BAB V

PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, anaisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

5.1.1. Rencana Pengujian

Berikut ini adalah rencana pengujian aplikasi *pemesanan tempat* yang dilakukan :

Tabel 5.1 Rencana Pengujian Aplikasi *Pemesanan Tempat*

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Pemesanan	Pengecekan pemesanan	Sistem pemesanan	BlackBox

5.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah melaksanakan rencana pengujian maka dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian. Berikut kasus dan hasil pengujian :

1. Pengecekan *pemesanan tempat*

Berikut ini kasus dan hasil pengujian *pemesanan tempat:*

Tabel 5.2 Pengecekan *Pemesanan Tempat*

Kasus dan Hasil Uji (Data Valid)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pemesanan meja makanan dan minuman	Kategori meja terdapat di data base, Nominal pemesanan terpenuhi	Dapat mengisi Pemesanan sesuai yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pemesanan meja makanan dan minuman	Kategori meja terdapat di data base, Nominal pemesanan tidak terpenuhi	User tidak dapat memesan	[X] diterima [ ] ditolak

5.1.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dari kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya.

5.2. Implementasi

Tahap selanjutnya dalam membangun sebuah perangkat lunak adalah implementasi. Implementasi *waterfall* perangkat lunak ini dilakukan menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman *PHP*, dengan basis data *MySQL*. Langkah-langkah dalam tahap implementasi ini adalah urutan kegiatan awal sampai akhir yang harus dilakukan dalam mewujudkan sistem yang telah dirancang.

5.2.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak aplikasi *Pemesanan Tempat* ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Aplikasi ini hanya sebatas *pemesanan* saja.
2. *PHP* sebagai *beckend.*

5.2.2. Implementasi Perangkat Lunak

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :.

1. Program di uji dan jalankan tidak secara online / tidak terhubung dengan jaringan internet, sehingga kepuasan pengguna tidak diketahui sebagaimana mestinya.

2. Sistem yang tersedia hanya mampu memberikan informasi pemesanan tempat dan makan, dan dapat dipesan, sesuai keinginan pelanggan.
3. Pada setiap produk yang disediakan atau ditampilkan sebagian besarnya adalah sampel produk, dalam arti barang tersebut belum tentu tersedia .

5.2.3. Implementasi Perangkat Keras

Kebutuhan Minimal

1. *Proccesor* : Intel Pentium 4
2. *Memory* : 1 Gb RAM
3. *VGA* : 256 Mb
4. *Printer* : Standar
5. *Hard Disk* : 40Gb
6. *Mouse* dan *Keyboard*
7. *Database : MySQL*
8. *Sistem Koneksi : Localhost*

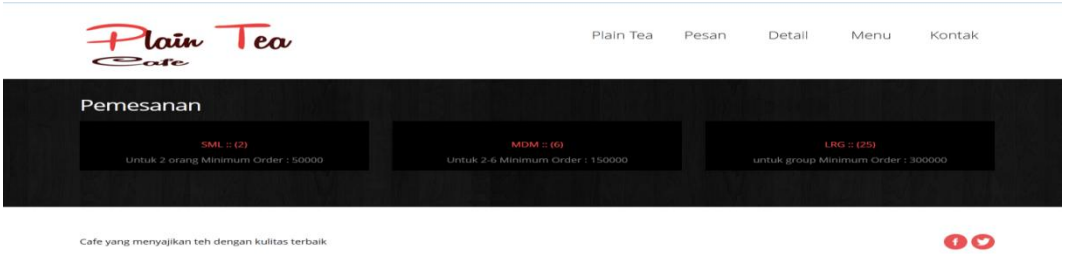
5.2.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka bertujuan untuk membantu menjelaskan secara singkat proses dan penggunaan program sistem informasi pemesanan tempat dan makan berbasis web pada Plain Tea Cafe. Cara penggunaanya adalah sebagai berikut :

5.2.5.1 Implementasi Pada Halaman Pengunjung Website

1. Proses validasi pemesanan pengunjung

Proses pada aplikasi pemesanan tempat dan makan pengunjung bias langsung memesan tempat dan makan :



Gambar 5.1 Tampilan *Homepage*

2. Proses pemesanan makanan

Pada Form ini akan diperiksa apakah meja tersedia atau tidak tersedia , jika tidak tersedia maka pelanggan tidak bisa melanjutkan pemesanan .



Gambar 5.2 Tampilan *Pemesanan Tempat*

5.2.4.2 Implementasi Halaman Berdasarkan *Sub Menu File*

Implementasi halaman berdasarkan *menu* yang dibuat dalam bentuk *file* program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.3 Implementasi halaman berdasatkan *sub menu file*

Sub Menu	**Deskripsi**	**Nama *File***
Home	Kembali lagi ke *Form* utama	- *Home.php*
Pesan	Perintah untuk menampilkan mengenai *Pemesanan Temapat dan Makan.*	- *Reservation.php*
Detail	Penjelasan setelah melakuakan *Pemesanan Temapat dan Makan.*	- *Result.php*
Menu	Penjelasan tentang macam – macam menu favorit	- *Menu.php*
Kontak	Informasi tentang kontak cafe	- *Kontak.php*

5.2.5. Implementasi Instalasi Program

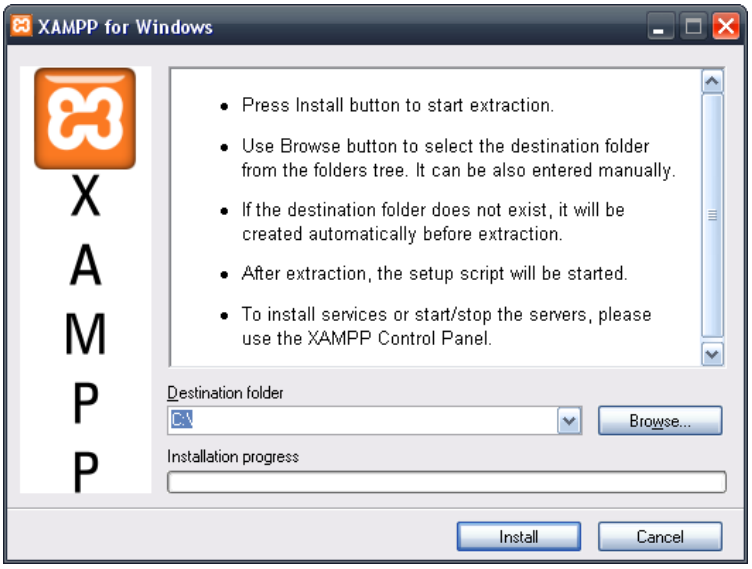
5.2.5.1 Instalasi *XAMPP*

Pertama yang harus dilakukan adalah membuka *file* instalasi *xampp win32-1.7.2* yang berekstensi.*exe* lalu *double click* untuk menginstalnya.

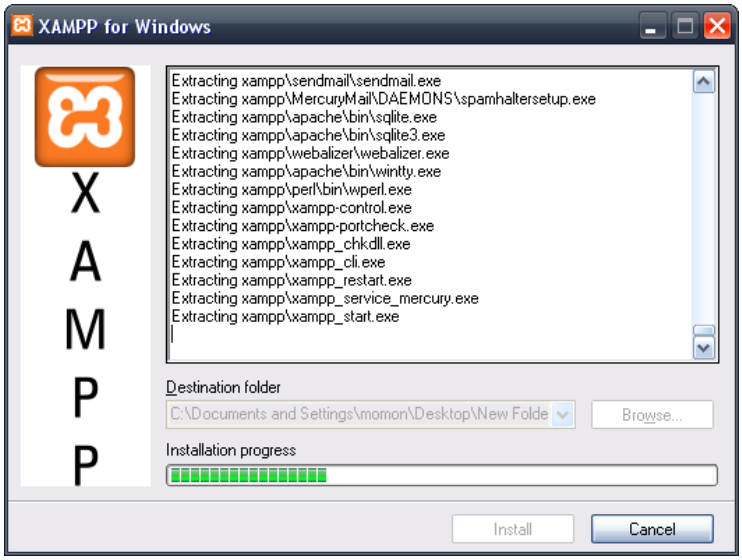


Gambar 5.3 *Icon* Instalasi *xampp-win32-1.7.2*

Lalu pilih *Instal.*

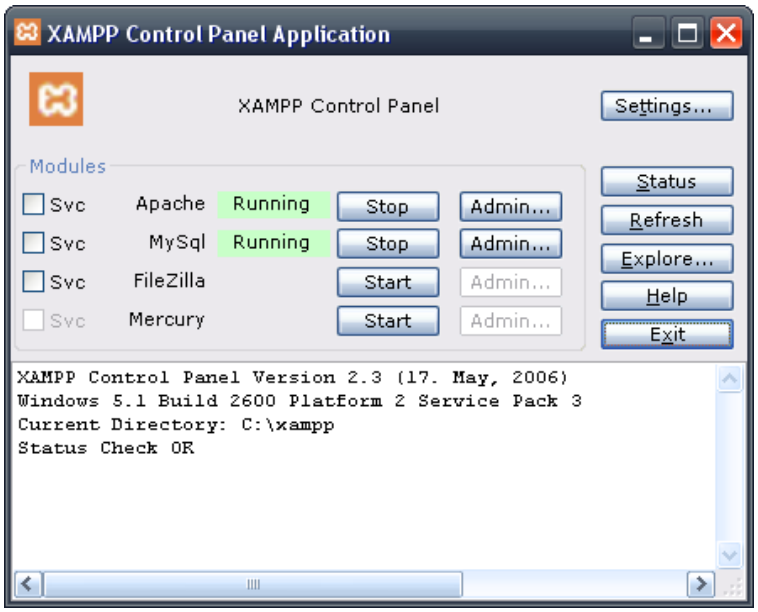


Gambar 5.4 Tampilan Awal Instalasi *xampp*



Gambar 5.5 Tampilan Proses Instalasi *xampp*

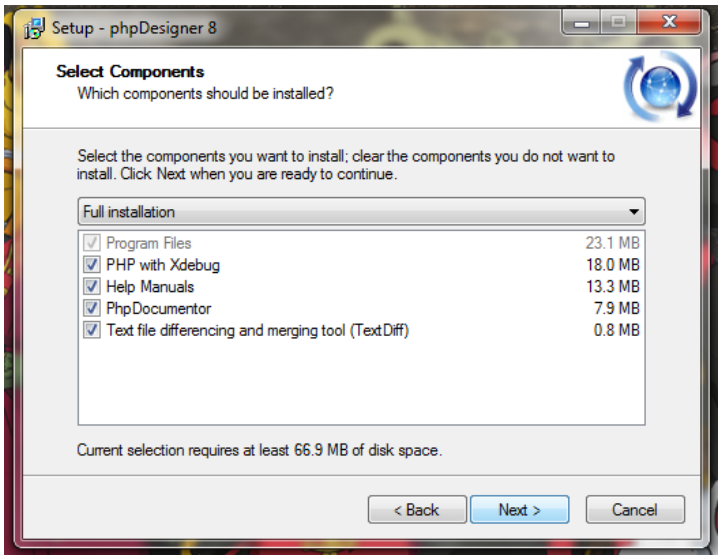
Setelah muncul di desktop, *double click xampp-control* untuk menjalankannya. Maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 5.5



Gambar 5.6 Tampilan *xampp control panel*

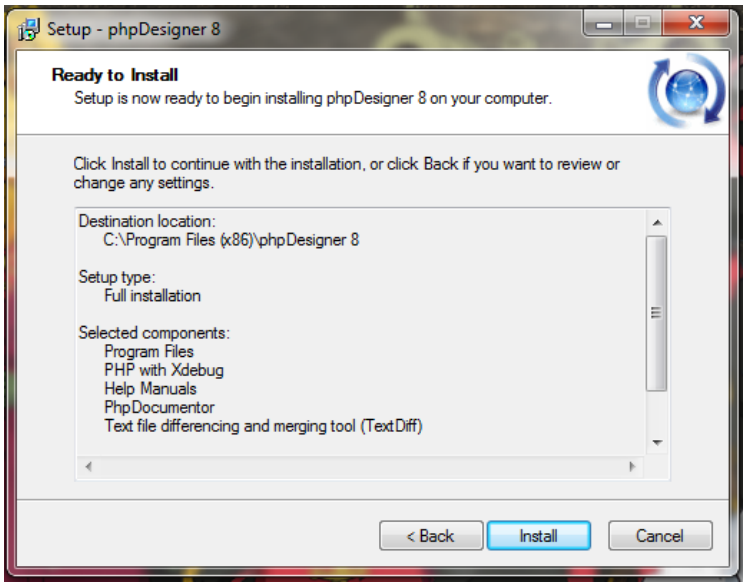
Jalankan *Apache* dan *MySql* nya dengan menekan tombol start di sisi kanannya sehingga pada *Apache* dan *MySql* muncul *progressbar "Runnig"*

5.2.5.2 Instalasi PhpDesigner 8



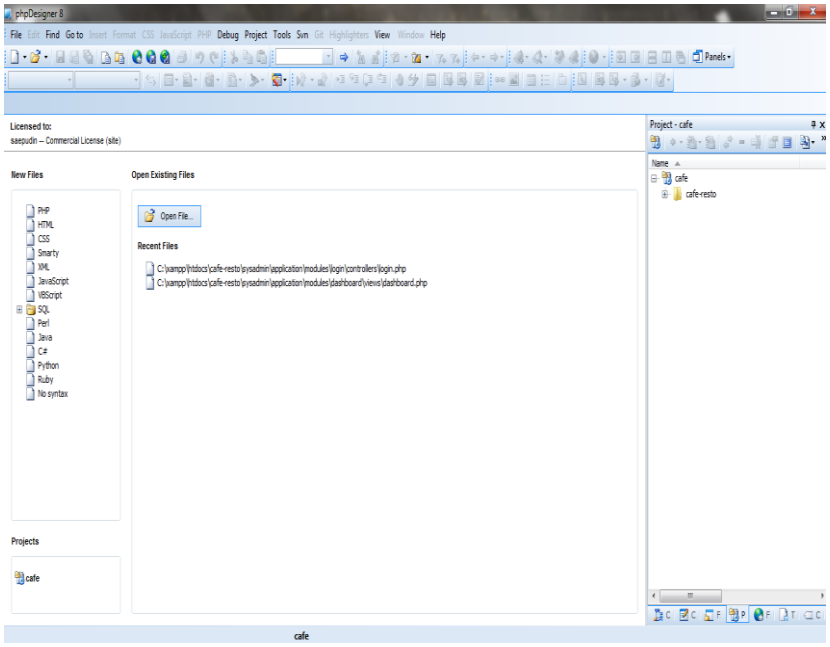
Gambar 5.5 Icon Instalasi PhpDesigner 8

Lalu pilih *Instal.*



Gambar 5.7 Tampilan Instalasi PhpDesigner 8

Setelah selesai menginstal PhpDesigner 8 . Maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 5.7



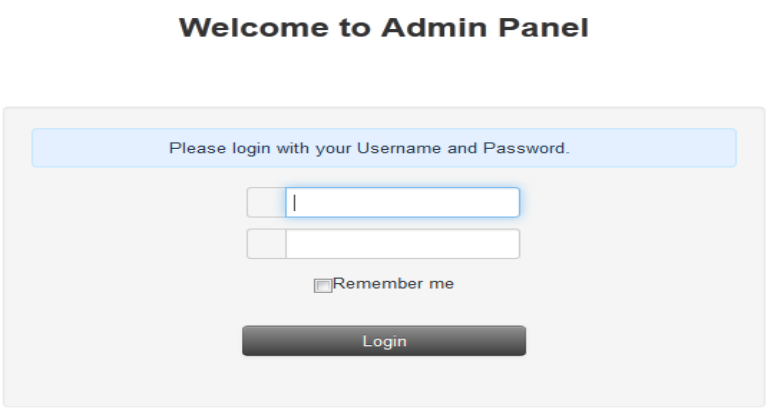
Gambar 5.8 Tampilan PhpDesigner 8

Pada gambar ini dimana proses kita mengerjakan php untuk web pemesanan .

5.2.6. Penggunaan Program

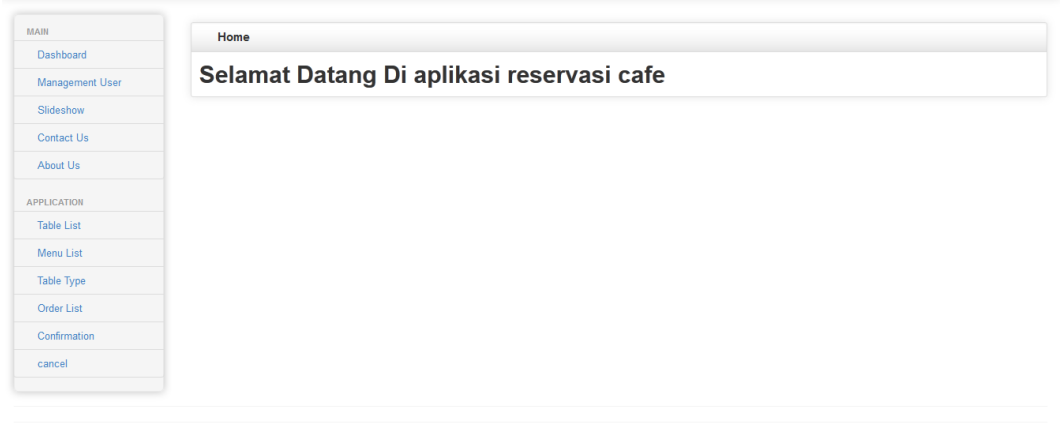
Kegiatan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program sistem backend pada website plain tea café . Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :

1. Login tampilan backend Plain Tea Cafe



Gambar 5.9 Tampilan Login Plain Tea Café

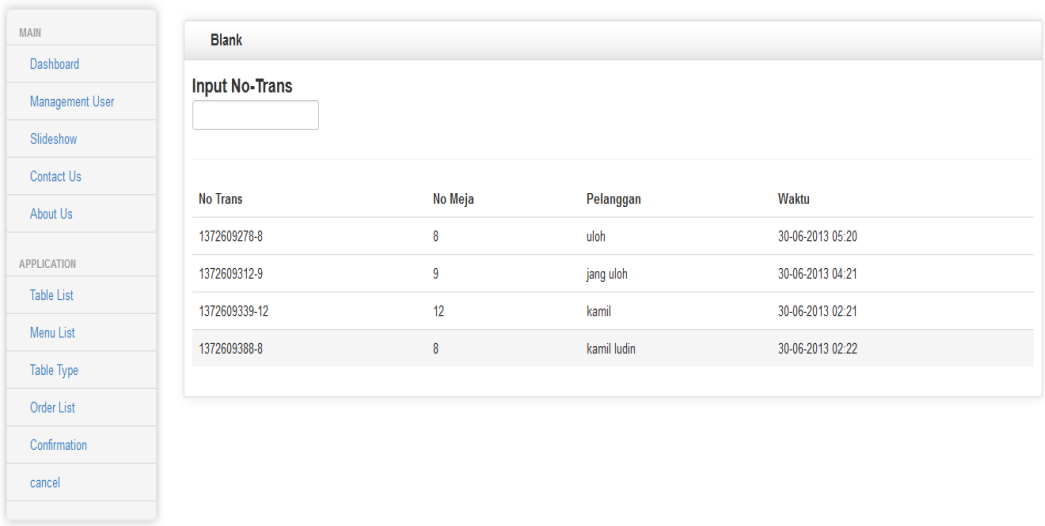
2. Tampilan From Reservation Plain Tea Cafe



Gambar 5.10 Tampilan Reservation Plain Tea Café

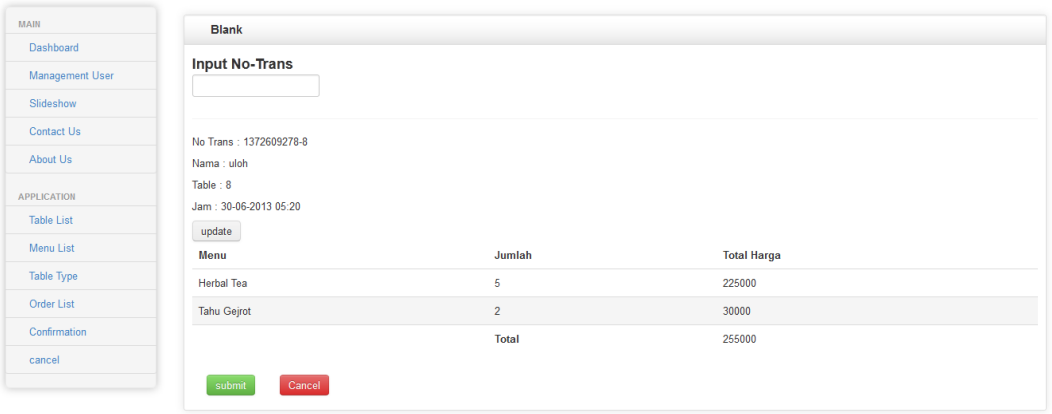
Tampilan *Form* terdiri dari untuk *Main Menu* yaitu Dashboard, Management User , Slidesshow , Contact Us , About Us dan untuk *Application Menu* yaitu Table List , Menu list , Table type , Order list , Confirmation , Cancel.

3. Tampilan Order List Plain Tea Cafe



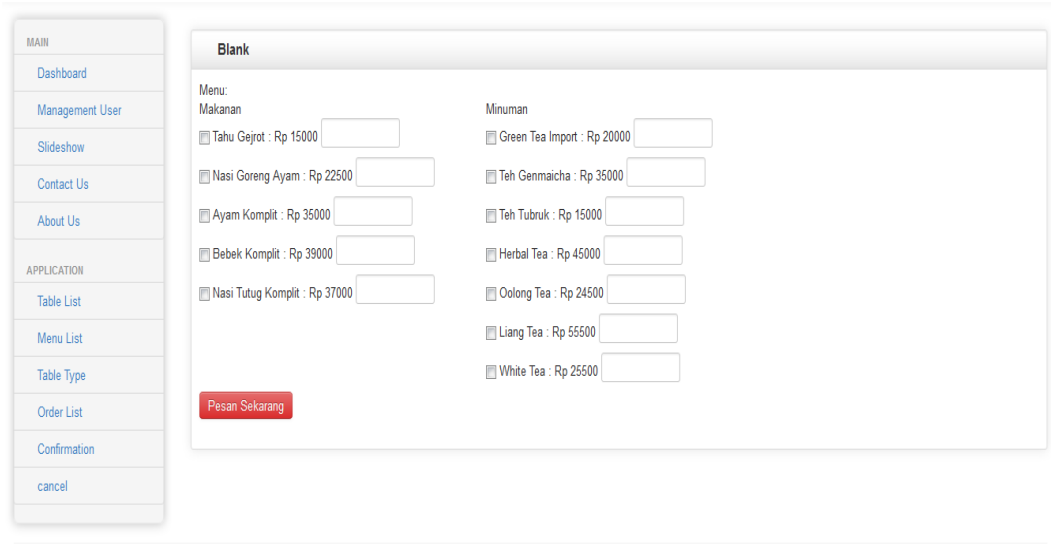
Gambar 5.11 Tampilan Order List Plain Tea Café

Untuk menampilkan daftar reservation pilih *order list* . Jika memasuk no transaksi pemesan maka akan menampilkan informasi seperti gambar dibawah ini:



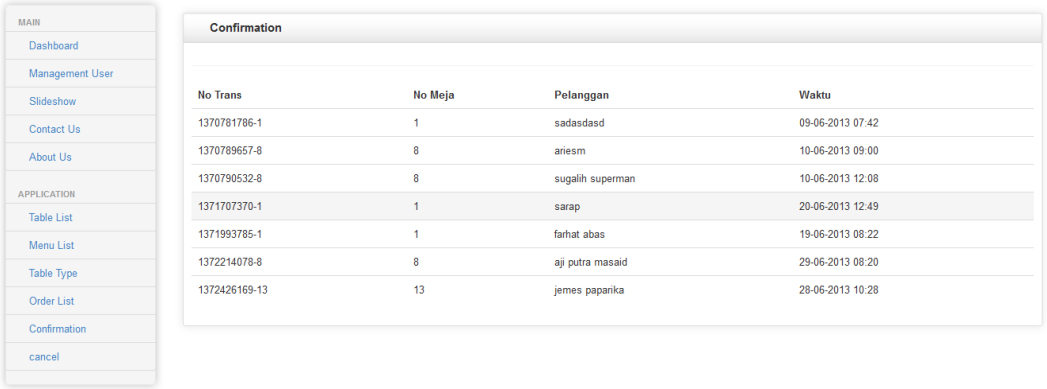
Gambar 5.12 Tampilan *Detail Order list*

Tampilan *Detail Order list* ini berisikan data pesanan yang di pesan oleh pelanggan dengan keterangan makan dan minumana yang dan no meja jika pelanggan ingin menambah pesanan klik tombol update , maka akan menampilkan informasi seperti gambar dibawah ini :



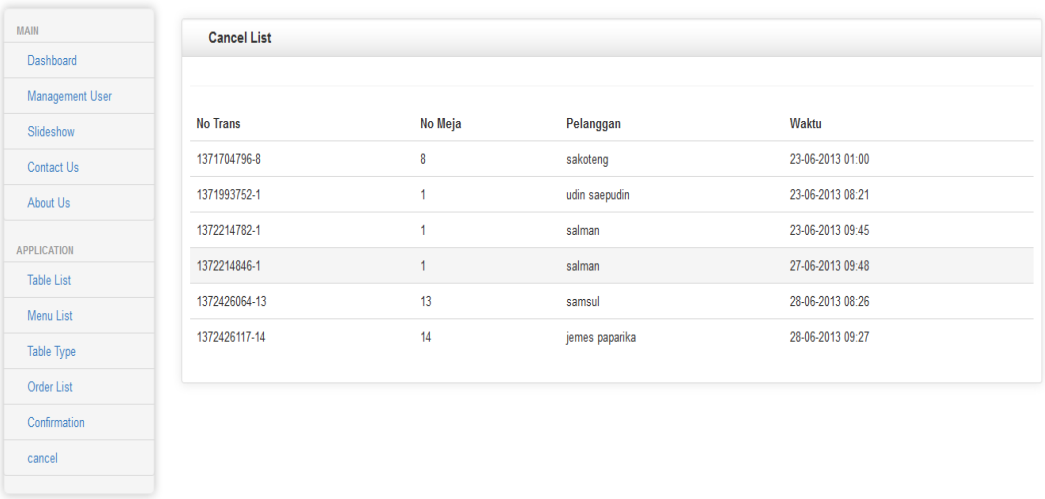
Gambar 5.13 Tampilan *Update Order list*

4. Tampilan Table Confimation dan Cancel Plain Tea Café



Gambar 5.14 Tampilan *Confirmation*

Tampilan ini adalah beberapa pelanggan yang telah memesan dan datang ke Plain Tea Café , jika pelanggan membatalkan pesan di Plain Tea Café maka akan menampilkan informasi seperti gambar di bawah ini :



Gambar 5.15 Tampilan *Cancel*