BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diperlukan beberapa tahapan yang tersistematis dalam hal analisis dan perancangan sistem untuk mendapatkan sebuah aplikasi yang baik sesuai dengan tujuan dan kegunaannya. Tahapan awal dari analisis adalah menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem mulai dari kebutuhan pengguna, kebutuhan non fungsional, dan kebutuhan fungsional.

4.1 Perancangan Sistem

Tahap Perancangan sistem merupakan tahap implementasi dari hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan *Website* yang dibangun pada lingkungan yang sesungguhnya. Dalam hal ini, perancangan akan menggunakan bahasa pemrograman web yaitu html dan php untuk dapat mengimplementasikan *Perancangan Aplikasi Psikologi* yang bertujuan untuk menjadikan *Aplikasi Psikologi* berjalan lebih optimal.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari Perancangan *Aplikasi Psikologi* tersebut untuk membuat Website yang dapat dimengerti oleh user, baik soal-soal yang ada ataupun pendaftaran psikolog. menambahkan informasi mengenai kepribadian serta berperan sebagai sarana promosi bagi Psikolog muda.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan mengalami penambahan aktor yang sebelumnya hanya ada dua aktor yang terlibat, aktor penambah yang dilibatkan pada sistem yang diusulkan yaitu admin. Dimana admin bertugas sebagai pengelola *user* pada *Aplikasi Psikologi* dalam hal ini memberikan hak akses untuk *login* kepada *Psikolog* yang mendaftarkan diri menjadi *user*.

4.1.3 Perancangan Sistem yang Diusulkan

Proses perancangan sistem yang diusulkan merupakan tahapan awal dari perancangan *Aplikasi Psikologi* yang dilakukan sebagai pemecahan masalah yang ada pada *Aplikasi Psikologi* yang sedang berjalan agar *Aplikasi Psikologi* dapat beroperasi lebih optimal.

4.1.3.1 Use Case

Diagram *Use Case* merupakan bagian tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem yang akan menggambarkan bagaimana aktor yang akan menggunakan dan memanfaatkan sistem. Diagram ini juga mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh sistem. *Use Case* terdiri dari tiga bagian yaitu identifikasi aktor, identifikasi *Use Case* dan skenario *Use Case*.

1. Identifikasi aktor

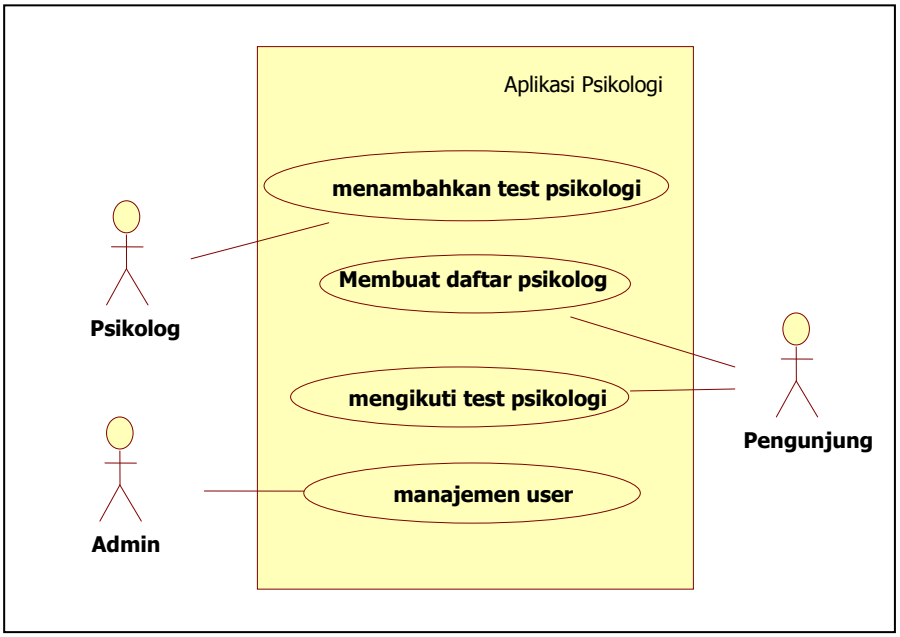
Aktor yang berperan dalam menjalankan sistem dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1.

Aktor Sistem Aplikasi psikologi yang diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
A-01	Psikolog	Merupakan Aktor yang menggunakan aplikasi psikologi yang memiliki hak akses untuk *login* kedalam sistem agar dapat memberikan materi/soal mengenai tes psikologi untuk pengunjung aplikasi.
A-02	Pengunjung	Merupakan aktor yang menggunakan aplikasi psikologi untuk kepentingan mengikuti test psikologi yang disediakan oleh psikolog
A-03	Admin	Merupakan aktor yang memiliki hak akses untuk *login* kedalam sistem yang bertugas untuk mengelola *user* pada aplikasi psikologi.

Gambar 4.1 menunjukan interaksi antara aktor dan sistem, dimana terdiri tiga aktor yaitu *Psikolog, Pengunjung* dan *Admin*, sedang kan bagi sistem aplikasi psikologi Psikolog merupakan Aktor yang menggunakan aplikasi psikologi yang memiliki hak akses untuk *login* kedalam sistem agar dapat memberikan materi/soal mengenai tes psikologi untuk pengunjung aplikasi. Aktor kedua yaitu *pengunjung, pengunjung* Merupakan aktor yang menggunakan aplikasi psikologi untuk kepentingan mengikuti test psikologi yang disediakan oleh psikolog. Actor ketiga yaitu *admin, admin* yang memiliki hak akses untuk *login* kedalam sistem yang bertugas untuk mengelola *user* pada aplikasi psikologi.



Gambar 4.1

Use case aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

2. Identifikasi use case

Identifikasi use case yang terdapat di dalam sistem dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2

Identifikasi Use Case Diagram pada aplikasi *psikologi* yang diusulkan

No	Use Case	Deskripsi
UC – 01	Menambah Test Psikologi	Fungsionalitas untuk menambahkan kategori/soal/latihan tes psikologi yang dilakukan oleh psikolog.
UC – 02	Daftar Psikolog	Fungsionalitas untuk melakukan pendaftaran menjadi psikolog. Dimana pada saat tampilan awal pengguna aplikasi yang tidak mempunyai akun disebut sebagai pengunjung.

UC-03	Mengikuti Test Psikologi	Fungsionalitas untuk mengikuti test psikologi yang dilakukan pengunjung aplikasi.
UC-04	Manajemen User	Fungsionalitas untuk memanajemen *user* yang terdaftar pada aplikasi psikologi.

3. Skenario *Use Case*

Skenario proses-proses yang terdapat pada *use case* yang diusulkan dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 4.3

Skenario *Use Case* Menambah Test Psikologi yang diusulkan

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Menambah Test Psikologi
Aktor	Psikolog
Tujuan	Menambahkan kategori/soal/latihan test Psikologi
Keadaan Awal	Aplikasi menampilkan menu utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu **Login**	
	2. Menampilkan form login
3. Mengisi form Login	
	4. Menampilkan Halaman Psikolog
5. Memilih menu **Buat Test**	
	6. Menampilkan form **Input Kategori**
7. Input data Kategori	
	8. Menampilkan form input penilaian

9. Input data Penilaian	
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar soal yang dimiliki oleh Psikolog melalui *direct* akses ke menu Bank Soal

Tabel 4.4

Skenario *Use Case* Membuat Daftar Psikolog yang diusulkan

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Membuat Daftar Psikolog
Aktor	Pengunjung
Tujuan	Mendaftar menjadi Psikolog
Keadaan Awal	Aplikasi menampilkan menu utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu **Daftar**	
	2. Menampilkan form Pendaftaran Akun Psikolog
3. Mengisi form pendaftaran	
Kondisi Akhir	Menampilkan form login, untuk diisi dengan data akun yang telah di daftarkan sebelumnya.

Tabel 4.5

Skenario *Use Case* mengikuti test psikologi yang diusulkan

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Mengikuti Test Psikologi
Aktor	Pengunjung
Tujuan	Mengikuti Test Psikologi yang disediakan psikolog
Keadaan Awal	Aplikasi menampilkan menu utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu **Daftar Test**	

	2. Menampilkan daftar test yang dimiliki masing-masing Psikolog
3. Memilih tombol Ikuti Test pada daftar psikolog	
	4. Menampilkan soal dari kategori test yang dipilih
5. Mengisi soal tes psikologi	
Kondisi Akhir	Menampilkan deskripsi hasil test psikologi yang telah diikuti pengunjung.

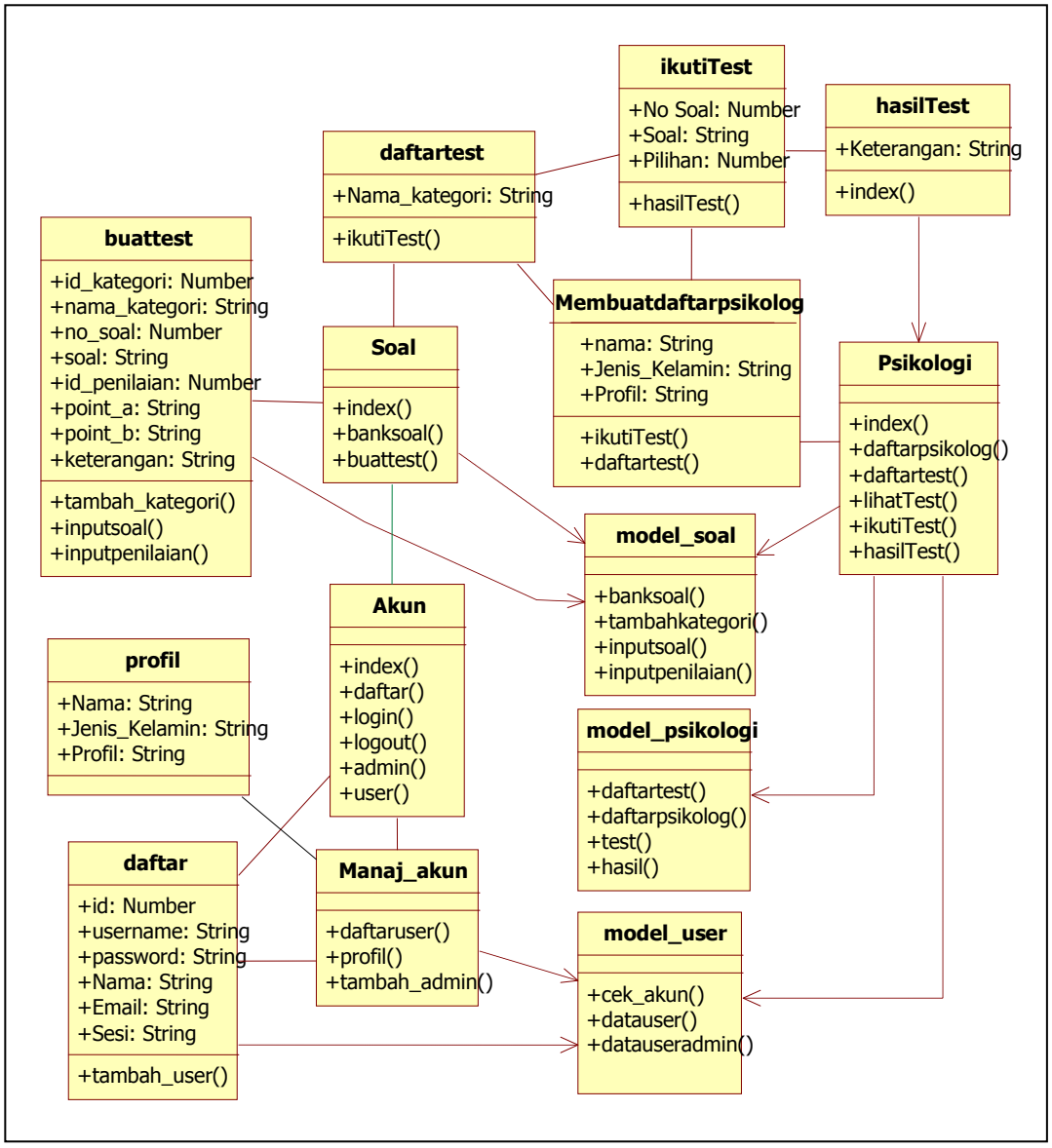
Tabel 4.6

Skenario *Use Case* Manajemen User yang diusulkan

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Manajemen User
Aktor	Admin
Tujuan	Memanajemen Akun/*user* terdaftar pada Aplikasi Psikologi
Keadaan Awal	Aplikasi menampilkan menu utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu **Login**	
	2. Menampilkan form login
3. Mengisi form Login	
	4. Menampilkan Halaman Admin
5. Memilih menu **Data User**	
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar user pada aplikasi psikologi, admin berhak untuk menghapus data user jika diperlukan

4.1.3.2 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi dari fungsionalitas yang menghasilkan objek. Diagram ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang melakukan manipulasi fungsi atau metode. Berikut ini gambaran class diagram aplikasi *Psikologi* yang diusulkan.



Gambar 4.2

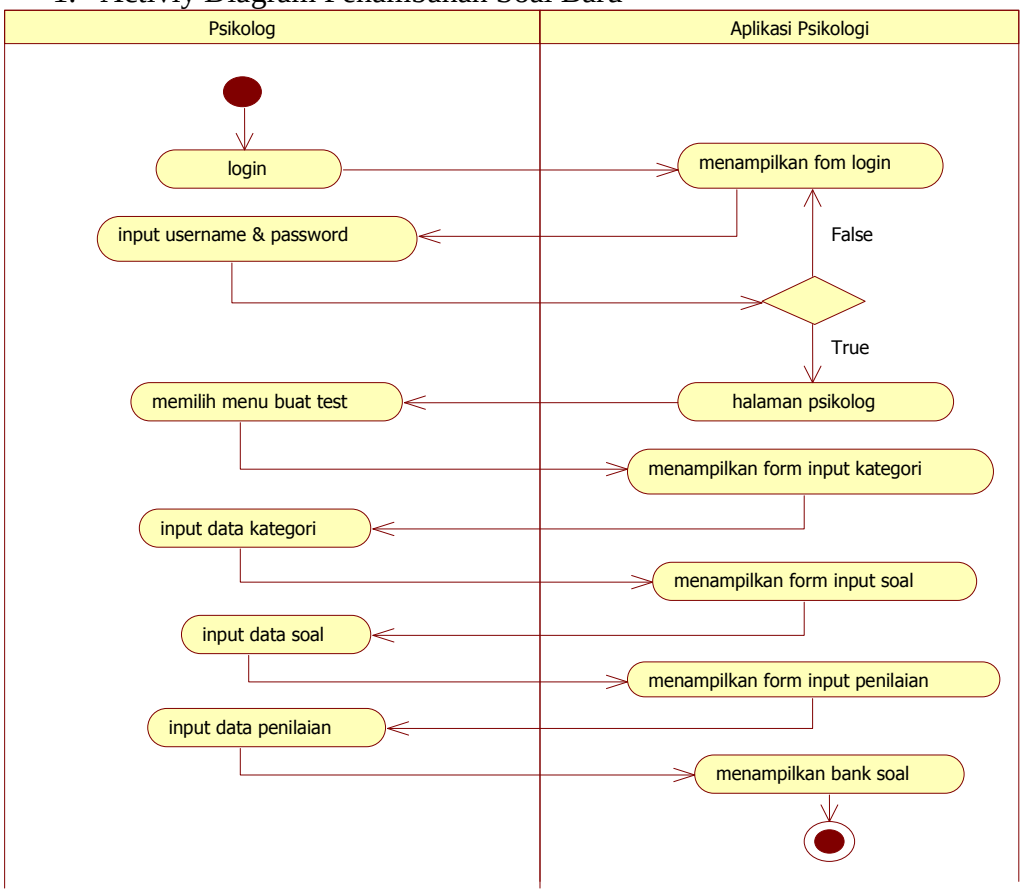
Class Diagram Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

4.1.3.3 Activity Diagram

Diagram activity merupakan bagian dari penggambaran sistem secara fungsional menjelaskan proses-proses logika atau fungsi yang terimplementasi

oleh kode program. *Activity Diagram* memodelkan event-event yang terjadi didalam suatu *Use Case* dan digunakan untuk pemodelan aspek dinamis dari sistem.

1. Activiy Diagram Penambahan Soal Baru



Gambar 4.3

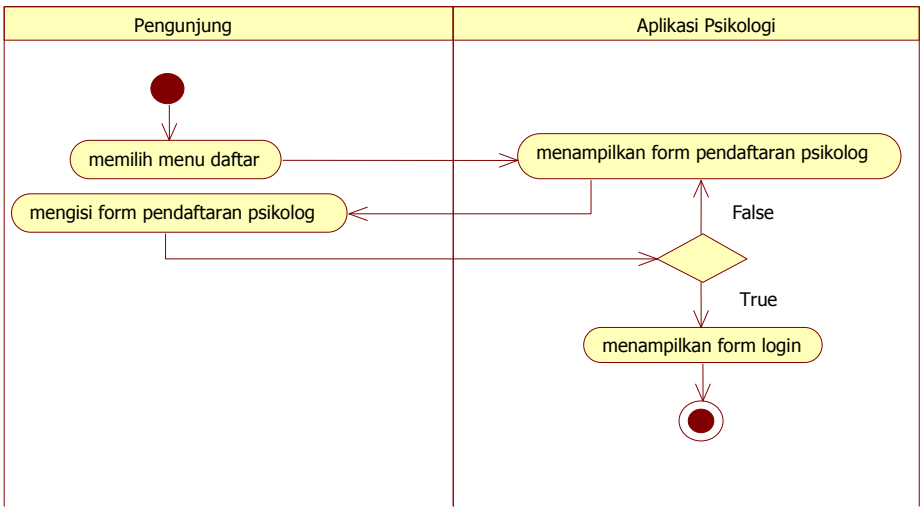
Activity Diagram Penambahan Soal Baru Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

Pada Gambar 4.3 Tahapan awal untuk menambah soal baru, psikolog login dengan data yang telah didaftarkan. Jika data yang diisi tidak sesuai maka aplikasi akan menampilkan kembali form login beserta notifikasi kesalahan pengisian

form login. Jika data yang diisi sesuai maka aplikasi akan menampilkan halaman psikolog. Lalu psikolog memilih menu buat tes yang selanjutnya aplikasi akan menampilkan form input kategori.

Psikolog ditugaskan untuk mengisi form tersebut lalu tahapan berikutnya aplikasi akan menampilkan form input soal, diamana psikolog ditugaskan untuk mengisi soal yang berkaitan dengan kategori soal yang telah diinput, tahapan terakhir aplikasi akan menampilkan form input penilaian yang kembali harus diisi oleh psikolog sesuai hasil penilaian dari soal-soal terrkait setelah semuanya selesai dilakukan makan aplikasi akan menampilkan bank soal yang berisi soal-soal yang dimiliki psikolog yang bersangkutan.

2. *Activity Diagram* Membuat Daftar Psikolog

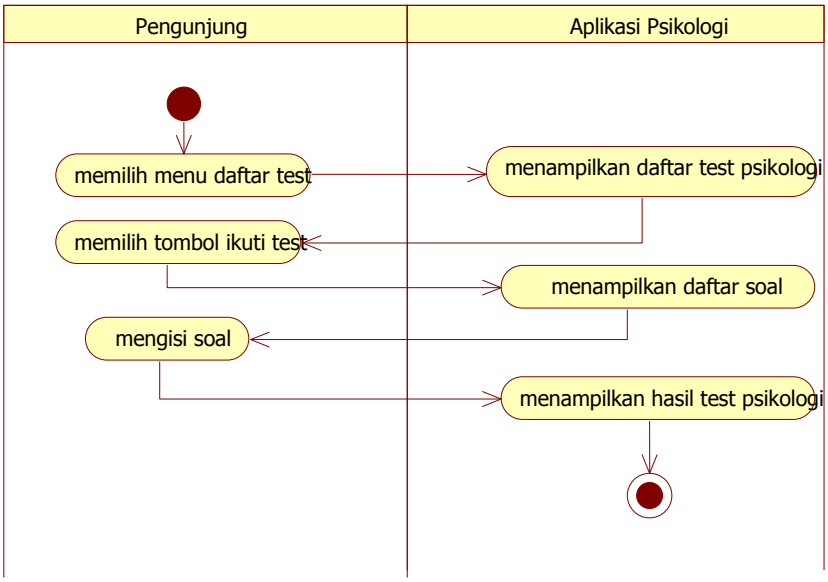


Gambar 4.4

Activity Diagram Daftar Psikolog pada Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

Gambar 4.1.4 Tahapan awal untuk mendaftar menjadi psikolog, pengunjung memilih menu daftar lalu aplikasi akan menampilkan form pendaftaran psikolog, setelah itu pengunjung ditugaskan untuk mengisi form pendaftaran tersebut. Jika data tersebut diisi tidak sesuai ketentuan makan aplikasi akan menampilkan kembali form pendaftaran psikolog beserta notifikasi kesalahan penginputan, jika data yang diisi sesuai dengan ketentuan maka akun akan menampilkan form login beserta notifikasi bahwa data yang telah diinput berhasil ditambahkan kedalam database.

3. *Activity Diagram* ikuti test

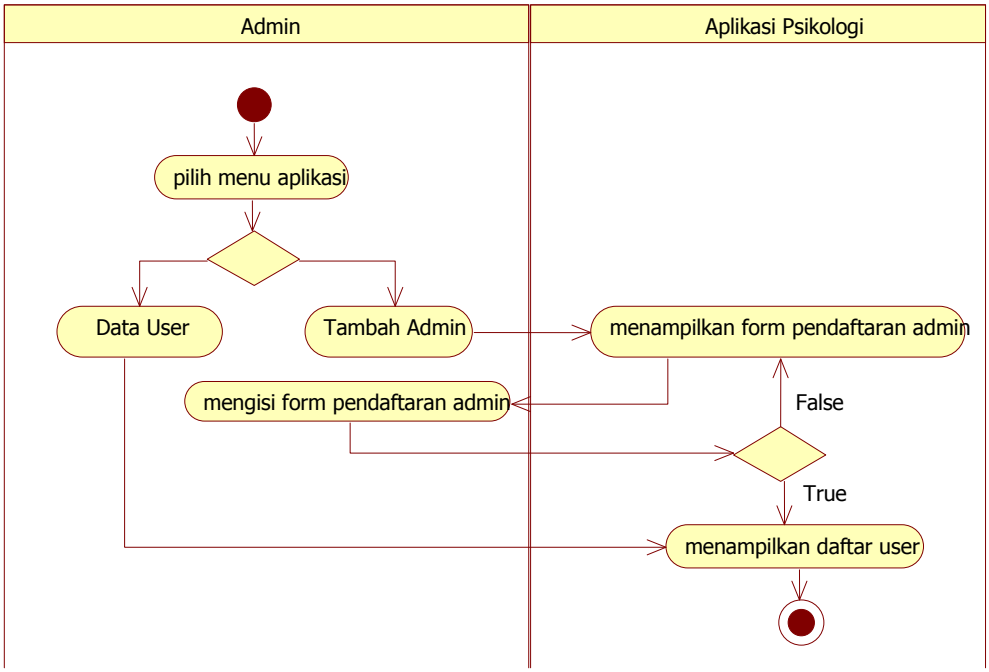


Gambar 4.5

Activity Diagram ikuti test pada Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

Gambar 4.5 Tahapan awal untuk mengikuti test psikologi, pengunjung memilih menu daftar test, maka aplikasi akan menampilkan daftar test/daftar kategori soal yang dimiliki oleh masing-masing psikolog. Lalu pengunjung memilih tombol ikuti test dari kategori test yang ditentukan, setelah itu aplikasi akan menampilkan daftar soal mengenai kategori test yang telah dipilih pada tahapan ini user mengisi soal test sesuai kepribadian atau yang menggambarkan kehidupan sehari-hari pengunjung, jika seluruh soal telah diisi maka aplikasi akan menampilkan hasil test yang telah dilakukan pengunjung.

4. *Activity Diagram* manajemen user



Gambar 4.6

Activity Diagram Manajement User pada Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

Gambar 4.6 Tahapan awal memanajemen user, diasumsikan admin telah melakukan login dengan akun yang dimilikinya. Lalu admin memilih menu yang ada di halaman admin.

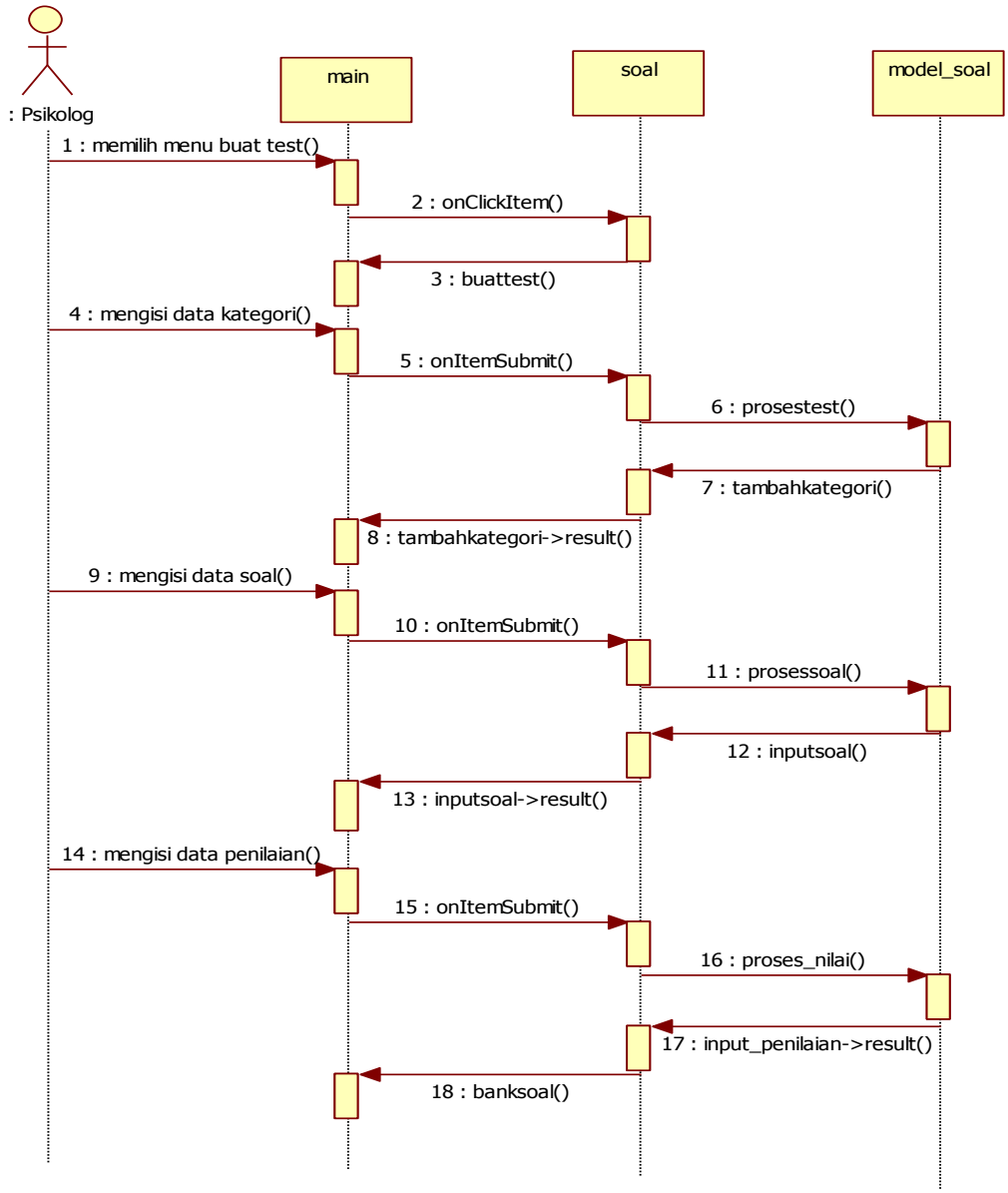
Jika menu tambah admin dipilih maka aplikasi akan menampilkan form pendaftaran admin, lalu admin ditugaskan untuk mengisi form pendaftaran admin, jika form pendaftaran diisi tidak sesuai ketentuan maka aplikasi akan menampilkan kembali form pendaftaran admin beserta notifikasi kesalahan pengisian form. Jika form pendaftaran diisi sesuai ketentuan maka aplikasi akan menampilkan daftar user aplikasi psikologi.

Tetapi jika admin memilih menu Data User maka aplikasi akan menampilkan daftar user aplikasi psikologi dimana admin dapat melakukan penghapusan data user jika hal itu diperlukan.

4.1.3.4 *Sequence diagram*

Pada tahapan ini *sequence diagram* menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan sistem untuk mencapai suatu tujuan dari *Use Case*. Interaksi yang terjadi antar class, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.

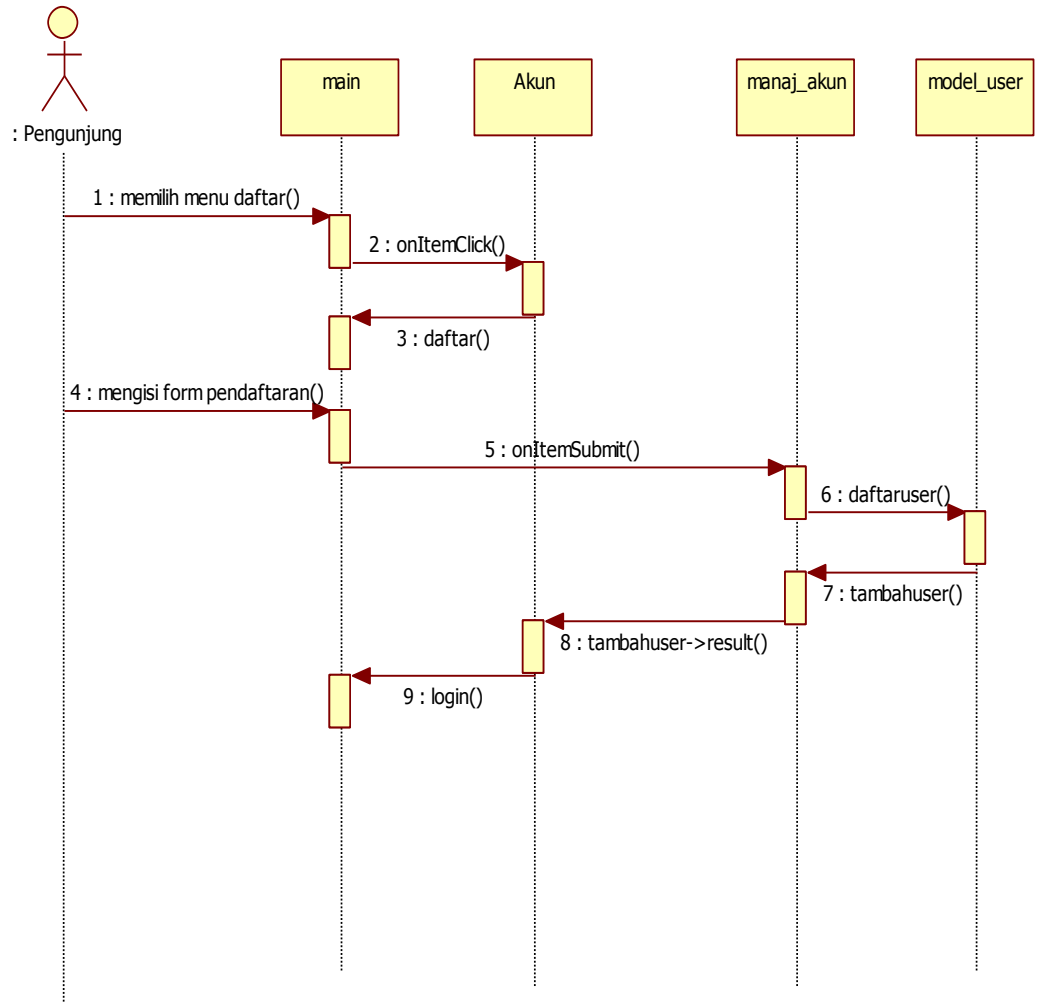
1. *Sequence Diagram* Menambahkan Test Psikologi



Gambar 4.7

Sequence diagram Menambahkan Test Psikologi pada Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

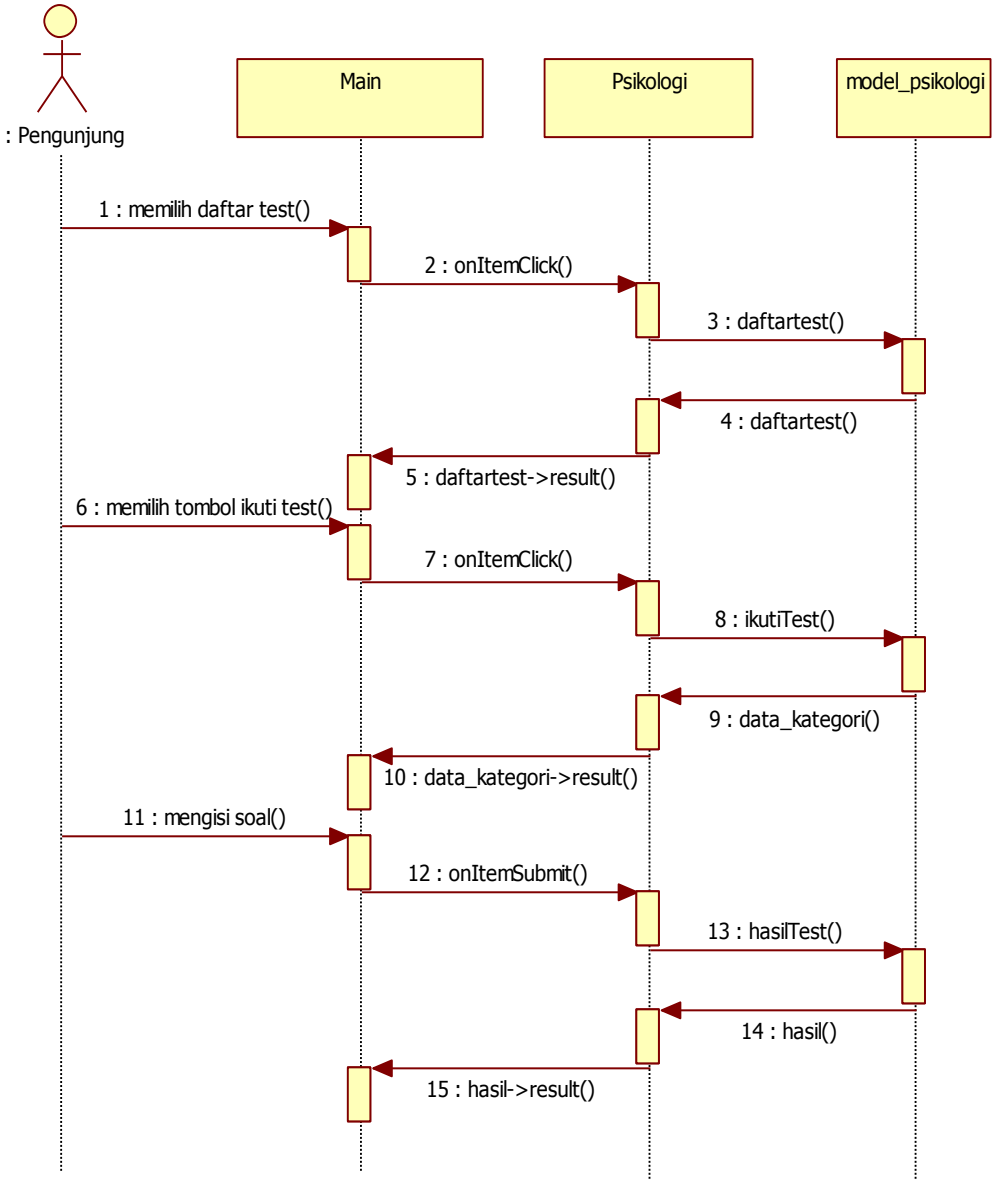
2. *Sequence Diagram* Daftar



Gambar 4.8

Sequence diagram Daftar pada Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan.

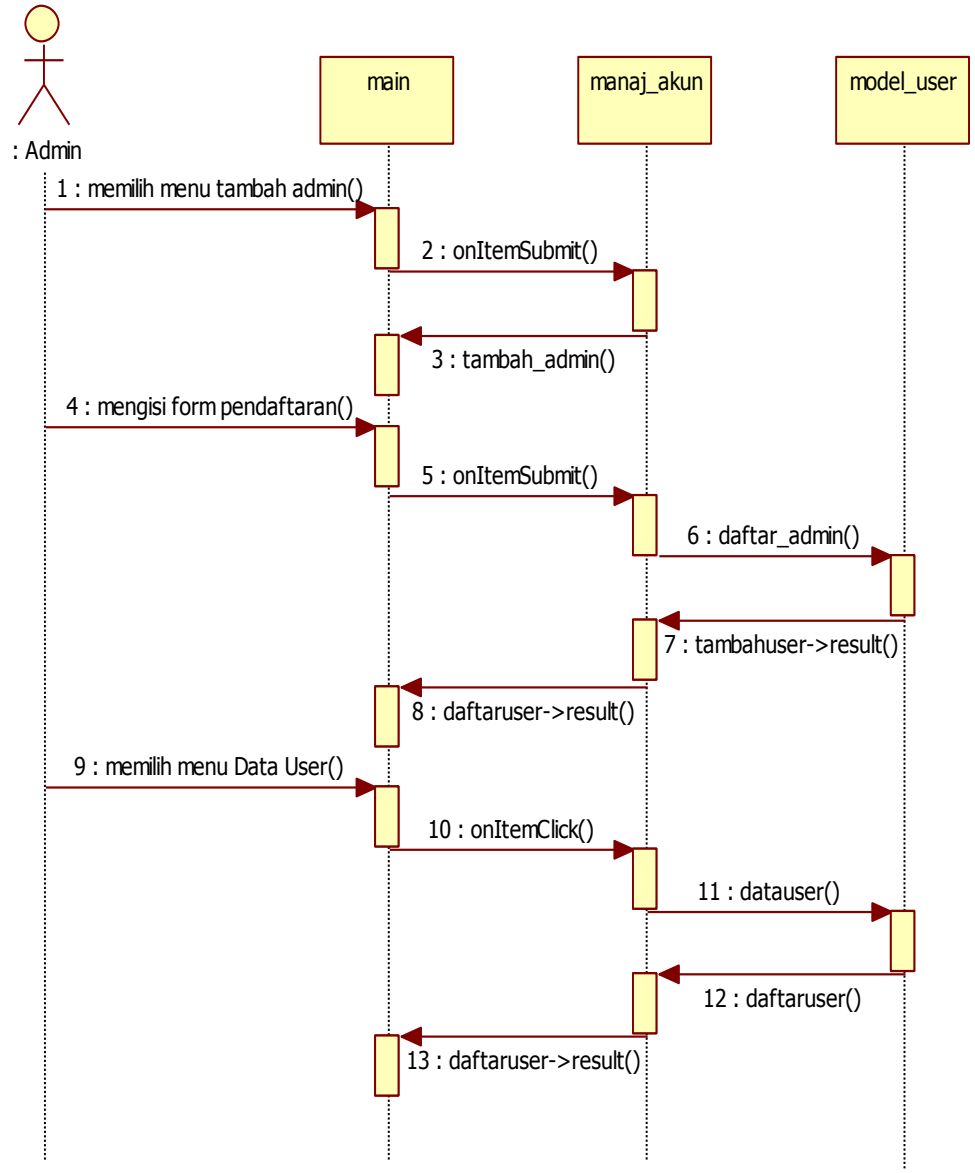
3. *Sequence Diagram* Mengikuti Test Psikologi



Gambar 4.9

Sequence diagram Mengikuti Test Psikologi pada Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

4. *Sequence Diagram* Manajemen User

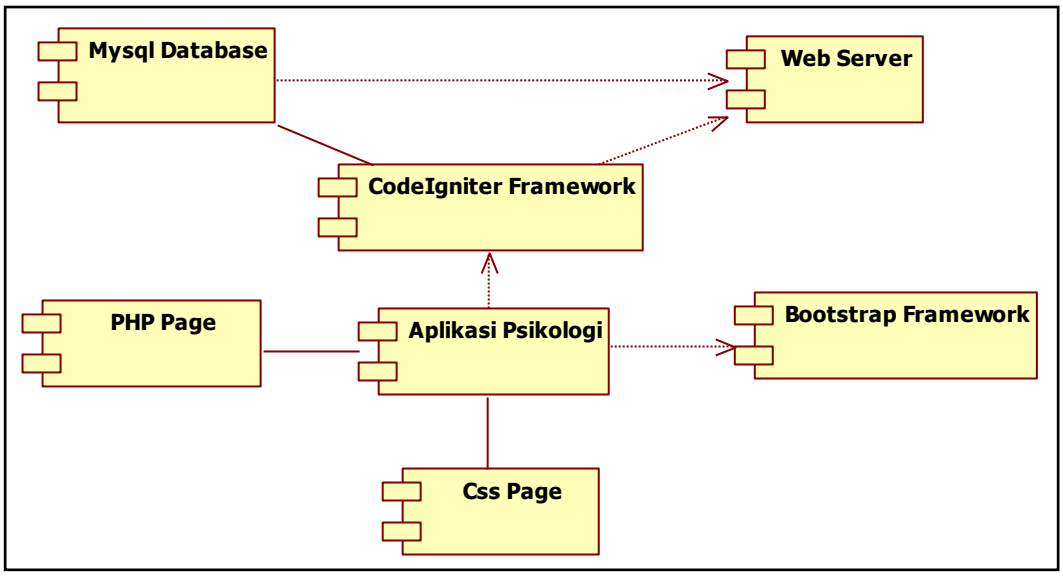


Gambar 4.10

Sequence Diagram Manajemen User pada Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

4.1.3.5 *Component diagram*

Pada tahapan *Component diagram*, menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak termasuk ketergantungan. Komponen piranti lunak yang dimaksud adalah modul yang berisi *source code* dari aplikasi yang dibuat atau *binary code*, yang ada pada *library* atau *executeable* yang muncul pada *compile time*, *link time* ataupun pada *runtime*. Berikut *component diagram* yang ditujukan pada gambar 4.11.



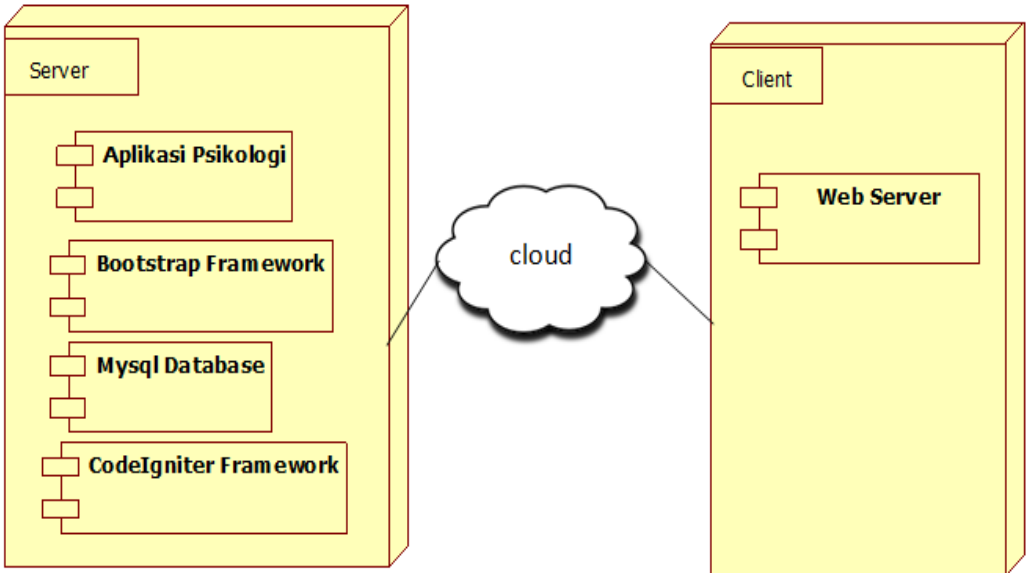
Gambar 4.11

Component diagram Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

4.1.3.6 *Deployment diagram*

Diagram deployment memodelkan arsitektur sistem dengan mengidentifikasikan perangkat keras. Perangkat keras tersebut dapat berupa

komputer, piranti, *network* atau bahkan operator yang melakukan proses manual. *Deployment diagram* juga menggambarkan secara rinci bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak pada mesin *server* atau perangkat keras, bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server* dan hal-hal yang lain bersifat fisikal. Gambaran arsitektur fisik dari perangkat keras dan *Website* dari aplikasi *Psikologi* seperti yang ditunjukan pada gambar 4.12.



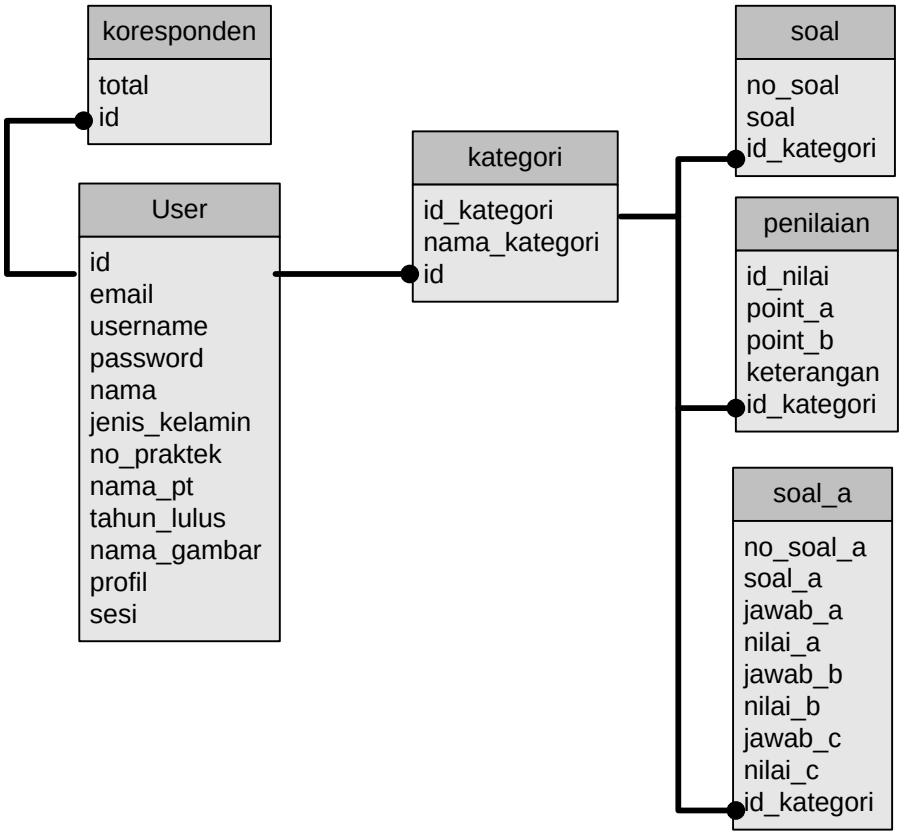
Gambar 4.12

Deployment diagram Aplikasi *Psikologi* yang diusulkan

4.1.4 Skema Relasi

Relasi antar tabel merupakan gabungan antar *file* yang mempunyai kunci utama yang sama, sehingga *file-file* tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh *field* kunci (*Primary Key*) *filed* kunci tamu (*foreign Key*). Pada

proses ini elemen-elemen data dikelompokkan menjadi satu *file database* beserta *entitas* dan hubungannya. Skema relasi tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1.31.



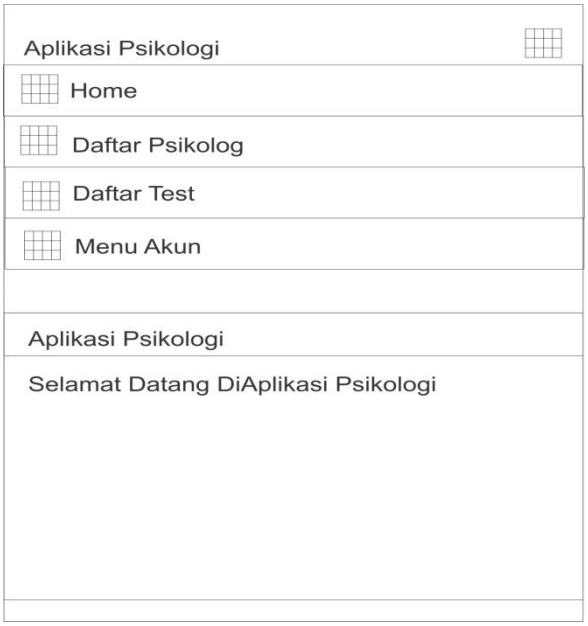
Gambar 4.13
Skema Relasi Aplikasi Psikologi

4.1.5 Perancangan Antar Muka

Pada tahap perancangan antar muka, bertujuan untuk mencari bentuk yang optimal dari aplikasi yang akan dikembangkan dengan pertimbangan faktor-faktor permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan pada sistem seperti yang telah ditetapkan dan diuraikan pada tahapan analisis. Dalam tahapan ini, upaya yang dilakukan dalan perancangan antar muka yaitu dengan cara mengkombinasikan penggunaan teknologi perangkat keras dan *Website* yang tepat sehingga diperoleh hasil yang optimal dan mudah untuk diimplementasikan.

4.1.5.1 Perancangan Antar Muka Pengunjung

Pengunjung merupakan pengguna *Aplikasi Psikologi* untuk mengetahui informasi kepribadian, informasi daftar Psikolog untuk melihat siapa saja psikolog yang ada dan mengikuti testnya atau langsung mengikuti test kepribadian pada daftar soal. Pengunjung juga tidak perlu mengisi pendaftaran agat tidak mempersulit pengunjung yang ingin mengikuti test Kepribadian. Berikut perancangan antar muka untuk Pengunjung, Psikolog dan Admin :



Gambar 4.14

Perancangan Antar Muka Untuk Pengunjung Pada *Pengunjung*

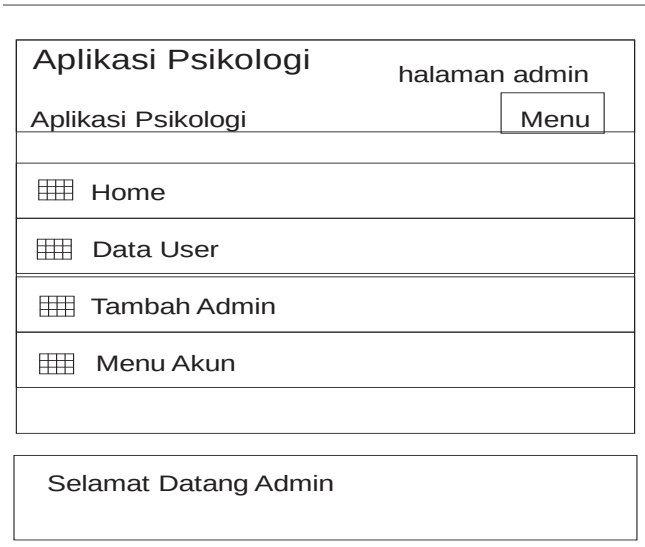
Berikut penjelasan mengenai perancangan antar muka Pengunjung pada gambar 4.14:

1. *Home* adalah Menu utama untuk melihat seecara keseluruhan fitur-fitur yang ada pada *Website Kepribadian*.

2. *Daftar Psikolog* adalah menu untuk melihat Profile psikolog yang telah melakukan pendafaran dan memberikan soal.
3. *Daftar Test Kepribadian* adalah menu untuk melihat semua tipe soal yang telah di publikasikan oleh psikolog.
4. Menu Akun adalah menu untuk melakukan *Login* atau melakukan *Daftar* bagi *psikolog* yang ingin menjadi *user* pada *Website Kepribadian.*
5. Aplikasi Psikologi adalah menu untuk melihat informasi mengenai kepribadian pada *Website Kepribadian*

4.1.5.2 Perancangan Antar Muka Admin

Admin bertugas untuk mengelola data *user* dan menfilterisasi pada Aplikasi Kepribadian, berikut perancangan antar muka admin:



Gambar 4.15

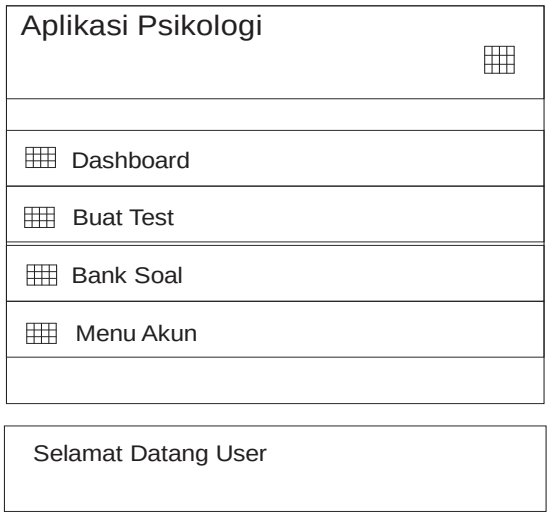
Perancangan Antar Muka Untuk Pengunjung Pada *Admin*

Berikut penjelasan mengenai perancangan antar muka Admin pada gambar 4.15:

1. *Home* adalah Menupada tampilan awal *admin*
2. *Data User* adalah menu untuk melihat Profile psikolog yang telah melakukan pendafaran dan memberikan soal. Admin dapat menghapus psikolog jika tidak sesuai soal soal yang diberikan.
3. *Tambah Admin* adalah menu menambah admin baru dengan cara mendaftar sebagai admin
4. *Menu akun* adalah menu untuk logout dan melihat profile admin.

4.1.5.3 Perancangan Antar Muka User/Psikolog

Psikolog bertugas untuk membuat atau menyumbang soal soal untuk *Test Kepribadian* pada *Website Kepribadian*, berikut perancangan antar muka Psikolog:



Gambar 4.16

Perancangan Antar Muka Untuk Pengunjung Pada *Psikologi*

Berikut penjelasan mengenai perancangan antar muka Psikolog pada gambar 4.15:

1. *Dasboard* adalah Menupada tampilan awal *Psikolog*
2. *Buat soal* adalah menu untuk menambahkan soal atau membuat soal yang tentukan oleh *Website Kepribadian*. Psikolog juga dapat mengedit soal yang telah dibuat jika terjadi kesalahan.
3. *Bank Soal* adalah menu untuk melihat tipe soal apa saja yang telah di tambahkan pada *bank soal*.
4. *Menu akun* adalah menu untuk logout dan melihat profile admin.

4.2. Implementasi Sistem

Setelah dilakukan tahap perancangan, tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap tersebut diuraikan beberapa cara penggunaan produk yang dibangun yaitu Aplikasi Psikologi beserta tata cara penggunaan aplikasi tersebut.

4.2.1. Implementasi *Perangkat lunak*

Dalam penerapan dari hasil perancangan yang telah diuraikan sebelumnya, dibutuhkan *Perangkat lunak* untuk penyajian aplikasi *Psikologi.* Beberapa *Website* yang dibutuhkan diantaranya :

1. Windows XP/Windows 7/ Windows 8
2. Mozzila Firefox

4.2.2. Implementasi Perangkat Keras

Dalam penerapan dari hasil perancangan yang telah diuraikan sebelumnya, dibutuhkan *Website* untuk penyajian aplikasi *Psikologi*. Beberapa *Website* yang dibutuhkan diantaranya :

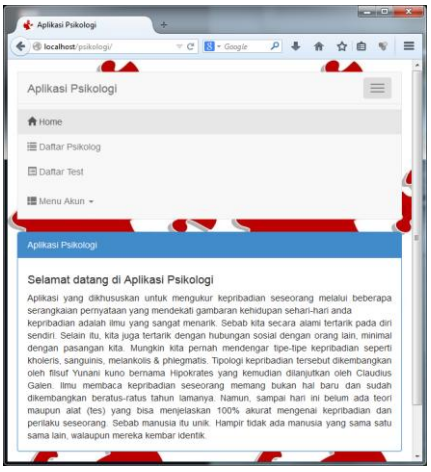
1) PC/Laptop
2) Keyboard
3) Mouse

4.2.3. Implementasi Antar Muka

Impelementasi antar muka bertujuan untuk mengubah hasil perancangan sistem menjadi sebuah bentuk nyata, bentuk tersebut berupa aplikasi *Psikologi* yang dijalankan pada sebuah *Website*. Berikut implementasi antar muka aplikasi *Psikologi.*

4.2.3.1.Implementasi Antar Muka untuk Pengunjung

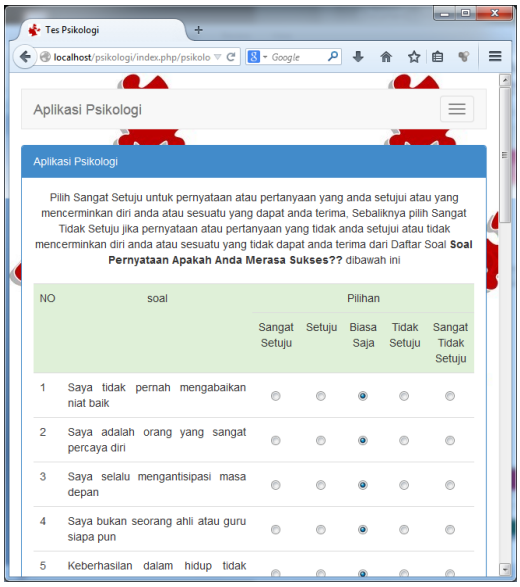
1. Dibawah ini adalah tampilan halaman utama pada *aplikasi psikologi*,yang dimana terdapat menu Daftar Psikolog, Daftar Test, dan Menu akun yang dimana pad menu akun terdapat menu login dan daftar.



Gambar 4.17

Perancangan Antar Muka Untuk pengunjung Pada *Psikologi*

2. Dibawah ini adalah tamppilan dimana pengunjung atau koresponden melakukan test,



Gambar 4.18

Perancangan Antar Muka Untuk pengunjung Pada *Psikologi*

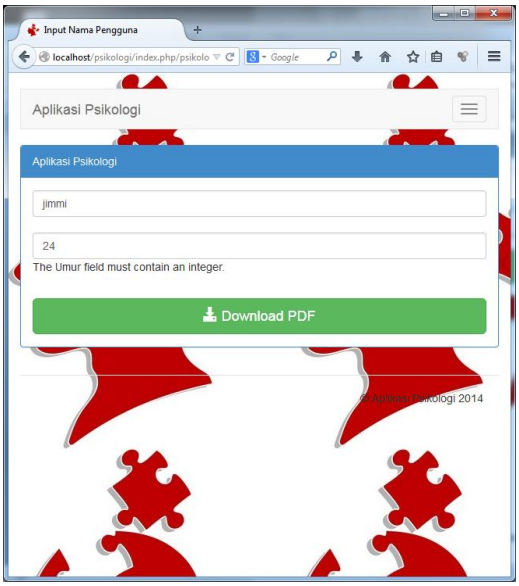
3. Setelah melakukan test pengunjung atau koresponden dapat melihat hasil secara langsung.



Gambar 4.19

Perancangan Antar Muka Untuk pengunjung Pada *Psikologi*

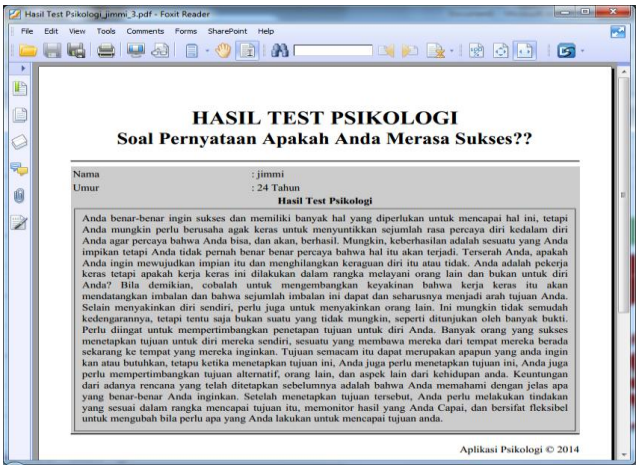
4. Jika pengunjung menginkan hasil kesimpulan dari kepribadiannya di jadikan PDF, maka pengunjung memilih tombol menu yang ada dibawah hasil kesimpulan, dan dibawah ini adalah penginputan nama dan umur untuk dijadikan PDF.



Gambar 4.20

Perancangan Antar Muka Untuk pengunjung Pada *Psikologi*

5. Dibawah ini adalah tampilan dari PDF.

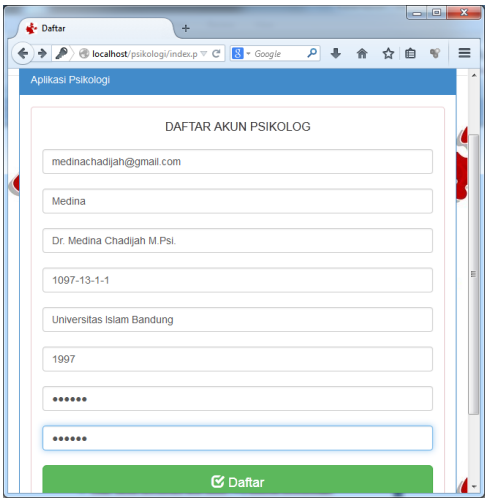


Gambar 4.21

Perancangan Antar Muka Untuk pengunjung Pada *Psikologi*

4.2.3.2 Implementasi antar muka untuk psikolog

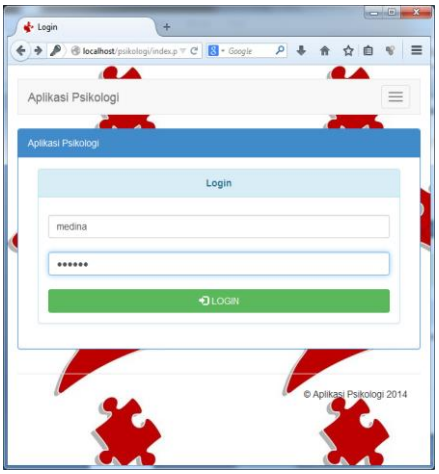
1. Dibawah ini adalah form dari daftar akun psikolog, dibawah ini tersedia beberapa form pendaftaran yang di isikan oleh psikolog. Setelah mendaftar, psikolog menunggu hingga akun di konfirmasi oleh admin.



Gambar 4.22

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

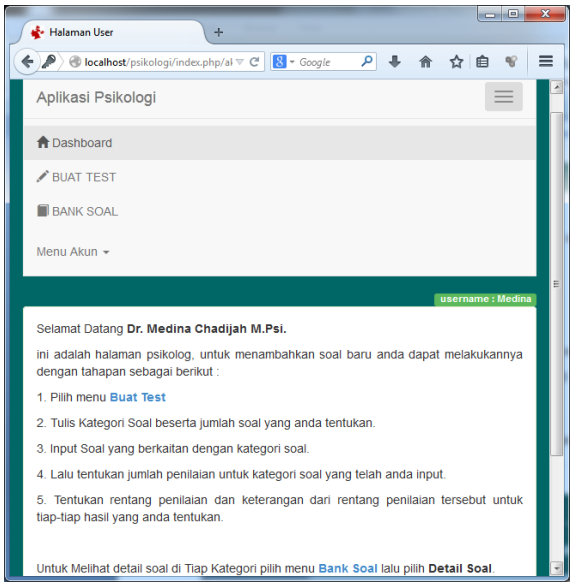
2. Setelah itu user atau psikolog melakukan pengecekan akun dengan melalukan login



Gambar 4.23

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

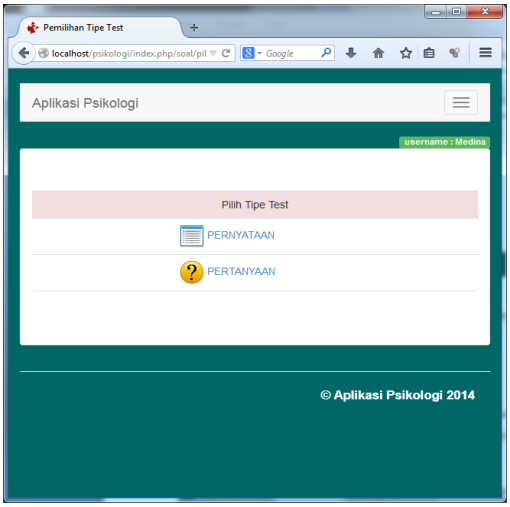
3. Jika berhasil, maka user atau psikolog akan mendapatkan akun yang dimana psikolog dapat menginputkan soal kepribadian.



Gambar 4.24

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

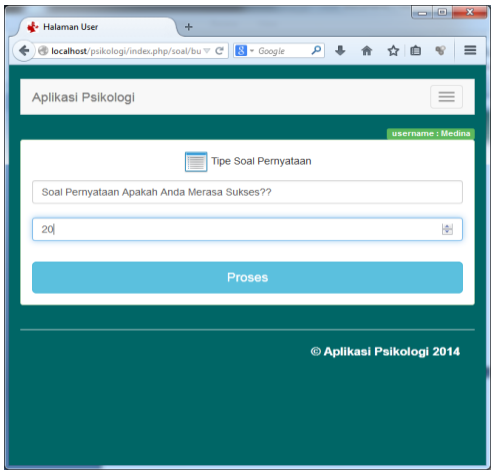
4. Dibawah ini adalah tampilan untuk memilih tipe soal, diantaranya ada tipe soal pernyataan dan pertanyaan



Gambar 4.25

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

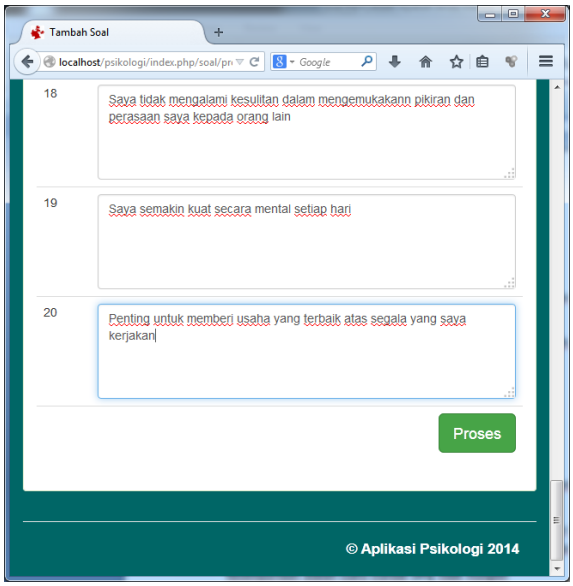
5. Jika memilih tipe soal pernyataan maka user akan di bawa pada halaman untuk membuat judul soal dan jumlah soal yang akan dimasukan



Gambar 4.26

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

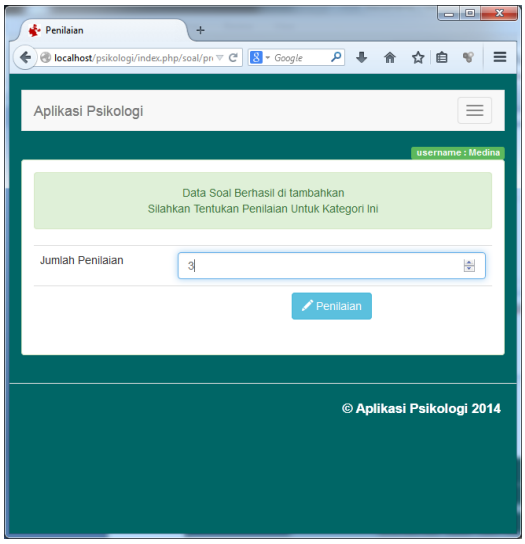
6. Setelah itu pada tampilan dibawah ini user akan dibawa kepada penginputan atau pembuatan soal, dimana user dapat mengetik secara langsung atau mengcopy paste dari yang sudah ada.



Gambar 4.27

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

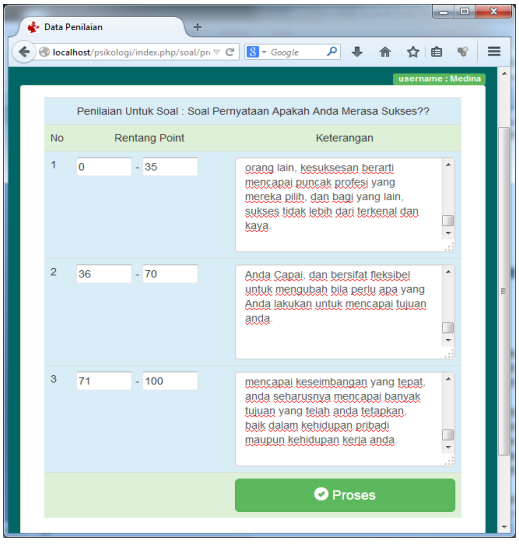
7. Setelah penginputan soal selesai maka, user akan di bawa pada halaman untuk menentukan jumlah penilaiaan untuk menarik kesimpulan dari test.



Gambar 4.28

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

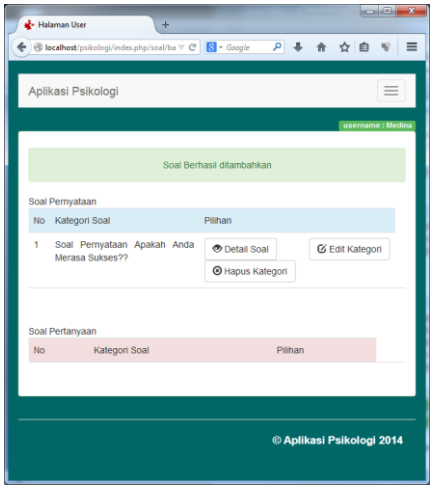
8. Dibawah ini adalah penginputan range nilai dan penginputan kesimpulan hasil test



Gambar 4.29

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

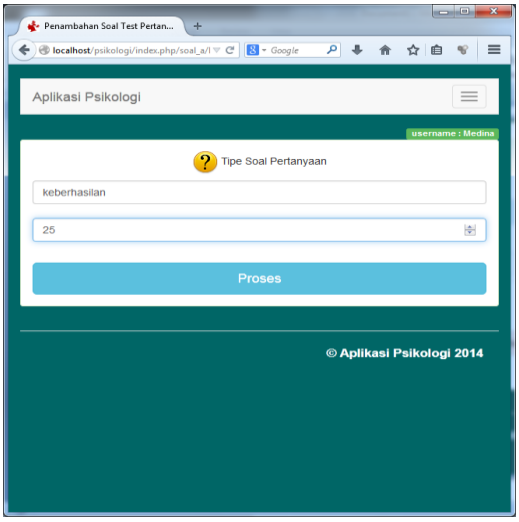
9. Setelah selesai penginputan soal dan penginputan nilai hasil kesimpulan, maka aka nada konfirmasi bahwa soal telah ditambahkan. Dan akan tampil beberapa pilihan untuk mengedit soal atau menghapus soal.



Gambar 4.30

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

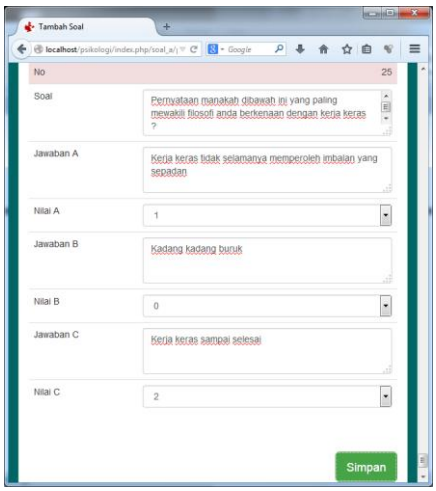
10. Jika memilih tipe soal pertanyaan maka user akan di bawa pada halaman untuk membuat judul soal dan jumlah soal yang akan dimasukan



Gambar 4.31

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

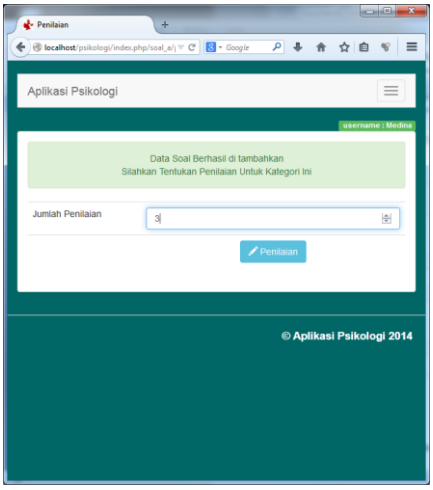
11. Setelah itu pada tampilan dibawah ini user akan dibawa kepada penginputan atau pembuatan soal, dimana user dapat mengetik secara langsung atau mengcopy paste dari yang sudah ada.



Gambar 4.32

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

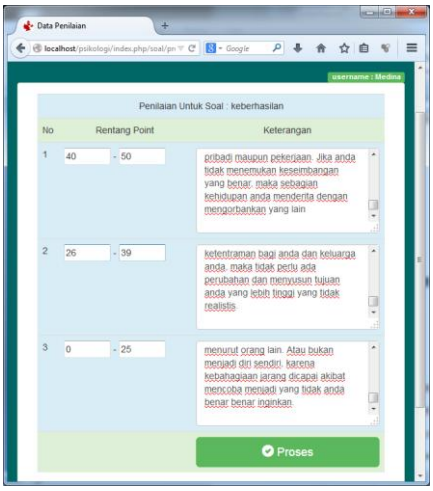
12. Setelah penginputan soal selesai maka, user akan di bawa pada halaman untuk menentukan jumlah penilaiaan untuk menarik kesimpulan dari test.



Gambar 4.33

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

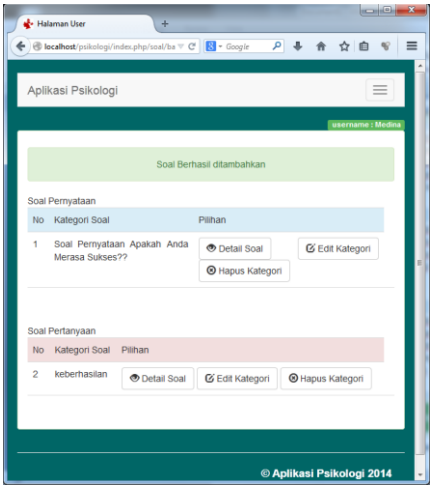
13. Dibawah ini adalah penginputan range nilai dan penginputan kesimpulan hasil test



Gambar 4.34

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

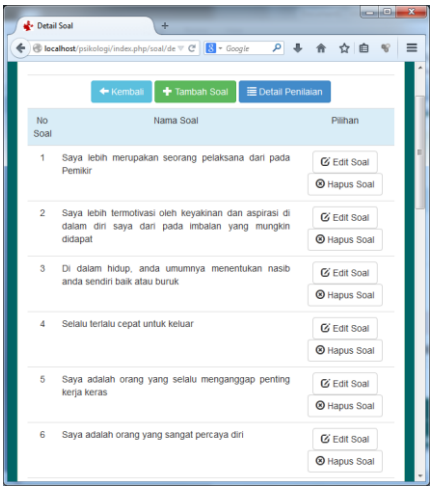
14. Setelah selesai penginputan soal dan penginputan nilai hasil kesimpulan, maka aka nada konfirmasi bahwa soal telah ditambahkan. Dan akan tampil beberapa pilihan untuk mengedit soal atau menghapus soal.



Gambar 4.35

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

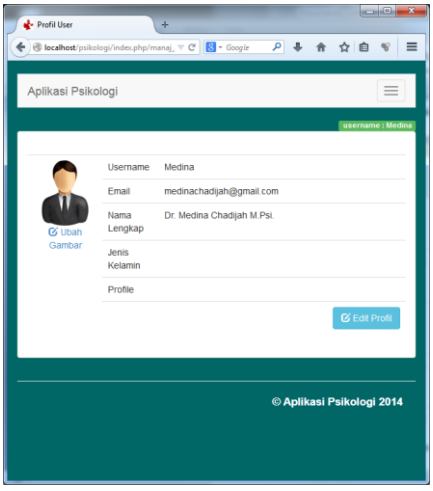
15. Dibawah ini adalah menu lihat soal, dimana user dapat mengedit soal yang telah diinputkan



Gambar 4.36

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

16. Dibawah ini adalah profile dari user yang dapat dilihat pada menu profile yang ada pada menu akun

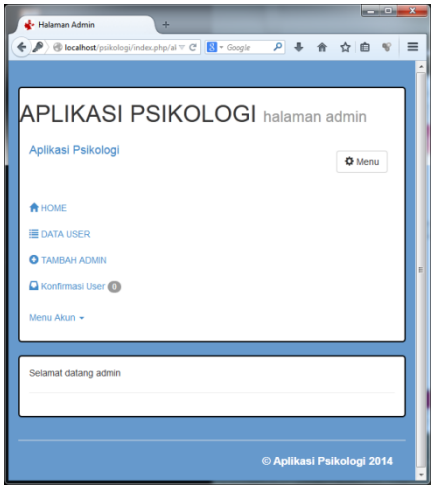


Gambar 4.37

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

4.2.3.3 Implementasi antar muka untuk Admin

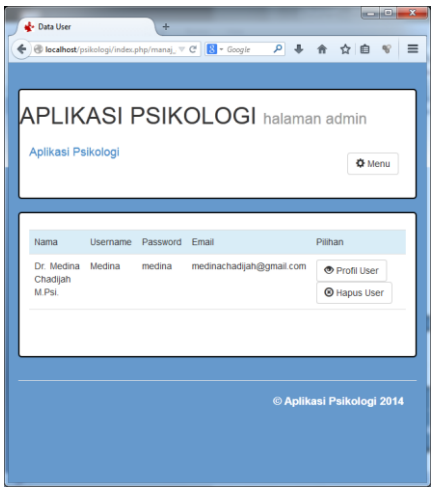
1. Dibawah ini adalah tampilan pada halaman admin, dimana ada menu Data User, Tambah Admin, Konfrimasi User, dan menu akun untuk melihat profile dan logout.



Gambar 4.38

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

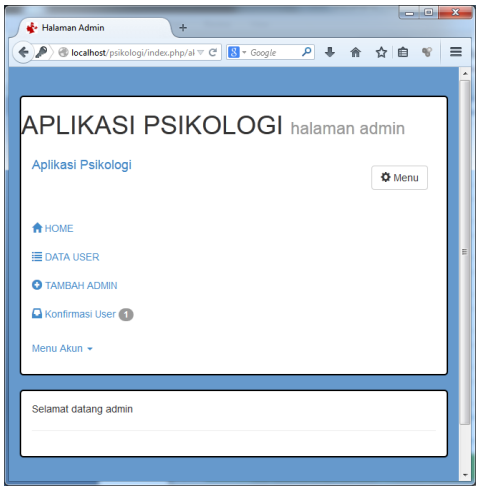
2. Dibawah ini adalah tampilan pada Data User, dimana admin dapat menghapus akun user dan melihaprofile user.



Gambar 4.39

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

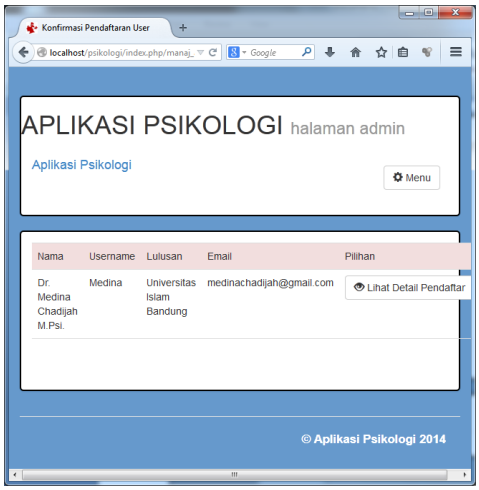
3. Setelah melakukan pendaftaran. Pada menu admin terdapat konfirmasi user.



Gambar 4.40

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

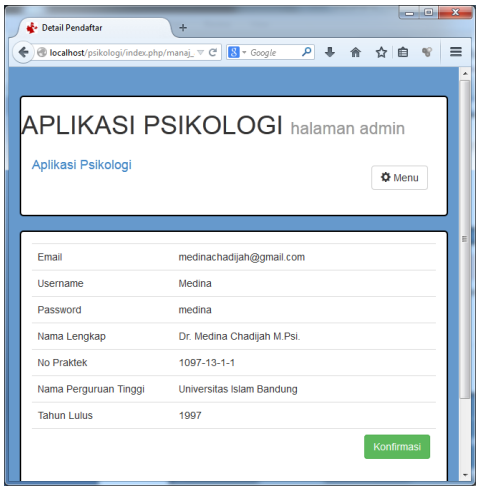
4. Pada menu admin ketika memilih konfirmasi maka akan tampil profile user, yang dimana admin mengecek data user.



Gambar 4.41

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

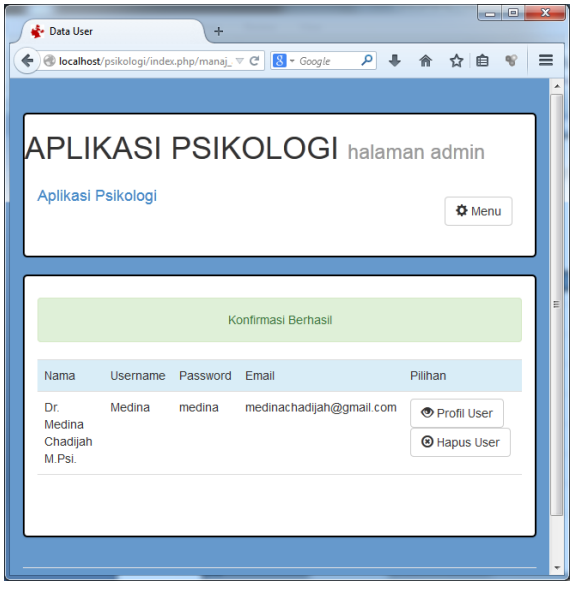
5. Disini terlihat profile user yang akan di cek oleh admin



Gambar 4.42

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

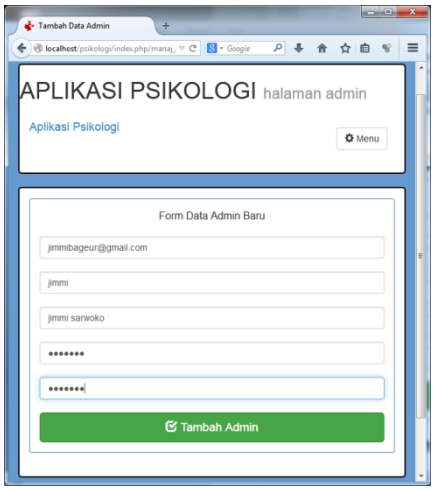
6. Setelah dikonfirmasi oleh admin maka akan ada tampilan bahwa user telah berhasil di konfirmasi.



Gambar 4.43

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

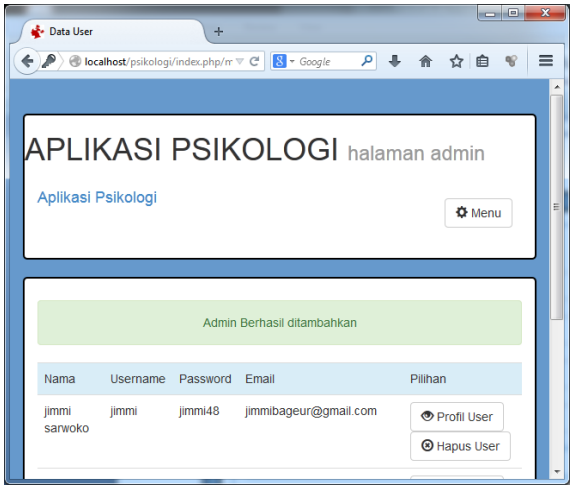
7. Dibawah ini adalah tampilan pada pembuatan akun admin baru.



Gambar 4.44

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

8. Jika telah mengisi form pendaftaran maka akan tampil konfirmasi admin.



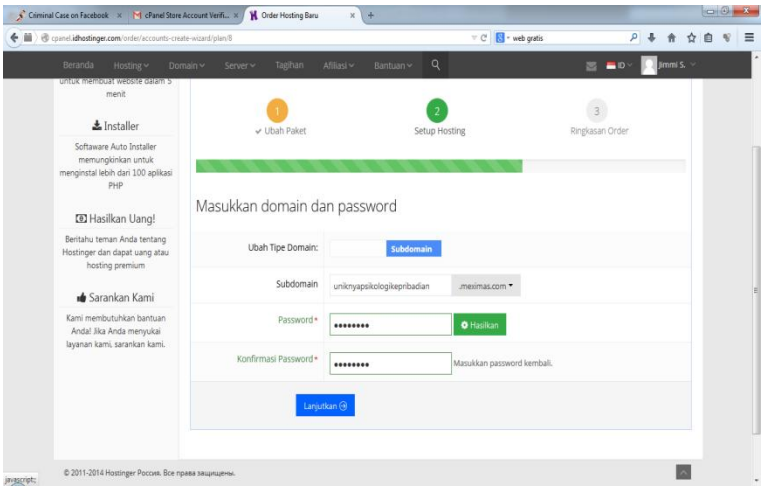
Gambar 4.45

Perancangan Antar Muka Untuk Psikolog Pada *Psikologi*

4.2.4 Implementasi Instalasi Program

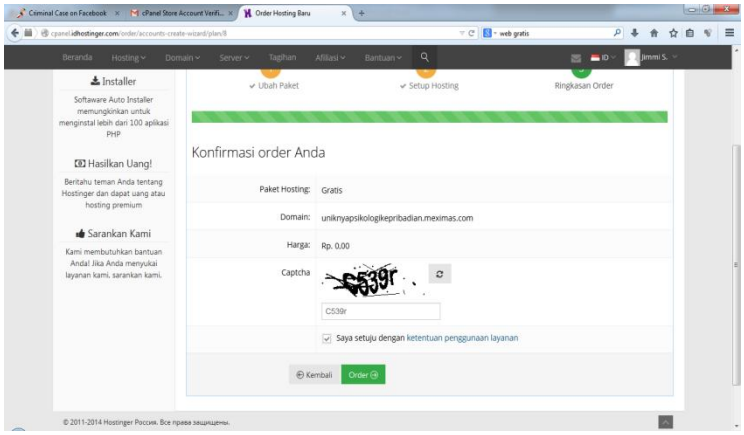
Implementasi instalasi program menjelaskan bagaimana tahapan instalasi program *aplikasi psikologi* berbasis *web* pada *Website Kepribadian*. Berikut ini adalah tahapan-tahapan instalasi program:

1. Login ke cpanel.idhostinger.com dan mengisi nama domain. Unikpsikologikepribadian.maximas.com



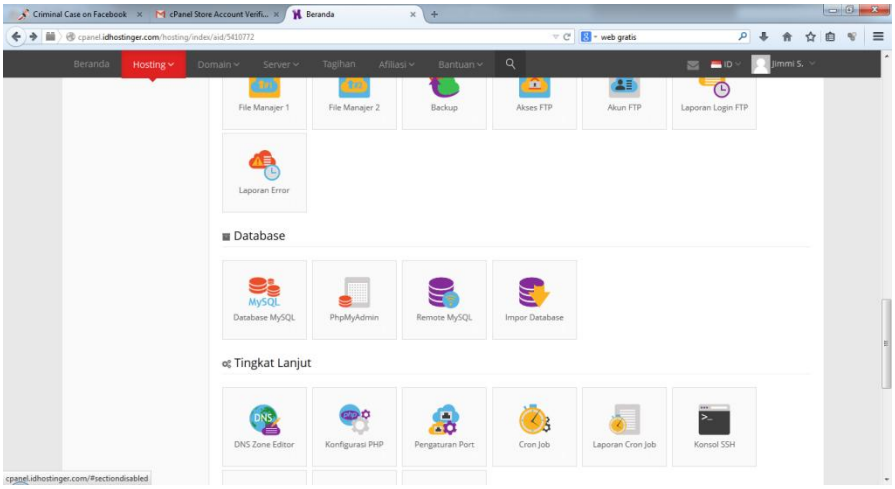
Gambar 4.46 halaman cpanel.idhostinger.com

2. Pada halaman ini untuk mengkonfirmasi pembuatan domain



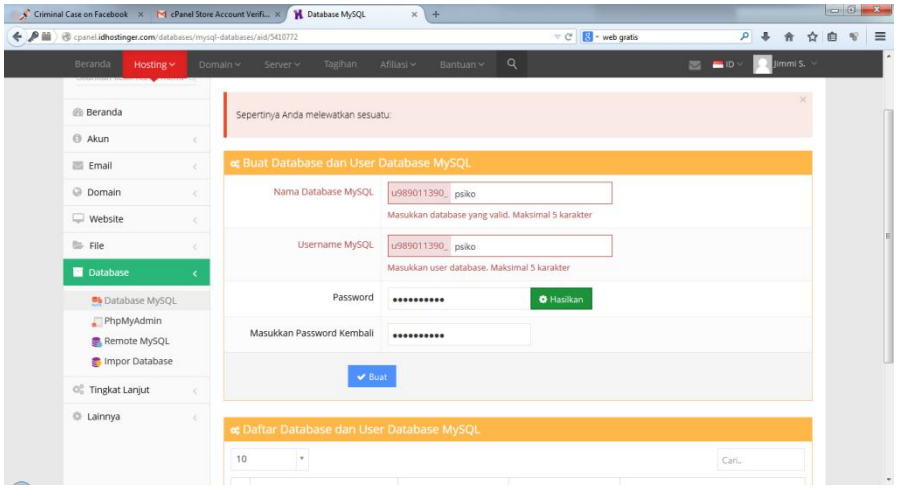
Gambbar 4.47 Halaman konfirmasi order domain

3. Klik database mysql untuk menginport data



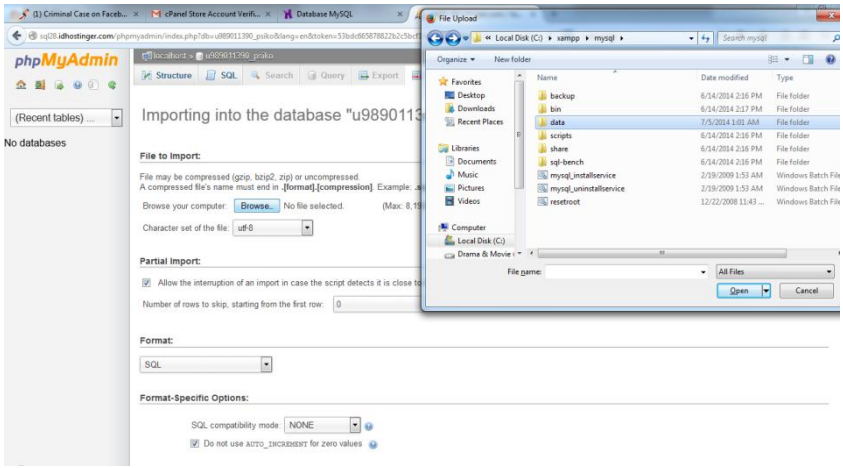
Gambar 4.48 Halaman memilih Data base mysql

4. Halaman Untuk membuat database



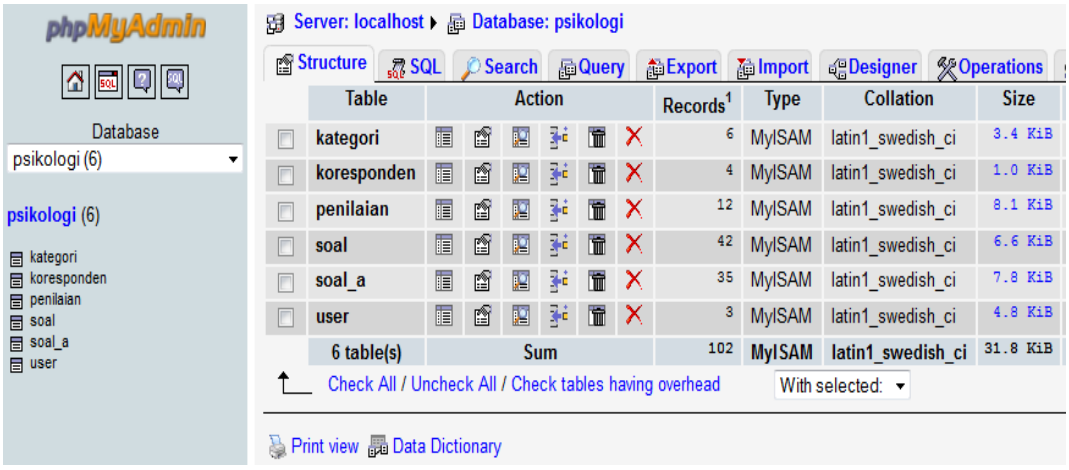
Gambar 4.49 Halaman untuk membuat database

5. Cari data kita pada XAMPP dan klik Open



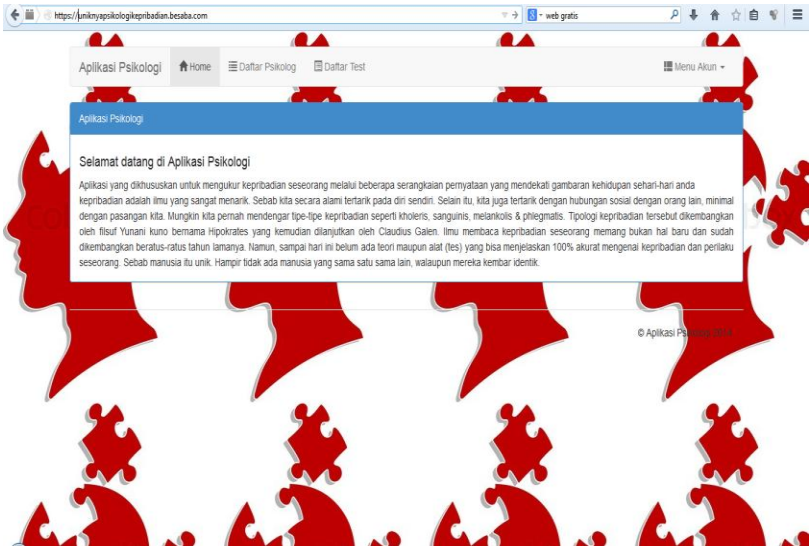
Gambar 4.50 Halaman phpMyAdmin

6. Apabila berhasil maka akan muncul gambar seperti dibawah ini:



Gambar 4.51 Halaman isi phpMyAdmin

7. Apabila berhasil maka akan muncul gambar seperti dibawah ini:



Gambar 4.52 Tampilan program

4.3. Pengujian

Pada siklus pengembangan *Website*, pengujian merupakan bagian yang penting untuk menjamin kualitas dan mengetahui kelemahan yang ada pada *Website* tersebut. Tujuan dari pengujian tersebut adalah untuk menjamin bahwa *Website* yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak dan dapat diandalkan. Pengujian tersebut dilakukan menggunakan metode pengujian *black box*. Metode tersebut digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari aplikasi yang dirancang.

4.3.1. Rencana Pengujian

Terdapat rencana pengujian aplikasi yang akan dilakukan menggunakan teknik pengujian *black box* yang dikelompokan pada tabel, berikut hasil dari pengujian aplikasi *Psikologi :*

Tabel 4.7. Rancangan Pengujian

No	Komponen yang diuji	Skenario butir uji	Hasil Pengujian
1	Tampilan Awal	Memilih Website Kepribadian	*Black Box*
2	Tampilan Menu Utama	Memilih Setiap Menu yang tersedia pada tampilan menu utama	*Black Box*
3	Memilih Daftar Psikolog	Memilih Tombol Lihat Profile	*Black Box*
		Memilih Tombol Lihat Soal Psikologi	*Black Box*
		Memilih Tombol Ikuti Test pada Tombol Ikuti Test	*Black Box*
4	Memilih Menu Daftar Test	Memilih Menu Ikuti test	*Black Box*
		Memilih Button Soal	*Black Box*
		Memilih tombol proses	*Black Box*
		Memilih Tombol PDF	*Black Box*
5	Meilih Menu Akun	Menilih Menu Login	*Black Box*
		Memilih Menu Daftar	*Balck Box*
5	Tampilan Halaman Psikolog	Memilih menu Dashboard	*Black Box*
		Memilih Menu Buat Test	*Black Box*

		Memilih Menu Proses Pada Menu Buat Test	*Black Box*
		Meilih Tombol Penilaian Pada Menu Buat Test	*Black Box*
		Memilih Menu Bank Soal	*Black Box*
		Memilih Tombol Detail Soal.	*Black Box*
		Memilih Tombol Edit Kategori	*Black Box*
		Memilih Tombol Hapus Kategori	*Black Box*
		Memilih tombol konfirmasi pemesanan.	*Black Box*
6	Tampilan Halaman Admin	Memilih menu Data User.	*Black Box*
		Memilih Tombol Profile User	*Black Box*
		Memilih Tombol Hapus User	*Black Box*
		Memilih menu Tambah Admin.	*Black Box*
		Memilih tombol daftar admin	*Black Box*

4.3.2. Kasus Dan Hasil Pengujian

Berikut ini adalah kasus untuk menguji aplikasi yang telah dibangun menggunakan metode BlackBox berdasarkan Tabel Diatas Untuk hasil pengujiannya :

Tabel 4.8 Kasus dan Hasil Uji

No	Komponen yang diuji	Skenario butir uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Awal	Memilih Website Kepribadian	Memilih Website Kepribadian	Berhasil
2	Tampilan Menu Utama	Memilih Setiap Menu yang tersedia pada tampilan menu utama	Memilih Setiap Menu yang tersedia pada tampilan menu utama	Berhasil
3	Memilih Daftar Psikolog	Memilih Tombol Lihat Profile	Ketika Memilih tombol lihat profile maka akan tampil informasi profile psikolog	Berhasil
		Memilih Tombol Lihat Soal Psikologi	Ketika Memilih tombol lihat Soal Psikologi maka akan tampil informasi Soal-Soal dari Psikolog yang bersangkutan	Berhasil
		Memilih Tombol Ikuti Test pada Tombol Ikuti Test	Ketika Memilih tombol Ikuti Test maka Pengunjung akan melakukan test psikologi dari psiklolog yang dilihat profilenya	Berhasil
4	Memilih Menu Daftar Test	Memilih Menu Ikuti test	Ketika Pengunjung memilih Ikuti test maka akan menampilkan test Psikologi	Berhasil
		Memilih Button Soal	Ketika Pengunjung mengisi soal maka	Berhasil

			akan ada button untuk mengisi soal Test Psikologi	
		Memilih tombol proses	Ketika Pengunjung selesai mengisi soal maka akan ada tombol button proses, dimana akan muncul informasi hasil dari test yang telah dijalani	Berhasil
		Memilih Tombol PDF	Setelah melakukan test pengunjung dapat mendownload hasil test yang telah dijalani dengan memilih Tombol Jadikan PDF. Maka akan mengunduh hasil dalam bentuk PDF.	Berhasil
5	Meilih Menu Akun	Menilih Menu Login	Ketika menu bar login dipilih maka akan menampilkan form login untuk *user* dan admin yang memiliki akun untuk masuk	Berhasil
		Memilih Menu Daftar	Ketika tombol daftar dipilih maka akan tampil Form pendaftaran yang harus di isi semua. Sebab jika	Berhasil

			salah satu tidak di isi maka pendaftaran akan gagal. Setelah diisi maka muncul tampilan login.	
5	Tampilan Halaman Psikolog	Memilih menu Dashboard	Dashboard menu berisikan informasi mengenai cara-cara penambahan soal atau pembuatan soal	Berhasil
		Memilih Menu Buat Test	Ketika memilih buat makan akan memilih diantara 2 tipe soal Test, setelah itu akan tampil textfield kategori soal dan jumlah soal yang harus di isi.	Berhasil
		Memilih Menu Proses Pada Menu Buat Test	Setelah di isi dan memilih tombol proses maka akan tampil halaman input soal.	Berhasil
		Memilih Tombol Penilaian Pada Menu Buat Test	Ketika soal telah di isi dan diproses maka akan tampil halaman jumlah penilaiaan. Jumlah penilaiaan harus di isi agar dapat mengetahui hasil dari test.	Berhasil

		Memilih Menu Bank Soal	Ketika memilih menu bank soal maka akan menampilkan informasi berupa soal dari psikolog dan dapat edit dan di hapus	Berhasil
		Memilih Tombol Detail Soal.	Ketika memilih tombol detail soal maka akan tampil informasi keselurhan soal yang telah dibuat dan dapat di edit atau di hapus	Berhasil
		Memilih Tombol Edit Kategori	Menampilkan informasi edit kategori tipe soal,	Berhasil
		Memilih Tombol Hapus Kategori	Menampilkan informasi berupa peringatan kepada user jika ingin menghapus kategori soal.	Berhasil
6	Tampilan Halaman Admin	Memilih menu Data User.	Ketika memilih menu data User maka akan menampilkan informasi user	Berhasil
		Memilih Tombol Profile User	Ketika memilih Tombol Profile User, maka akan menampilkan Profile User	Berhasil
		Memilih Tombol Hapus User	Ketika memilih Tombol Hapus User, maka akan	Berhasil

			menampilkan peringatan jika ingin menghapus user.	
		Memilih menu Tambah Admin.	Ketika menu Tambah Admin dipilih maka akan menampilkan halaman pengisian data admin	Berhasil
		Memilih tombol daftar admin	Jika pada halaman pengisian data admin telah diisi sesuai dengan ketentuan, lalu memilih tombol daftar admin maka akan menampilkan informasi bahwa data admin berhasil ditambahkan.	Berhasil

4.3.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan pengujian dengan menggunakan teknik pengujian *black box* yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil dari pengujian tersebut. Kesimpulan bahwa fungsionalitas *aplikasi Psikologi* telah berjalan sesuai dengan fungsinya dan beroperasi secara maksimal, tetapi seiring berjalannya waktu dan tingkat insentifitas penggunaan aplikasi yang tinggi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan dan terdapat *bug* pada aplikasi *Psikologi.* Oleh karena itu dibutuhkan *maintenance* untuk memperbaiki permasalahan tersebut dan

mengembangkan beberapa fitur yang dibutuhkan untuk keperluan pengguna di masa mendatang.