BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini merupakan tahap penerjemahan kebutuhan pembangunan aplikasi ke dalam representasi perangkat lunak sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian sistem yang baru dimana akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang baru untuk selanjutnya diadakan pengembangan sistem.

4.1 Implementasi

Tujuan implementasi sistem adalah untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua user yang akan menggunakan sistem. Sehingga user tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem lebih baik lagi. Adapun pembahasan implementasi terdiri dari perangkat lunak pembangun, perangkat keras pembangun, dan implementasi antarmuka.

4.1.1 Perangkat Lunak Pembangun

Perangkat lunak pembangun menjelaskan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *mobile* Penstagram. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi Penstagram adalah sebagai berikut:

1. Windows 7 Ultimate sebagai sistem operasi
2. Java Runtime Edition, sebagai platform untuk menjalankan sistem
3. Android SDK, untuk pengembang aplikasi android
4. Android Development Tool, sebagai plugin android pada eclipse

4.1.2 Perangkat Keras Pembangun

Kebutuhan minimum perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat adalah perangkat keras komputer PC *kompatibel* dengan spesifikasi yang disebutkan dibawah ini.

Semakin tinggi spesifikasi komputer yang digunakan untuk menjalankan aplikasi, akan semakin baik. Kebutuhan minimumnya yaitu :

1. Processor : Dengan Kecepatan Minimum 2.0 GHZ
2. Memory / RAM : Minimum 512MB
3. Hardisk : Minimum Kapasitas 20 GB
4. VGA : Dengan Kecepatan Minimum 32 MB

4.1.3 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya, Secara fisik, implementasi basis data diimplementasikan menggunakan perangkat lunak XAMPP 1.7.4. Tabel-tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang diimplementasikan pada basis data.

Table 4-1 Tabel basis data tbl_belanja

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_belanja` (
  `id_belanja` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `no_belanja` varchar(100) NOT NULL DEFAULT 'TRN-20140530-001',
  `id_iklan` int(11) NOT NULL,
  `nm_iklan` varchar(200) NOT NULL,
  `date_belanja` datetime NOT NULL,
  `harga_belanja` double NOT NULL DEFAULT '0',
  `berat_belanja` int(5) NOT NULL DEFAULT '1',
  `ongkir_belanja` double NOT NULL DEFAULT '0',
  `tipe_ongkir` varchar(20) NOT NULL DEFAULT 'JNE',
  `layanan_ongkir` varchar(10) NOT NULL DEFAULT 'REG',
  `desc_belanja` text NOT NULL,
  `qty_belanja` int(11) NOT NULL DEFAULT '1',
  `konfirmasi_belanja` text NOT NULL,
  `tipe_belanja` smallint(1) NOT NULL DEFAULT '1',
  `sta_belanja` smallint(1) NOT NULL DEFAULT '1',
  `id_member` int(11) NOT NULL,
  `email_member` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_belanja`),
CONSTRAINT id_iklan_tbl_belanja_tbl_iklan  FOREIGN KEY (id_iklan) REFERENCES
tbl_iklan  (id_iklan) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,

  CONSTRAINT id_member_tbl_belanja_tbl_member  FOREIGN KEY (id_member)
REFERENCES tbl_ member  (id_ member) ON DELETE CASCADE ON UPDATE
CASCADE,
) ENGINE=INNODB
```

Table 4-2 Tabel basis data tbl_iklan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_iklan` (
  `id_iklan` bigint(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `no_iklan` varchar(100) NOT NULL,
  `id_member` int(11) NOT NULL,
  `email_member` varchar(100) NOT NULL,
  `nm_iklan` varchar(200) NOT NULL,
  `kd_satuan` varchar(25) NOT NULL DEFAULT 'UNIT',
  `nm_satuan` varchar(100) DEFAULT 'UNIT',
  `harga_iklan` double NOT NULL DEFAULT '0',
  `stok_iklan` int(8) NOT NULL DEFAULT '1',
  `image_iklan` varchar(200) NOT NULL,
  `image_iklan2` varchar(200) NOT NULL,
  `image_iklan3` varchar(200) NOT NULL,
  `desc_iklan` text NOT NULL,
  `kateg_iklan` varchar(100) NOT NULL,
  `date_iklan` datetime NOT NULL,
  `kondisi_iklan` varchar(100) NOT NULL,
  `berat_iklan` int(5) NOT NULL DEFAULT '0',
  `tipe_iklan` smallint(6) NOT NULL DEFAULT '1',
  `sta_iklan` smallint(1) NOT NULL DEFAULT '1',
  PRIMARY KEY (`id_iklan`),
CONSTRAINT id_ member`_tbl_iklan_tbl_member  FOREIGN KEY (id_ member`)
REFERENCES tbl_ member`  (id_ member`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE
CASCADE,

) ENGINE=INNODB
```

Table 4-3 Tabel basis data tbl_kategori

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_kategori` (
  `id_kateg` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nm_kateg` varchar(100) NOT NULL,
  `info_kateg` text NOT NULL,
  `sta_kateg` smallint(6) NOT NULL DEFAULT '1',
  PRIMARY KEY (`id_kateg`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=9 ;
```

Table 4-4 Tabel basis data tbl_member

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_member` (
  `id_member` bigint(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `email_member` varchar(100) NOT NULL,
  `name_member` varchar(200) NOT NULL,
  `user_instagram` varchar(100) NOT NULL,
  `date_created` datetime NOT NULL,
  `date_updated` datetime NOT NULL,
  `type_member` smallint(1) NOT NULL DEFAULT '0',
  `phone_member` varchar(50) NOT NULL,
  `alamat_member` text NOT NULL,
  `telp_member` varchar(100) NOT NULL,
  `kdpos_member` varchar(10) NOT NULL,
  `bank_member` varchar(30) NOT NULL,
```

```
  `norek_member` varchar(50) NOT NULL,
  `an_norek_member` varchar(100) NOT NULL,
  `info_member` text NOT NULL,
  `sta_member` smallint(1) NOT NULL DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`id_member`),
  UNIQUE KEY `email_member` (`email_member`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=80 ;
```

Table 4-5 Tabel basis data tbl_user

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_user` (
  `user_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `user_name` varchar(65) NOT NULL,
  `user_pass` varchar(65) NOT NULL,
  `user_level` smallint(6) NOT NULL DEFAULT '1',
  `user_email` varchar(150) NOT NULL,
  `user_date` datetime NOT NULL,
  `user_status` smallint(6) NOT NULL DEFAULT '1',
  PRIMARY KEY (`user_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;
```

Table 4-6 Tabel basis data tbl_pembayaran

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_pembayaran` (
  `id_bayar` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `tgl_bayar` datetime NOT NULL,
 `id_belanja` int(10) NOT NULL,
  `id_member` int(10) NOT NULL DEFAULT '0',
  `email_member` varchar(50) NOT NULL,
  `total_bayar` double NOT NULL,
  `bank_bayar` varchar(30) NOT NULL,
  `norek_bayar` varchar(50) NOT NULL,
  `an_norek_bayar` varchar(100) NOT NULL,
  `info_bayar` text,
  `type_bayar` smallint(1) NOT NULL DEFAULT '1',
  `sta_bayar` smallint(1) NOT NULL DEFAULT '1',
  PRIMARY KEY (`id_bayar`),
`KEY ‘idx_belanja` (`id_belanja`),
  KEY ‘idx_member` (`id_member`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=15
;
```

Table 4-7 Tabel basis data tbl_pengiriman

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_pengiriman` (
  `id_kirim` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tgl_kirim` datetime NOT NULL,
  `id_belanja` int(10) NOT NULL,
  `id_bayar` int(10) NOT NULL DEFAULT '0',
  `id_member` int(10) NOT NULL DEFAULT '0',
  `email_member` varchar(100) NOT NULL,
  `nama_kirim` varchar(100) NOT NULL,
  `instansi_kirim` varchar(50) NOT NULL,
  `no_resi` varchar(50) NOT NULL,
  `kd_barang_nama` varchar(100) NOT NULL,
  `alamat_kirim` text NOT NULL,
```

```
            `info_kirim` text NOT NULL,
            `tipe_kirim` smallint(6) NOT NULL DEFAULT '0',
            `sta_kirim` smallint(1) NOT NULL DEFAULT '1',
            PRIMARY KEY (`id_kirim`),
            KEY `idx_belanja` (`id_belanja`),
            KEY `idx_bayar` (`id_bayar`),
            KEY `idx_member` (`id_member`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=7 ;
```

Table 4-8 Tabel basis data tbl_satuan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_satuan` (
            `kd_satuan` varchar(25) NOT NULL,
            `nm_satuan` varchar(100) NOT NULL,
            `ket_satuan` text NOT NULL,
            `sta_satuan` smallint(6) NOT NULL DEFAULT '1',
            PRIMARY KEY (`kd_satuan`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.1.4 Implementasi class

Implementasi kelas menggambarkan struktur *file* (.java) yang berisi kelas-kelas dalam aplikasi Penstagram. Berikut beberapa implementasi *class* yang telah terdefinisi, sedangkan untuk sourcodenya dilampirkan.

Table 4-9 Tabel implementasi class

NO	Kelas	Nama File
1.	Splashscreen	Splashscreen.java
2.	MainActivity	MainActivity.java
3.	MenuUtama	MenuUtama.java
4.	ProfileInstagram	ProfileInstagram.java
5.	ProfileTamu	ProfileTamu.java
6.	PasangIklan	PasangIklan.java
7.	GalleryIklan	GalleryIklan.java
8.	DaftarIklan	DaftarIklan.java
9.	DetailIklan	DetailIklan.java
10.	BeliIklan	BeliIklan.java
11.	BayarActivity	BayarActivity.java
12.	DaftarBelanja	DaftarBelanja.java
13.	DaftarKeranjang	DaftarKeranjang.java
14.	PengirimanBarang	PengirimanBarang.java
15	PenerimaanBarang	PenerimaanBarang.java

4.1.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman yang dibuat baik aplikasi backend yang dibangun menggunakan web maupun aplikasi frontend

yang dibangun di perangkat mobile. Berikut ini beberapa tampilan antarmuka yang telah di implementasikan

4.1.6 Implementasi Antar Muka Android

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman yang dibuat di perangkat mobile. Adapun tampilan implementasi antarmuka aplikasi front end penstagram tertera pada lampiran A.

Table 4-10 Implementasi antar muka front end

No	Halaman	Deskripsi	Nama File
1	Halaman awal	Digunakan sebagai halaman untuk menampilkan antarmuka utama aplikasi pada sisi frontend.	Mainactivity.java
2	Galleryiklan	Merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan iklan	Galleryiklan.java
3	pasangiklan	Digunakan sebagai halaman untuk menampilkan pasang iklan	pasangiklan.java
4	detailiklan	Digunakan sebagai halaman untuk menampilkan detail iklan	detailiklan.java
5	Beliiklan	Merupakan halaman untuk membeli produk iklan	Beliiklan.java
6	daftariklan	Merupakan halaman untuk menampilkan daftar iklan yang di pasang di aplikasi	daftariklan.java
7	Daftarbelanja	Merupakan halaman untuk menampilkan daftar belanja yang sudah dibeli	daftariklan.java
8	daftarkeranjang	Merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan daftar iklan yang sudah melakukan konfirmasi bayar	daftarkeranjang.java
9	Menu utama	Merupakan halaman menampilkan menu utama	menuutama.java
10	Profile tamu	Merupakan halaman untuk menampilkan profile tamu	profiletamu.java
11	Profile instagram	Merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan profile penjual yang terhubung dengan profil instagram	profileinstagram.java
12	Konfirmasi bayar	Merupakan halan untuk konfirmasi setelah melakukan pembayaran	BayarActivity.java
13.	Pengirimanbarang	Merupakan halaman untuk mengisi data kirim barang	pengirimanBarang.java
14	PenerimaanBarang	Merupakan halaman untuk mengisi data penerimaan	PenerimaanBarang.java

No	Halaman	Deskripsi	Nama File
		barang	
15.	SplashScreen	Tampilan pembuka pada aplikasi penstagram	SplashScreen.java

4.1.7 Implementasi Antar Muka Back End

Berikut ini implementasi antarmuka dari aplikasi backend *penstagram* beserta file program sebagai tampilan dari masing-masing antarmuka . Adapun tampilan implementasi antarmuka aplikasi backend *penstagram* pada lampiran A.

Table 4-11 Implementasi antar muka back end

No	Halaman	Deskripsi	Nama File
1	login	Digunakan sebagai halaman login administrator.	Index.php
2	member	Digunakan sebagai halaman untuk menampilkan data member	Shop_member.php
3	iklan	Digunakan sebagai halaman untuk menampilkan data iklan	Shop_iklan.php
4	belanja	Digunakan sebagai halaman untuk melihat data belanja	Shop_belanja.php
5	Satuan	Digunakan sebagai halaman untuk melihat data satuan	Shop_iklan.php
6	Pembayaran	Digunakan sebagai halaman untuk konfirmasi pembayaran	Shop_belanja.php
7.	Kirim/Terima	Digunakan sebagai halaman untuk kirim / terima barang	Shop_upload.php

4.2 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak merupakan tahapan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang dibangun sehingga bisa diketahui apakah perangkat lunak tersebut telah memenuhi kreteria sesuai dengan tujuan atau tidak. Adapun metode pengujian yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah metode pengujian black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Metode pengujian black box ini terdiri dari dua tahapan pengujian, yaitu tahapan pengujian alpha dan tahapan pengujian beta.

4.2.1 Rencana Pengujian

Pengujian Alpha merupakan pengujian fungsional.dari aplikasi yang telah dibuat, pengujian ini menggunakan pengujian BlackBox. Sehingga selanjutnya pengembang mampu mengetahui tingkat kerberhasilan sistem yang telah dibangun.

4.2.2 Skenario pengujian

Skenario pengujian memaparkan urutan dan hal yang diuji pengujian yang dilakukan pada aplikasi Penstagram. Adapun skenario pengujian yang dilakukan dapat dilihat pada table berikut :

Table 4-12 skenario pengujian sub sistem front end

Nama proses	Poin pengujian	Jenis Pengujian
Login	Mengisi data login	*Black Box*
	Validasi field login	*Black Box*
EditProfil	Mengisi data profil	*Black Box*
	Menekan tombol simpan	*Black Box*
Pasang iklan	Mengisi data iklan	*Black Box*
	Validasi field iklan	*Black Box*
	Memilih tombol simpan	*Black Box*
Konfirmasi pembayaran	Memilih menu konfirmasi bayar	*Blackbox*
	Mengisi data pembayaran	*Blackbox*
	Menekan tombol simpan	*Blackbox*
Konfirmasi pengiriman	Memilih menu kirim barang	*Blackbox*
	Mengisi data kirim barang	*Blackbox*
	Menekan tombol kirim	*Blackbox*
Konfirmasi terima barang	Memilih menu terima barang	*Blackbox*
	Mengisi data terima barang	*Blackbox*
	Menekan tombol kirim	*Blackbox*

Table 4-13 Skenario pengujian subsistem web admin

Nama Proses	Poin Pengujian	Jenis pengujian
Lihat detail iklan	Pilih menu iklan	*Blackbox*
	Tekan tombol detil	*Blackbox*
Edit data satuan	Pilih edit satuan	*Blackbox*
	Isi data satuan	*Blackbox*
	Pilih tombol simpan	*Blackbox*
Lihat data pembayaran	Pilih menu pembayaran	*Blackbox*
	Pilih tombol detil	*Blackbox*

4.2.3 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian.Pengujian ini dilakukan secara black box dengan hanya memperhatikan fungsionalitas dari aplikasi berjalan sesuai yang telah di rancang sebelumnya.

1. Pengujian Login

Pengujian login memaparkan pengujian yang dilakukan untuk masuk ke dalam menu utama pada aplikasi mobile penstagram. Pengujian login terdiri dari dua tipe pengujian, yaitu pengujian dengan kasus data benar dan pengujian dengan kasus data salah.

Berikut ini penguijan login dengan kasus data benar seperti terlihat pada Tabel
berikut :

Table 4-14 Pengujian data benar login

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : streetideasshoes Password:rahasia	Tercantum pada EditText username	Dapat mengisi login username Sesuai yang diharapkan.	Diterima

Pengujian data salah dapat dilihat pada table berikut :

Table 4-15 Pengujian data salah login

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : Password:	Tidak dapat login	Tidak dapat login	Diterima

2.Pengujian edit profil

Table 4-16 Pengujian data benar edit profil

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
nama : arif alamat :cibaduyut kode pos:14250 no hp:085722666705 pin bb:2690f72a	Tercantum pada EditText username	Dapat mengisi data profil sesuai yang diharapkan	Diterima

Table 4-17 pengujian data salah edit profil

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
nama : alamat : kode pos: no hp: pin bb:	Tidak dapat menyimpan data profil	Tidak dapat mengisi data profil sesuai yang diharapkan	Diterima

3.Pengujian Pasang iklan

Table 4-18 pengujian data benar pasang iklan

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Foto iklan :file gambar img_2310.jpg	Foto produk sesuai dengan gambar yang dipilih pengguna sebelumnya	Isi dari foto iklan sesuai dengan file gambar yang dipilih pengguna sebelumnya	Diterima
Harga:500.000	Data harga yang di isi sesuai dengan yang di masukan oleh pengguna	Data harga yang dimasukan tampil sesuai yang dimasukan oleh pengguna	Diterima
Stok :10	Data stok yang di isi sesuai dengan yang di masukan oleh	Data stok yang dimasukan tampil sesuai yang dimasukan	Diterima

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	pengguna	oleh pengguna	
Perkiraan berat barang :1	Perkiraan berat barang yang dimasukan tampil sesuai yang dimasukan oleh pengguna	Perkiraan berat barang yang dimasukan tampil sesuai yang dimasukan oleh pengguna	Diterima

Table 4-19 pengujian data salah pasang iklan

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Foto iklan :kosong	Ketika menekan tombol simpan:data iklan belum dimasukan	Tampil pesan" data iklan belum dimasukan"	Diterima
Harga:kosong	Ketika menekan tombol simpan:harga harus lebih besar dari nol "	Tampil pesan "harga harus lebih besar dari nol "	Diterima
Stok:kosong	Ketika menekan tombol simpan:stok harus lebih besar dari nol "	Tampil pesan "stok harus lebih besar dari nol "	Diterima
Perkiraan berat barang:kosong	Ketika menekan tombol simpan:berat harus lebih besar dari nol "	Ketika menekan tombol simpan:berat harus lebih besar dari nol "	Diterima

4.Pengujian konfirmasi pembayaran data benar

Table 4-20 pengujian konfirmasi pembayaran data benar

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Deskripsi :sudah membayar sebesar 150.000 ke rek bca atas nama arif	Ketika menekan tombol simpan data yang dimasukan sesuai yang dimasukan oleh pengguna	Data yang tersimpan sesuai yang dimasukan oleh pengguna	Diterima

Table 4-21 Pengujian konfirmasi pembayaran data salah

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Deskripsi :kosong	Ketika menekan tombol simpan tampil pesan "deskripsi harus di isi"	Tampil pesan "deskripsi harus diisi	Diterima

1. Pengujian data konfirmasi pengiriman data benar

Table 4-22 Pengujian data konfirmasi pengiriman data benar

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama pengirim :asep	Tercantum pada EditText username	Dapat mengisi kolom nama sesuai yang diharapkan	Diterima
No resi:bdokl90069	Tercantum pada EditText username	Dapat mengisi kolom no resi sesuai yang diharapkan	Diterima
Deskripsi:sudah dikirm hari ini	Tercantum pada EditText username	Dapat mengisi kolom deskripsi sesuai yang diharapkan	Diterima

Table 4-23 pengujian konfirmasi pengiriman data salah

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama pengirim :kosong	Ketika menekan tombol simpan tampil pesan “nama pengirim harus di isi”	Tampil pesan “nama pengirim harus di isi	Diterima
No resi:kosong	Ketika menekan tombol simpan tampil pesan “no resi belum diisi”	Tampil pesan “no resi harus di isi	Diterima
Deskripsi:kosong	Ketika menekan tombol simpan tampil pesan “deskripsi harus di isi”	Tampil pesan “deskripsi harus di isi”	Diterima

2. Pengujian data terima barang

Table 4-24 pengujian data konfirmasi terima barang data benar

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Deskripsi :sudah diterima barang hari ini	Tercantum pada EditText username	Dapat mengisi kolom nama sesuai yang diharapkan	Diterima

Table 4-25 pengujian data konfirmasi terima barang data salah

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Deskripsi :	Ketika menekan tombol simpan tampil pesan “deskripsi harus di isi”	Tampil pesan deskripsi harus di isi”	Diterima

Table 4-26 pengujian lihat detail iklan data benar

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih salah satu data iklan	Ketika menekan tombol detail menampilkan detil iklan	Tampil halaman detail iklan	Diterima

Table 4-27 pengujian lihat detail iklan data salah

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tidak memilih data iklan	Ketika menekan tombol detail menampilkan pesan”data belum dipilih”	Tampil pesan ”data belum dipilih”	Diterima

Table 4-28 pengujian edit satuan data benar

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih salah satu data satuan	Ketika menekan tombol edit satuan menampilkan data satuan	Tampil halaman edit data satuan	Diterima

Table 4-29 pengujian edit data satuan data salah

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tidak memilih data satuan	Ketika menekan tombol detail menampilkan pesan”data belum dipilih”	Tampil pesan ”data belum dipilih”	Diterima

Table 4-30 pengujian data pembayaran data benar

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
memilih salah satu data pembayaran	Ketika menekan tombol detil belanja menampilkan data belanja	Tampil halaman detil pembayaran	Diterima

Table 4-31 pengujian data pembayaran data salah

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tidak memilih data pembayaran	Ketika menekan tombol detail menampilkan pesan"data belum dipilih"	Tampil pesan"data belum dipilih"	Diterima

4.2.4 Evaluasi Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Penstagram pada sistem operasi Android dan subsistem web yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4.2.5 Pengujian Beta

Pengujian beta dilakukan di lingkungan pengguna tanpa kehadiran pihak pembangun aplikasi. Pengujian ini merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya. Pengguna melakukan penilaian terhadap aplikasi dengan menggunakan media kuesioner. Dari hasil kuesioner tersebut maka dapat ditarik kesimpulan apakah aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak.

1.Kuesioner Pengujian Beta

Kuesioner pengujian beta merupakan media yang digunakan pengguna untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. kuesioner ini disebarkan menggunakan teknik sampling yaitu Simple Random Sampling yang disebarkan kepada banyak pengguna. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Kuisioner ini terdiri dari 5 pertanyaan dengan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Adapun pertanyaan dari kuesioner pengujian beta adalah sebagai berikut :

1. Apakah anda merasa praktis dalam menggunakan aplikasi jual beli penstagram berbasis mobile?

   A.Sangat praktis D.Kurang praktis
   B.Praktis E.Tidak tepat
   C.Cukup praktis

2. Apakah secara umum aplikasi mobile penstagram ini bisa mewakili dalam proses jual beli online berbasis mobile?

   A.Sangat Mewakili D.Kurang Mewakili
   B.Mewakili E.Tidak Mewakili
   C.Cukup Mewakili

3.Apakah aplikasi mobile penstagram berbasis android ini menjadi media tambahan yang berguna dalam proses jual beli online berbasis mobile?

   A.Sangat berguna D.Kurang berguna
   B.Berguna E.Tidak berguna
   C.Cukup Berguna

4.Apakah anda merasakan kemudahan dalam melakukan proses jual beli online berbasis mobile setelah menggunakan aplikasi penstagram?

   A.Sangat Mudah D.Kurang Mudah
   B.Mudah E.Tidak Mudah
   C. Cukup Mudah

5.Apakah antar muka aplikasi mobile Penstagram berbasis android ini mudah digunakan?

   A.Sangat Mudah D.Kurang Mudah
   B.Mudah E.Tidak Mudah
   C.Cukup Mudah

Berikut ini table skor penilaian yang diberikan dengan menggunakan skala likert pada setiap pertanyaanya

Table 4-32 Tabel Penilaian

Tingkat kepuasan	Skala
Sangat	5
Praktis/mewakili/berguna/mudah	4
Cukup	3
Kurang	2
Tidak	1

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

$$Y = X / \text{skor ideal} * 100\%$$

Keterangan :

X = Jumlah frekuensi dikalikan dengan nilai kategori jawaban ($\sum$ = N R)

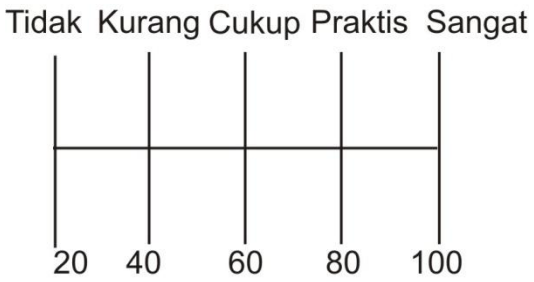
N = Nilai dari setiap jawaban

R = Frekuensi

Skor ideal = Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel (5 x 30 = 150)

Y = Nilai persentase yang dicari

Setelah diperoleh nilai Y maka interpresentasi nilai dapat dilihat sebagai berikut:



1. Apakah anda merasa praktis dalam mencari informasi produk yang dijual di instagram setelah dibangunya aplikasi jual beli penstagram berbasis mobile?

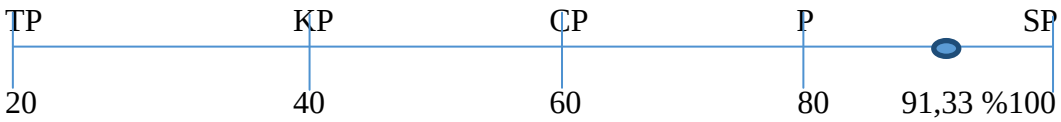
Table 4-33 Hasil pengujian kuisioner no 1

Pertanyaan	Skala (N)	Keterangan	Responden (R)	N x R
1	5	Sangat Praktis (SK)	20	100

	4	Praktis (P)	7	28
	3	Cukup Praktis (CP)	3	9
	2	Kurang Praktis(KP)	0	0
	1	Tidak Praktis(TP)	0	0
Jumlah			30	137

Y=137/150 *100%=91,33%

Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa cendrung diantara praktis dan sangat praktis dalam mencari informasi produk yang dijual dininstagram setelah dibangunnya aplikasi penstagram, berikut kriteria intreprestasi skor :



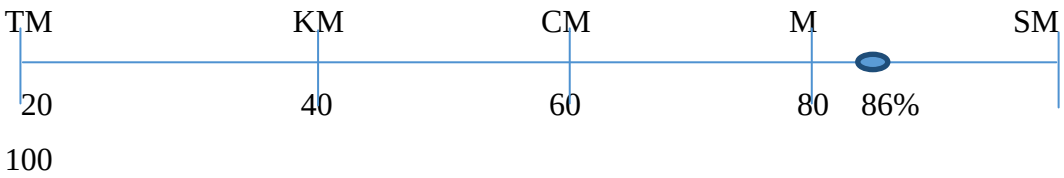
2. Apakah secara umum aplikasi mobile penstagram ini bisa mewakili dalam proses jual beli online berbasis mobile?

Table 4-34 Hasil pengujian kuisioner no 2

Pertanyaan	Skala (N)	Keterangan	Responden (R)	N x R
2	5	Sangat Mewakili (SM)	15	75
	4	Mewakili (M)	10	40
	3	Cukup Mewakili (CM)	4	12
	2	Kurang Praktis (KM)	1	2
	1	Tidak Mewakili (TM)	0	30
Jumlah			30	129

Y=129/150*100%=86%

Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna secara umum aplikasi *penstagram* telah memenuhi kebutuhan user pengguna akan proses jual beli. Berikut kriteria intrepretasi Skor :



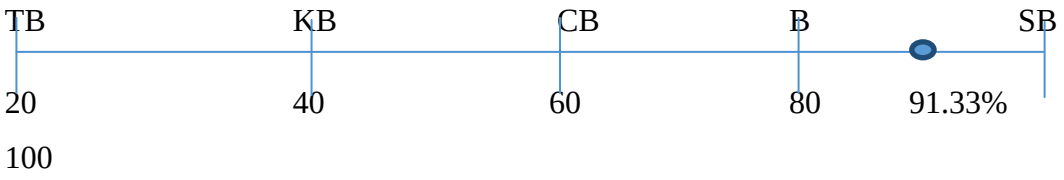
3.Apakah aplikasi mobile penstagram berbasis android ini menjadi media tambahan yang berguna dalam proses jual beli online berbasis mobile yang terintegrasi dengan instagram?

Table 4-35 hasil pengujian kuesioner no 3

Pertanyaan	Skala (N)	Keterangan	Responden (R)	N x R
3	5	Sangat Berguna (SB)	22	110
	4	Berguna (B)	3	12
	3	Cukup Berguna (CB)	5	15
	2	Kurang Berguna (KB)	0	0
	1	Tidak Berguna(TB)	0	0
Jumlah			30	137

Y=137/150*100%= 91,33%

Berdasarkan hasil persentasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *penstagram* telah menjadi media tambahan bagi pengguna dalam proses jual beli online berbasis mobile yang terintegrasi dengan instagram . kriteria intrepretasi Skor :



4.Apakah anda merasakan kemudahan dalam melakukan proses jual beli online berbasis mobile setelah menggunakan aplikasi penstagram?

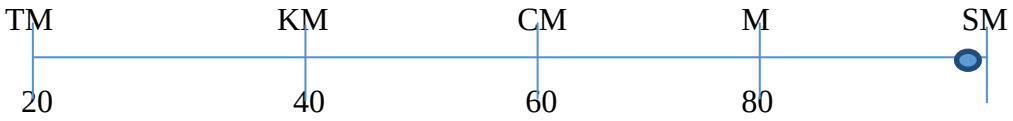
Table 4-36 hasil pengujian kuesioner no 4

Pertanyaan	Skala	Keterangan	Responden	N x R

	(N)		(R)	
4	5	Sangat Mudah (SM)	27	135
	4	Mudah (M)	3	12
	3	Cukup Mudah (CM)	0	0
	2	Kurang Mudah (KM)	0	0
	1	Tidak Mudah(TM)	0	0
Jumlah			30	147

Y=147/150*100%=98%

Berdasarkan hasil persentasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengguna cendrung merasakan kemudahan dalam melakukan proses jual beli online berbasis mobile setelah menggunakan aplikasi penstagram. Berikut kriteria intrepretasi Skor



98%100

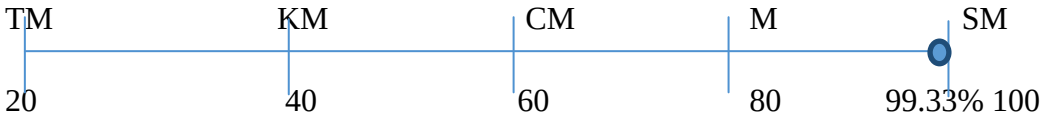
5.Apakah antar muka aplikasi mobile Penstagram berbasis android ini mudah digunakan?

Table 4-37 hasil pengujian kuesioner no 5

Pertanyaan	Skala (N)	Keterangan	Responden (R)	N x R
4	5	Sangat Mudah (SM)	29	145
	4	Mudah (M)	1	4
	3	Cukup Mudah (CM)	0	0
	2	Kurang Mudah (KM)	0	0
	1	Tidak Mudah(TM)	0	0
Jumlah			30	149

Y=149/150*100%=99,33%

Berdasarkan hasil persentasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa antarmuka aplikasi *penstagram* ini bagi pengguna lebih cendrung diantara mudah dan sangat mudah digunakan. Berikut kriteria intrepretasi Skor :



5.Kesimpulan pengujian Beta

Berdasarkan hasil persentasi hasil perhitungan pengujian beta pengguna aplikasi *penstagram*, maka dapat disimpulkan bahwa pembangunan aplikasi penstagram sudah sesuai dengan tujuan, yaitu sebagai media tambahan dalam proses jual beli yang terhubung dengan instagram.