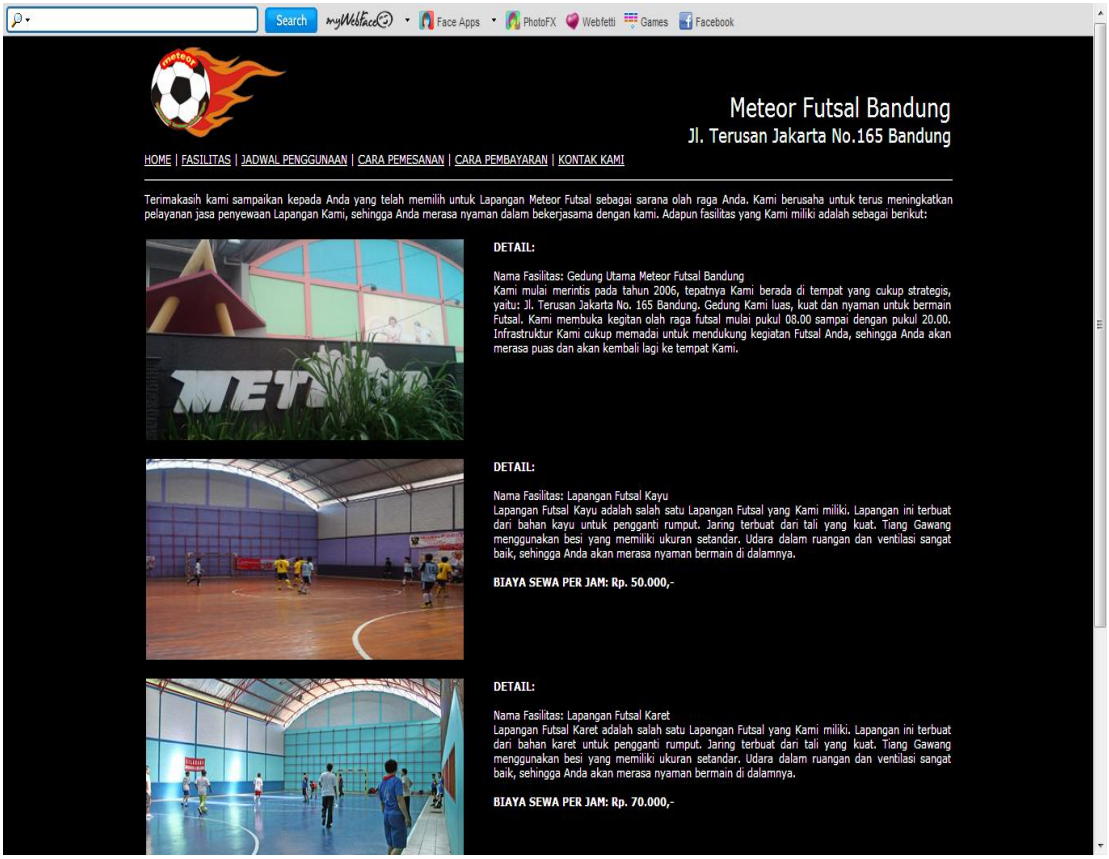
Halaman ini adalah halaman jadwal penggunaan dimana member dapat melihat dan mengecek jadawal booking lapangan.



Gambar 5.6 halaman jadwal

5.2.6.4. Halaman Fasilitas

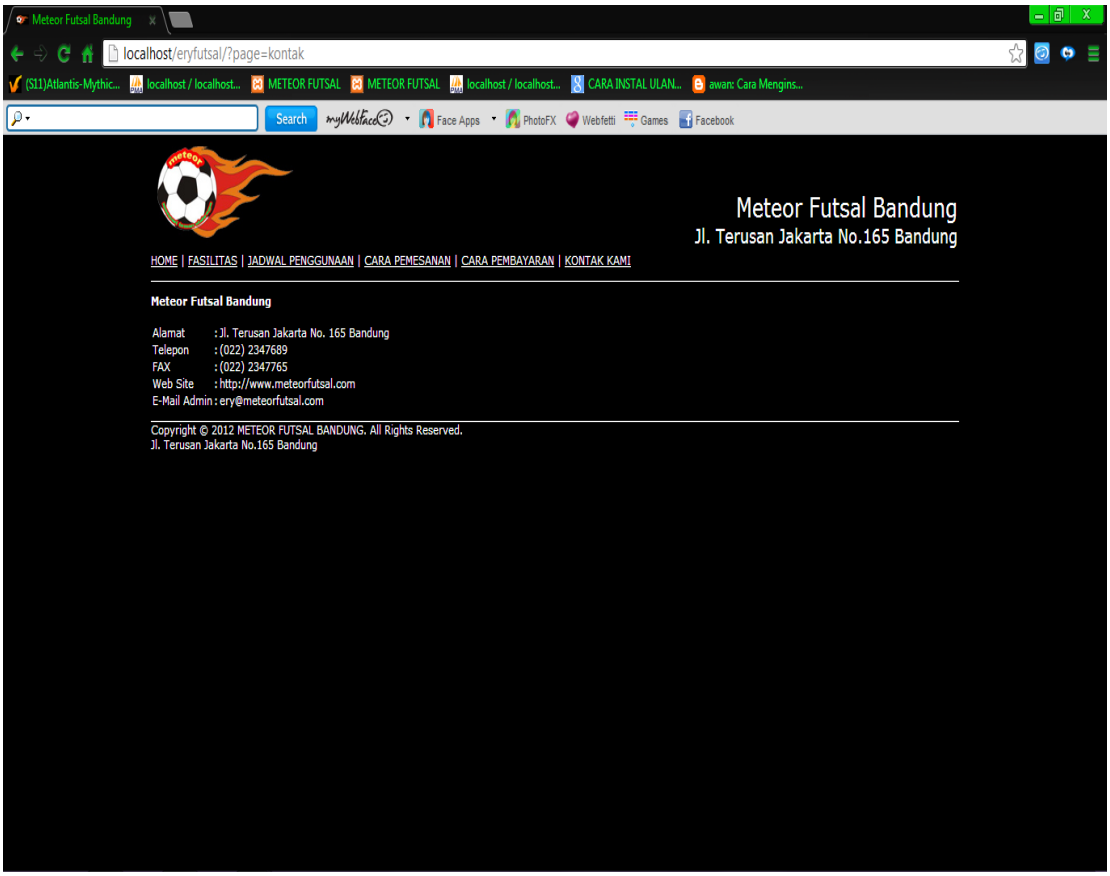
Halaman ini adalah halaman dimana member dapat melihat fasilitas yang diberikan oleh lapangan futsal.



Gambar 5.7 fasilitas

5.2.6.5.Halaman Kontak Kami

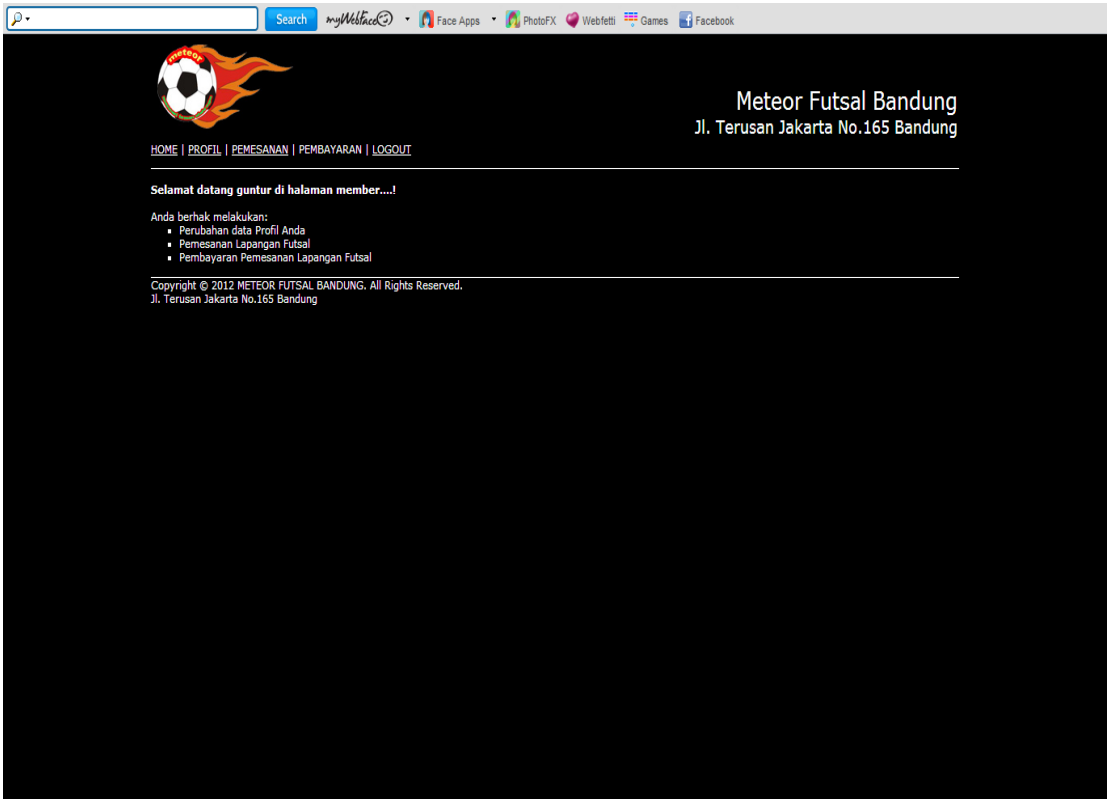
Halaman ini adalah halaman kontak dimana user dapat melihat kontak



Gambar 5.8 halaman kontak kami

5.2.6.6. Halaman user apabila sudah login

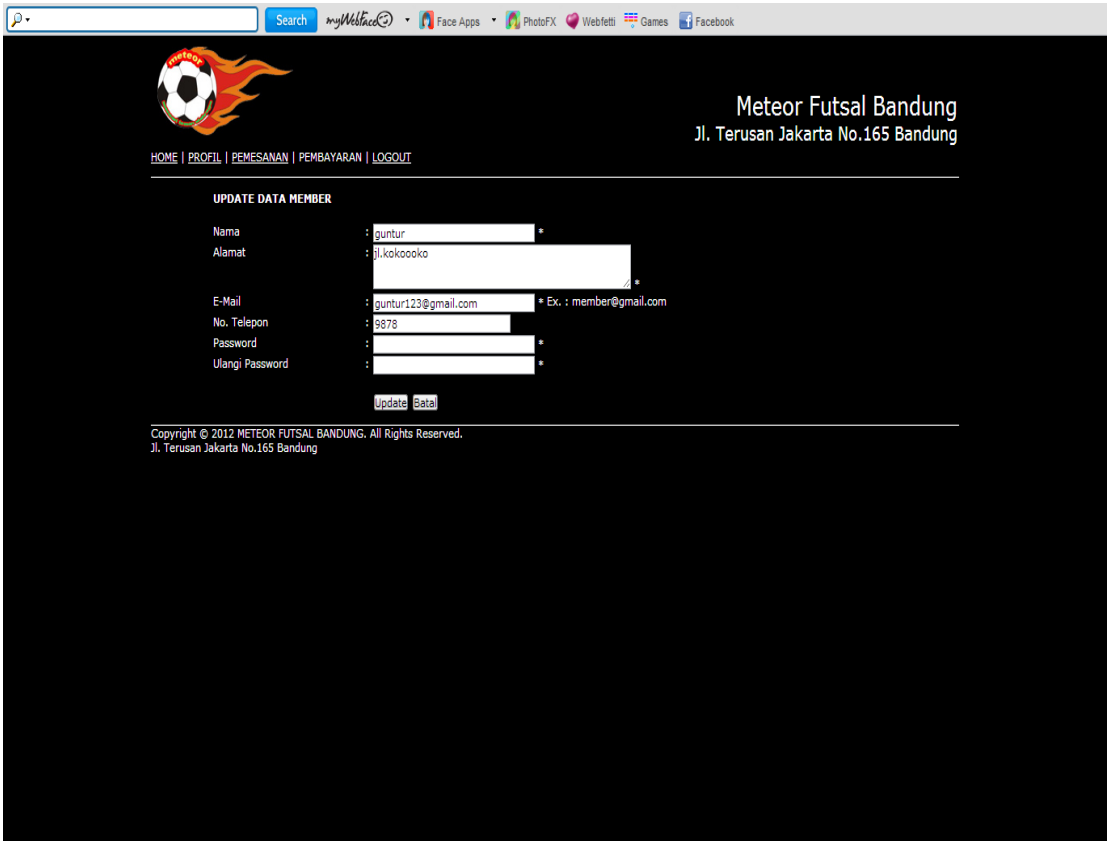
Halaman ini adalah halaman yang memuat user apabila sudah melakukan login.



Gambar 5.9 halaman user login

5.2.6.6. Halaman Profil User

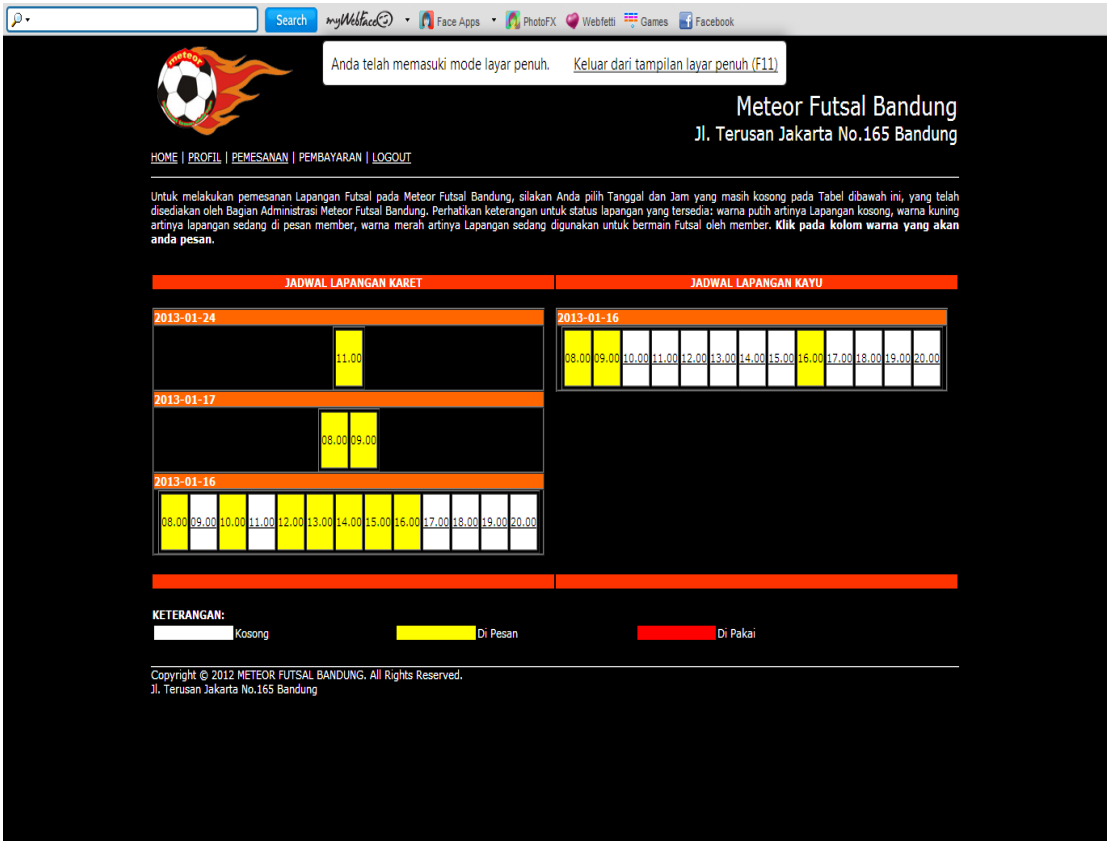
Halaman ini adalah halaman profil dimana user dapat merubah password atau update member.



Gambar 5.10 halaman profil

5.2.6.8. Halaman Pemesanan

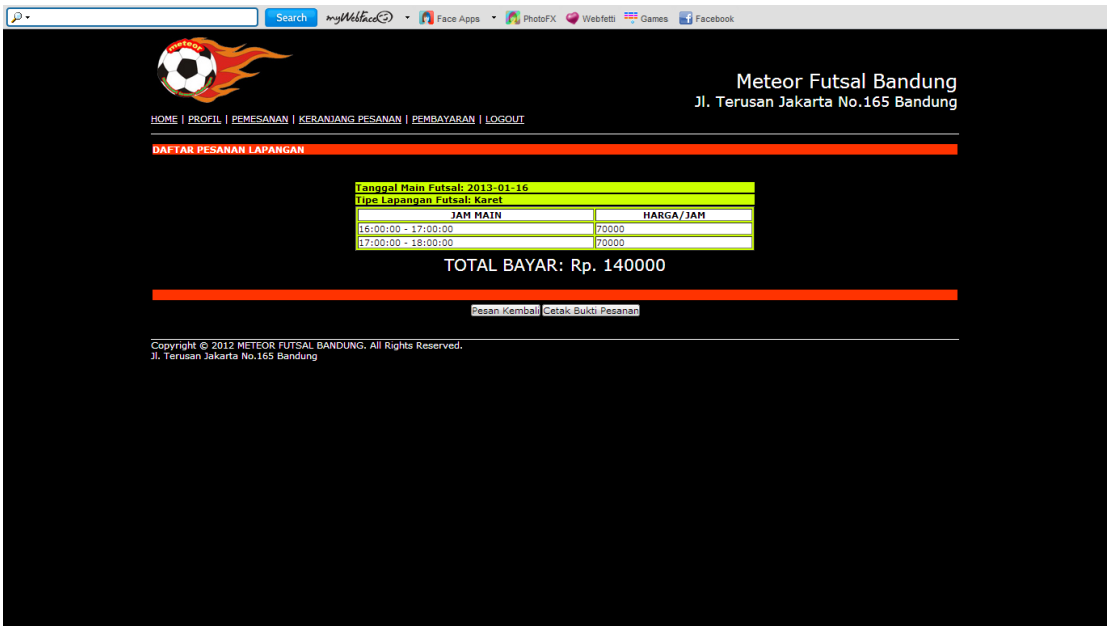
Halaman ini adalah halaman dimana user dapat memesan lapangan sesuai yang ingin di pesan.



Gambar 5.11 halaman pemesanan lapangan

5.2.6.8. Halaman Pembayaran

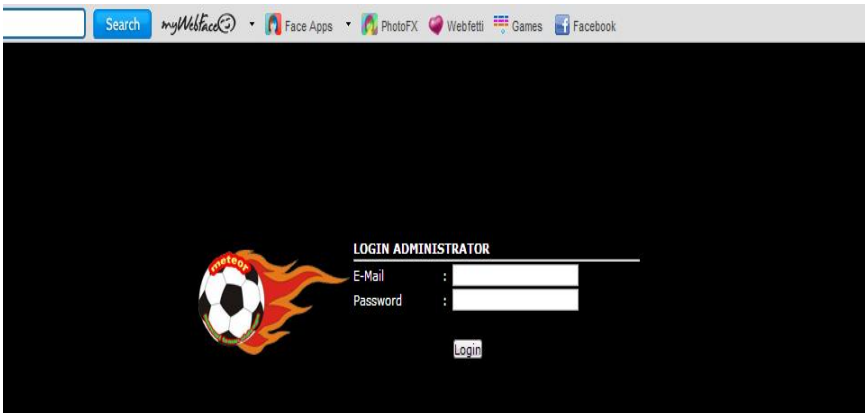
Halaman ini memuat pembayaran apabila user sudah memesan lapangan



Gambar 5.12 halaman pembayaran lapangan

5.2.6.9. Halaman Login Admin

Halaman ini memuat tampilan login admin.



Gambar 5.13 halaman login admin

5.2.7.0. Halaman Utama Admin

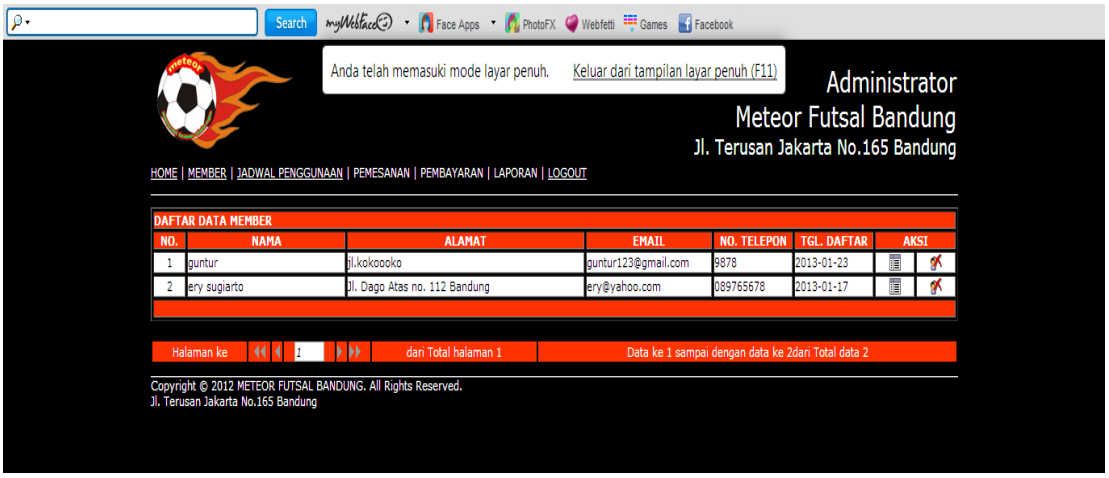
Halaman ini memuat kegiatan admin

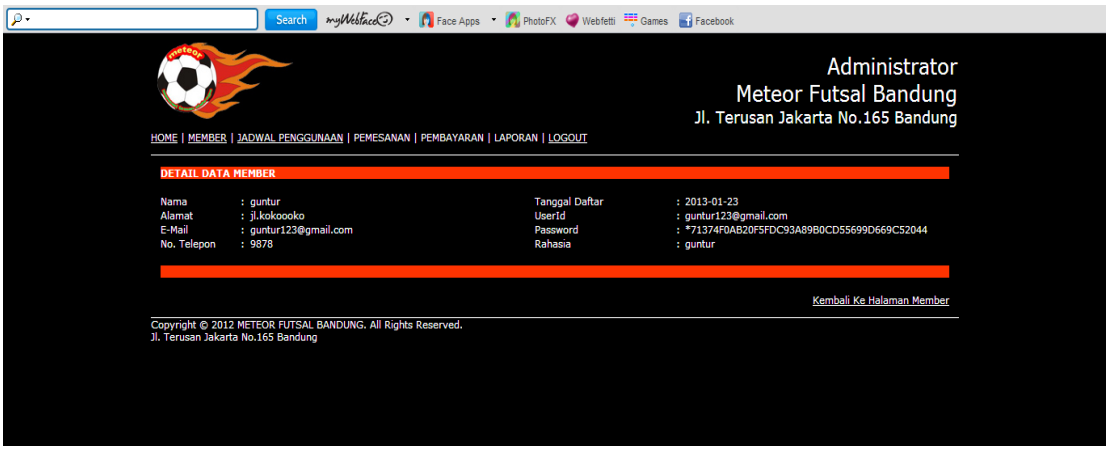


Gambar 5.14 halaman admin

5.2.7.1. Halaman Member

Halaman ini memuat halaman member

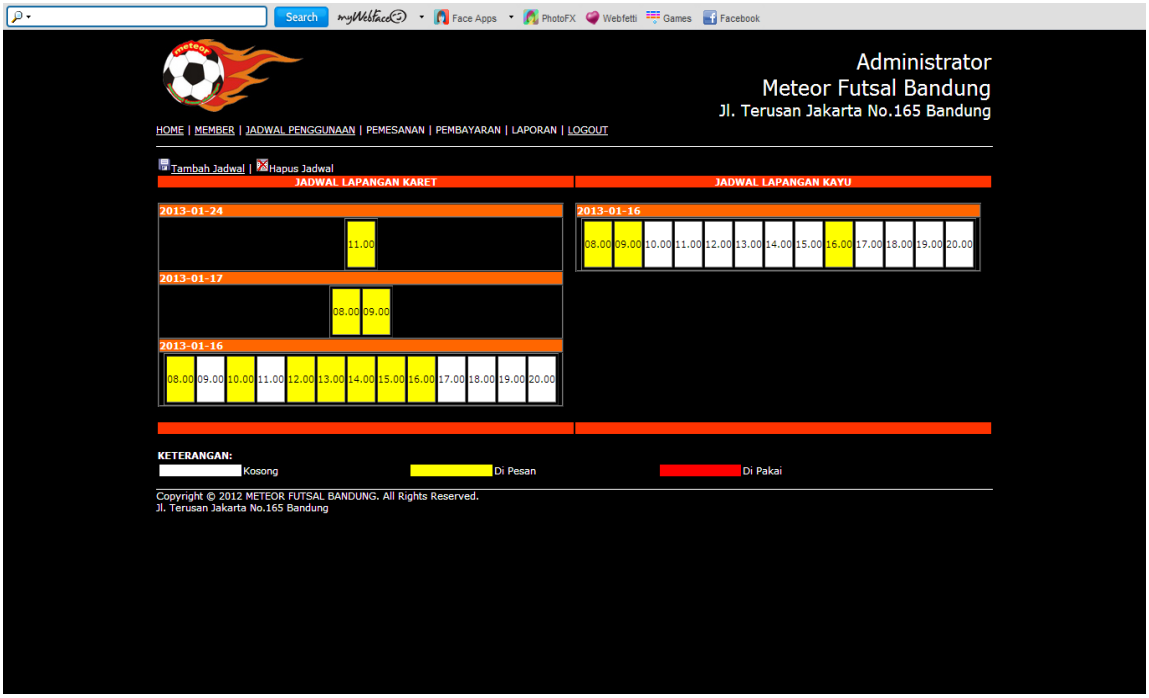




Gambar 5.15 halaman member

5.2.7.2. Halaman Jadwal Penggunaan

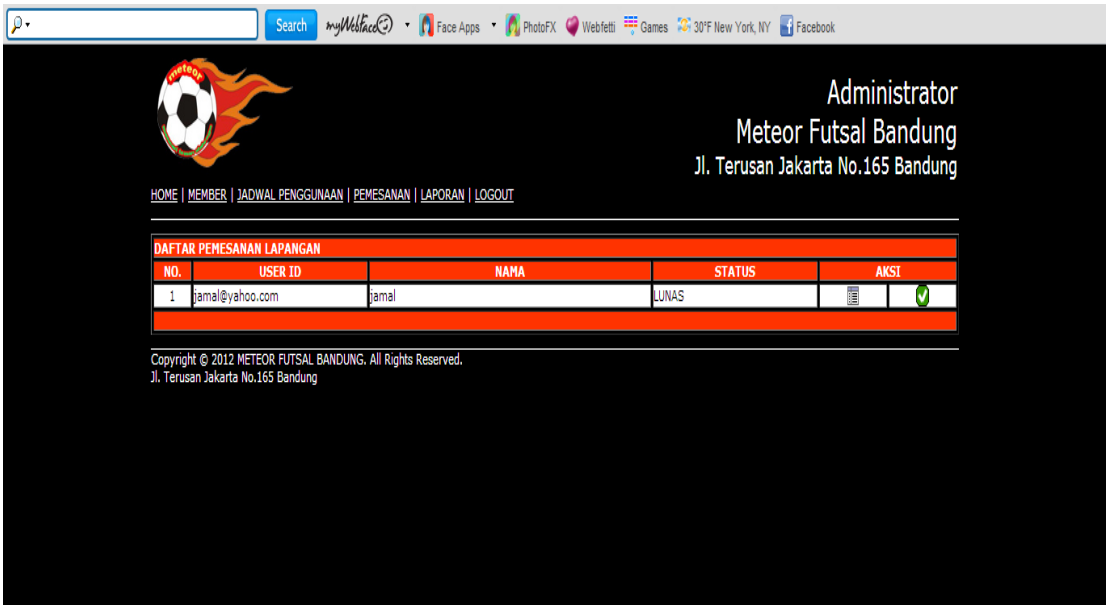
Halaman ini untuk menambahkan atau menghapus jadwal yang sudah ditampilkan yang diatur oleh admin



Gambar 5.16 halaman jadwal penggunaan

5.2.7.3. Halaman Pemesanan

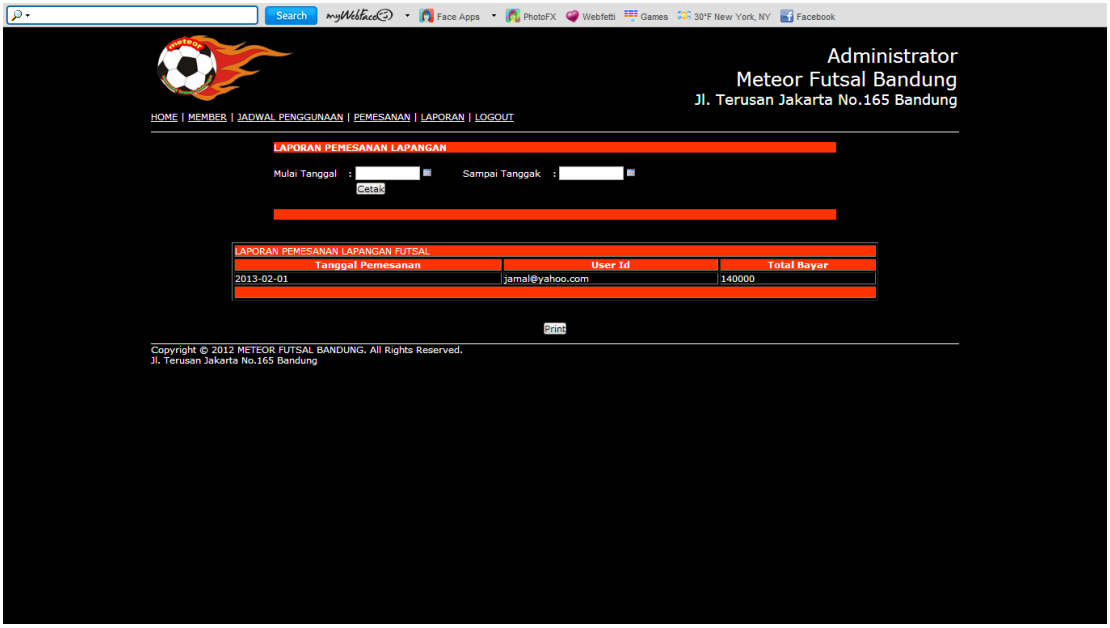
Halaman ini untuk memvalidasi apabila sudah mentransfer uang pembayaran lapangan.



Gambar 5.17 halaman pemesanan

5.2.7.4. Halaman Laporan

Dalaman halaman ini terdapat beberapa laporan transaksi untuk diberikan kepada pemilik.



Gambar 5.18 halaman laporan