BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1. Implementasi Sistem

Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Tujuan implementasi adalah untuk menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga pengguna dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan Aplikasi Panduan Belanja Distro di Kota Cimahi ini dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4. 1 Implementasi Perangkat Keras

No	Perangkat keras	Spesifikasi
1	Prosessor	Kecepatan 2GHz
2	Monitor	Monitor LCD 14”
3	VGA	VGA Card 128 MB
4	Memori	Memori DDR2 1GB
5	Hard Disk	80 GB
6	Mouse	Optical Mouse USB
7	Printer	Catridges hitam dan warna
8	Koneksi	Kecepatan diatas 1 Mbp/s

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan Aplikasi Panduan Belanja Distro di Kota Cimahi ini dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4. 2 Implementasi Perangkat Lunak

No	Perangkat lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 Ultimate 32 Bit
2	Web Browser	Mozilla Firefox

4.1.3 Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan DBMS MySQL. Implementasi basis data dalam bahasa SQL dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Implementasi Basis Data

No	Nama Tabel	Sintaks SQL
1	Barang	CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (`id` int(11) NOT NULL, `kode_barang` varchar(20) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `harga` int(11) NOT NULL, `opsi` varchar(255) NOT NULL, `deskripsi` varchar(300) NOT NULL, `img_link` varchar(300) NOT NULL, `link` varchar(100) DEFAULT NULL, `id_distro` int(11) NOT NULL INDEX, `id_kategori` int(11) NOT NULL INDEX, `id_petugas` int(11) NOT NULL INDEX, `is_tersedia` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '1', `created_date` datetime NOT NULL, `updated_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP, PRIMARY KEY('id')) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=9 DEFAULT CHARSET=latin1;
2	Customer	CREATE TABLE IF NOT EXISTS `customer` (`id` int(11) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `jk` tinyint(1) NOT NULL, `alamat` varchar(100) NOT NULL, `kota` varchar(50) NOT NULL, `telepon` varchar(15) NOT NULL, `email` varchar(50) NOT NULL, `username` varchar(30) NOT NULL, `password` varchar(50) NOT NULL, `salt` varchar(50) NOT NULL, `last_login` datetime NOT NULL, `created_date` datetime NOT NULL, `updated_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP, PRIMARY KEY('id')

		) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=6 DEFAULT CHARSET=latin1;
No	Nama Tabel	Sintaks SQL
3	Detail_pemesanan	CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_pemesanan` (`id` int(11) NOT NULL, `id_pemesanan` int(11) NOT NULL INDEX, `id_barang` int(11) NOT NULL INDEX, `harga` int(11) NOT NULL, `qty` int(11) NOT NULL, `keterangan` varchar(100) NOT NULL, `is_tersedia` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '1', `created_date` datetime NOT NULL, `updated_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP, PRIMARY KEY('id')) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=26 DEFAULT CHARSET=latin1;
4	Distro	CREATE TABLE IF NOT EXISTS `distro` (`id` int(11) NOT NULL, `kode_distro` varchar(15) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `alamat` varchar(100) NOT NULL, `kota` varchar(50) NOT NULL, `telepon` varchar(15) NOT NULL, `email` varchar(50) NOT NULL, `lg` double DEFAULT NULL, `lt` double DEFAULT NULL, `link` varchar(100) DEFAULT NULL, `jam_buka` time NOT NULL, `jam_tutup` time NOT NULL, `id_admin` int(11) NOT NULL DEFAULT '1' INDEX, `is_active` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '1', `created_date` datetime NOT NULL, `updated_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP, PRIMARY KEY('id')) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=9 DEFAULT CHARSET=latin1;
5	Kategori	CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (`id` int(11) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `created_date` datetime NOT NULL,

		`updated_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP, PRIMARY KEY('id')) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=23 DEFAULT CHARSET=latin1;
6	Konfirmasi	CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konfirmasi` (`id` int(11) NOT NULL, `id_pemesanan` int(11) NOT NULL INDEX, `id_petugas` int(11) NOT NULL INDEX, `status` varchar(10) NOT NULL, `pesan` varchar(100) NOT NULL, `created_date` datetime NOT NULL, `updated_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP, PRIMARY KEY('id')) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=17 DEFAULT CHARSET=latin1;
7	Pemesanan	CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pemesanan` (`id` int(11) NOT NULL, `kode_pemesanan` varchar(15) NOT NULL, `tanggal_pemesanan` datetime NOT NULL, `tanggal_expired` datetime NOT NULL, `status` varchar(300) NOT NULL, `id_customer` int(11) NOT NULL INDEX, `created_date` datetime NOT NULL, `updated_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP, PRIMARY KEY('id')) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=11 DEFAULT CHARSET=latin1;
8	users	CREATE TABLE IF NOT EXISTS `users` (`id` int(11) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `jk` varchar(15) NOT NULL, `tempat_lahir` varchar(30) NOT NULL, `tanggal_lahir` date NOT NULL, `alamat` varchar(100) NOT NULL, `kota` varchar(50) NOT NULL, `telepon` varchar(15) NOT NULL, `email` varchar(50) NOT NULL, `username` varchar(30) NOT NULL, `password` varchar(40) NOT NULL, `salt` varchar(50) NOT NULL,

		`foto` varchar(100) NOT NULL, `id_distro` int(11) DEFAULT NULL INDEX, `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL INDEX, `is_pemilik` tinyint(1) DEFAULT '0', `is_active` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '1', `is_admin` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '0', `last_login` datetime NOT NULL, `created_date` datetime NOT NULL, `updated_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP, PRIMARY KEY('id')) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=32 DEFAULT CHARSET=latin1;

4.1.4 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk *file* program. Untuk lebih jelas mengenai implementasi antarmuka dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Implementasi Antarmuka

No	Halaman	Deskripsi	*User*	File
1.	Halaman Home	Halaman untuk menampilkan menu home	Customer	Locateme_v.php
2.	Halaman Menu	Halaman untuk menampilkan menu yang tersedia pada halaman home	Customer	Locateme_v.php
3.	Lokasi Anda	Halaman untuk menampilkan letak distro di sekitar customer	Customer	All_location_v.php
4.	Halaman Menu Distro	Halaman untuk menampilkan informasi data distro	Customer	Distro_v.php
5.	Halaman Barang Customer	Halaman untuk menampilkan informasi data barang distro	Customer	Detail_tem_v.php
6.	Barang Masuk Keranjang	Halaman untuk pengelolaan pemesanan barang masuk ke keranjang	Customer	Detail_item.php
7.	Halaman Pemesanan	Halaman untuk mengelola pemesanan	Customer	Cart_v.php
8.	Halaman Detail Pemesanan	Halaman untuk menampilkan proses pemesanan yang sudah dilakukan	Customer	Detail_pemesanan_v.php
9.	Halaman Lanjutkan Berbelanja	Halaman untuk menampilkan semua kategori barang yang tersedia di semua distro	Customer	Side_kategori.php
10.	Halaman Daftar Member	Halaman untuk menangani proses daftar member	Customer	Sign_up.php

No	Halaman	Deskripsi	*User*	File
11.	Halaman Login Customer	Halaman untuk menangani proses login customer	Customer	Login_v.php
12.	Halaman Menu Profil Customer	Halaman untuk menangani proses akun customer	Customer	Account_v.php
13.	Halaman Menu Pesanan Saya	Halaman untuk menampilkan riwayat pemesanan customer	Customer	Pemesanan.php
14.	Halaman Menu Home Admin	Halaman untuk mengelola proses data kategori	Admin	Admin_v.php
15.	Halaman Menu Distro Admin	Halaman untuk menambah distro baru	Admin	Distro_v.php
16.	Halaman Distro Yang Terpilih	Halaman untuk menangani proses data distro	Admin	Detail_distro_v.php
17.	Halaman Update Distro Admin	Halaman untuk menangani proses update distro	Admin	Detail_distro_v.php
18.	Halaman Tambah Petugas Admin	Halaman untuk menangani proses tambah petugas	Admin	Detail_distro_v.php
19.	Halaman Petugas Yang Terpilih	Halaman untuk menampilkan petugas untuk di kelola	Admin	Detail_user_v.php
20.	Halaman Update Petugas	Halaman untuk menangani proses update Petugas	Petugas	Detail_user_v.php
21.	Halaman Home Petugas	Halaman untuk menampilkan pemesanan barang	Petugas	User_v.php
22.	Halaman Konfirmasi Pemesanan	Halaman untuk menangani proses konfirmasi pemesanan	Petugas	Detail_v.php
23.	Halaman Menu Barang Petugas	Halaman untuk menangani proses tambah barang	Petugas	Barang_v.php
24.	Halaman Update Ukuran Barang	Halaman untuk menangani proses update ukuran dan hapus barang yang terdaftar	Petugas	Detail_v.php

No	Halaman	Deskripsi	*User*	File
25.	Halaman Update Barang	Halaman untuk menangani proses update barang	Petugas	Barang_v.php
26.	Halaman Distro Petugas	Halaman untuk menampilkan distro petugas	Petugas	Detail_distro.php
27.	Halaman Profil Petugas	Halaman untuk menampilkan profil	Petugas	User_v.php
28.	Halaman Ganti Password	Halaman untuk menangani proses ganti password	Petugas	Detail_user_v.php
29.	Halaman Profil Admin	Halaman untuk menampilkan Profil	Admin	Admin_v.php
30.	Halaman Update Admin	Halaman untuk menangani proses update	Admin	Detail_user_v.php
31.	Login	Halaman untuk menangani proses login	Admin dan petugas	Login_v.php
32.	Lupa Password	Halaman untuk menangani proses lupa Password	Users dan customer	Forgot_password_v.php

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurang-kurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan 2 tahapan yaitu, pengujian *black box* dan pengujian *beta*. Pada bagian *black box*, pengujian berfokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak yang dibangun. Sedangkan pada pengujian *beta* menggunakan metode pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner dan wawancara terhadap pihak yang nantinya terlibat dalam sistem.

4.2.1 Pengujian Black Box

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian *black box*. Untuk pengujian *black box* ini yaitu pada pengujian sebagai pengguna. Untuk rencana pengujian dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5 Rencana Pengujian Black Box

Bahan Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Verifikasi login	*Black-box*
Pengolahan Data Distro	a. Tambah Data distro b. Ubah Data distro	*Black-box*
Pengolahan Data Petugas	a. Tambah Data Petugas b. Ubah Data Petugas	*Black-box*
Pengolahan Data Admin	a. Ubah Data Admin	*Black-box*
Pengolahan Data Kategori	a. Tambah Data Tahun Kategori	*Black-box*
Pengolahan Data Barang	a. Tambah Data Barang b. Ubah Data Barang	*Black-box*
Pengolahan Data Customer	a. Tambah Data Customer b. Ubah Data Customer	*Black-box*

4.2.1.1 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box

Berdasarkan rencana pengujian yang disusun, maka dilakukan pengujian sebagai berikut.

1. Pengujian Login

Tabel 4.6 Pengujian Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	*User*name : admin Password : admin
Yang diharapkan	Masuk pada halaman Home sesuai dengan status pengguna.
Pengamatan	Masuk pada halaman Home sesuai dengan status pengguna.
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Masukan	*User*name : admin Password : 1234
Yang diharapkan	Terdapat pesan "Kombinasi Username dan Password anda salah"
Pengamatan	Terdapat pesan "Kombinasi Username dan Password anda salah"
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Username : (Kosong) Password : (Kosong)
Yang diharapkan	Terdapat pesan "Kombinasi Username dan Password anda salah"
Pengamatan	Terdapat pesan "Kombinasi Username dan Passwor anda salah"
Kesimpulan	Diterima

2. Pengujian Pengelolaan Data Distro

Pengujian pengelolaan data Distro dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

a. Tambah Data Distro

Tabel 4.7 Pengujian Tambah Data Distro

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Nama : ORDR-1 Alamat : Jl.gandawijaya no.112 Kota : Cimahi Telepon : 02273963223 Email : orderclothing@yahoo.com Lokasi : 107.540868 , -6.876171 Link : order-rockers Jam Buka : 08:00 , 22:00
Yang diharapkan	Data tersimpan dalam database dan menampilkan halaman distro
Pengamatan	Menampilkan halaman distro
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data email distro dengan salah	
Masukan	Nama : ORDR-1 Alamat : Jl.gandawijaya no.112 Kota : Cimahi Telepon : 02273963223 Email : orderclothingyahoo.com Lokasi : 107.540868 , -6.876171 Link : order-rockers Jam Buka : 08:00 , 22:00
Yang diharapkan	Sistem tidak merespon untuk menyimpan data dan menampilkan pesan di atribut yang salah.
Pengamatan	Sistem tidak merespon untuk menyimpan data dan menampilkan pesan di atribut yang salah.
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Nama : (Kosong) Alamat : (Kosong) Kota : (Kosong) Telepon : (Kosong) Email : (Kosong) Lokasi : (Kosong) Link : (Kosong) Jam Buka : (Kosong)

Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Yang diharapkan	Muncul validasi disetiap atribut pengisian yaitu "(nama atribut pengisian) tidak boleh kosong"
Pengamatan	Muncul validasi disetiap atribut pengisian yaitu "(nama atribut pengisian) tidak boleh kosong"
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Kesimpulan	Diterima

b. Ubah Data Distro

Tabel 4.8 Pengujian Ubah Data Distro

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Nama : ORDR Alamat : Jl.gandawijaya no.112 Kota : Cimahi Telepon : 02273963223 Email : orderclothing@yahoo.com lokasi : 107.540868 , -6.876171 Link : orderockers Jam Buka : 08:00 , 22:00
Yang diharapkan	Data yang diubah tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman distro
Pengamatan	Menampilkan halaman distro
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data email distro dengan salah	
Masukan	Nama : ORDR Alamat : Jl.gandawijaya no.112 Kota : Cimahi Telepon : 02273963223 Email : orderclothingyahoo.com lokasi : 107.540868 , -6.876171 Link : orderockers Jam Buka : 08:00 , 22:00
Yang diharapkan	Sistem tidak merespon untuk menyimpan data dan menampilkan pesan di atribut yang salah.
Pengamatan	Sistem tidak merespon untuk menyimpan data dan menampilkan pesan di atribut yang salah.
Kesimpulan	Diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Nama : (Kosong) Alamat : (Kosong) Kota : (Kosong) Telepon : (Kosong) Email : (Kosong) Lokasi : (Kosong) Link : (Kosong) Jam Buka : (Kosong)
Yang diharapkan	Muncul pesan “Gagal Update Distro” dan muncul validasi disetiap atribut pengisian yaitu “(nama atribut pengisian) tidak boleh kosong”
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Pengamatan	Muncul pesan “Gagal Update Distro” dan muncul validasi disetiap atribut pengisian yaitu “(nama atribut pengisian) tidak boleh kosong”
Kesimpulan	Diterima

3. Pengujian Pengelolaan Data Petugas

Pengujian pengelolaan data Petugas dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

a. Tambah Data Petugas

Tabel 4.99 Pengujian Tambah Data Petugas

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Nama : Febrianus Alexander Jenis Kelamin : laki-laki Tempat tanggal lahir : Bandung Alamat : Jl.mahar martanegara no.23 Kota : Cimahi Telepon : 085722348966 Email : febrianus_alexa88@gmail.com
Yang diharapkan	Data tersimpan dalam database dan menampilkan halaman petugas yang terpilih
Pengamatan	Menampilkan halaman petugas yang terpilih
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data petugas dengan salah email	
Masukan	Nama : Febrianus Alexander Jenis Kelamin : laki-laki Tempat tanggal lahir : Bandung Alamat : Jl.mahar martanegara no.23 Kota : Cimahi Telepon : 085722348966 Email : febrianus_alexa88gmail.com
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan pada atribut yang tidak sesuai
Pengamatan	Muncul validasi pesan pada atribut yang tidak sesuai
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Nama : (Kosong) Jenis Kelamin : (Kosong) Tempat tanggal lahir : (Kosong) Alamat : (Kosong) Kota : (Kosong) Telepon : (Kosong) Email : (Kosong)
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan pada atribut yang tidak sesuai
Pengamatan	Muncul validasi pesan pada atribut yang tidak sesuai
Kesimpulan	Diterima

b. Ubah Data Petugas

Tabel 4.1010 Pengujian Ubah Data Petugas

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Nama : Febrianus Alexander-1 Jenis Kelamin : laki-laki Tempat tanggal lahir : Bandung Alamat : Jl.mahar martanegara no.23 Kota : Cimahi Telepon : 085722348966 Email : febrianus_alexa88@gmail.com
Yang diharapkan	Data tersimpan dalam database menampilkan pesan "Berhasil Update Petugas" di halaman petugas yang terpilih
Pengamatan	Menampilkan pesan "Berhasil Update Petugas" di halaman petugas yang terpilih
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan email data petugas yang salah	
Masukan	Nama : Febrianus Alexander Jenis Kelamin : laki-laki Tempat tanggal lahir : Bandung Alamat : Jl.mahar martanegara no.23 Kota : Cimahi Telepon : 085722348966 Email : febrianus_alexa88gmail.com
Yang diharapkan	Muncul pesan validasi pada atribut yang tidak sesuai
Pengamatan	Muncul pesan validasi pada atribut yang tidak sesuai
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Nama : (Kosong) Jenis Kelamin : (Kosong) Tempat tanggal lahir : (Kosong) Alamat : (Kosong) Kota : (Kosong) Telepon : (Kosong) Email : (Kosong)
Yang diharapkan	Muncul pesan validasi pada atribut yang tidak sesuai
Pengamatan	Muncul pesan validasi pada atribut yang tidak sesuai
Kesimpulan	Diterima

4. Pengujian Pengelolaan Data Admin

Pengujian pengelolaan data Admin dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

a. Ubah Data Admin

Tabel 4.11 Pengujian Ubah Data Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Nama : KAPPDE Jenis Kelamin : laki-laki Tempat tanggal lahir : Sumedang Alamat : Jl. Rd. demang hardjakusumah Kota : Cimahi Telepon : 083820601390 Email : iyha.em88@gmail.com
Yang diharapkan	Data tersimpan dalam database menampilkan pesan "Berhasil Update Admin" di halaman Admin
Pengamatan	Menampilkan pesan "Berhasil Update Admin" di halaman admin
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan email data admin yang salah	
Masukan	Nama : KAPPDE Jenis Kelamin : laki-laki Tempat tanggal lahir : Sumedang Alamat : Jl. Rd. demang hardjakusumah Kota : Cimahi Telepon : 083820601390 Email : iyha.em88gmail.com
Yang diharapkan	Muncul pesan validasi pada atribut yang tidak sesuai
Pengamatan	Muncul pesan validasi pada atribut yang tidak sesuai
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Nama : (Kosong) Jenis Kelamin : (Kosong) Tempat tanggal lahir : (Kosong) Alamat : (Kosong) Kota : (Kosong) Telepon : (Kosong) Email : (Kosong)
Yang diharapkan	Muncul pesan validasi pada atribut yang tidak sesuai
Pengamatan	Muncul pesan validasi pada atribut yang tidak sesuai
Kesimpulan	Diterima

5. Pengujian Pengelolaan Data Kategori

Pengujian pengelolaan data kategori dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

a. Tambah Data Kategori

Tabel 4.1211 Pengujian Tambah Data Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Tas
Yang diharapkan	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan pesan "Berhasil Tambah Kategori (masukan kategori)"
Pengamatan	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan pesan "Berhasil Tambah Kategori (masukan kategori)"
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data sudah ada) : Memasukan data kategori yang sudah ada	
Masukan	Tas
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan "Gagal Tambah Kategori. Kategori yang diinputkan sudah ada"
Pengamatan	Muncul validasi pesan "Gagal Tambah Kategori. Kategori yang diinputkan sudah ada"
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	(kosong)
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan "Gagal Tambah Kategori. Kategori tidak boleh kosong"
Pengamatan	Muncul validasi pesan "Gagal Tambah Kategori. Kategori tidak boleh kosong"
Kesimpulan	Diterima

6. Pengujian Pengelolaan Data Barang

Pengujian pengelolaan data barang dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

a. Tambah Data Barang

Tabel 4.13 Pengujian Tambah Data Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Kategori : Dompet Kode Barang : mnkp Nama : Money Keeper Harga : 80000 Deskripsi : Keep Your Money Safe Link Gambar : https://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xpf1/v/t1.0-9/379032_356744824339589_1719332653_n.jpg?oh=665e64d25863903745c256bcb06d6117&oe=5530022B&__gda__=1428929122_0f6dd8e1daae402543405c5ee2e81c9a
Yang diharapkan	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman barang yang terpilih
Pengamatan	Menampilkan halaman barang yang terpilih
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data barang dengan penulisan harga yang salah	
Masukan	Kategori : Dompet Kode Barang : mnkp Nama : Money Keeper Harga : 80.000 Deskripsi : Keep Your Money Safe Link Gambar : https://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xpf1/v/t1.0-9/379032_356744824339589_1719332653_n.jpg?oh=665e64d25863903745c256bcb06d6117&oe=5530022B&__gda__=1428929122_0f6dd8e1daae402543405c5ee2e81c9a
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan “Gagal Tambah Barang. Harga Harus berisi bilangan bulat”
Pengamatan	Muncul validasi pesan “Gagal Tambah Barang. Harga Harus berisi bilangan bulat”
Kesimpulan	Diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Kategori : (Kosong) Kode Barang : (Kosong) Nama : (Kosong) Harga : (Kosong) Deskripsi : (Kosong) Link Gambar : (Kosong)
Yang diharapkan	Muncul validasi disetiap atribut pengisian
Pengamatan	Muncul validasi disetiap atribut pengisian
Kesimpulan	Diterima

b. Ubah Data Barang

Tabel 4.4 Pengujian Ubah Data Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Kategori : Dompet Kode Barang : mnkp Nama : Money Keeper-1 Harga : 80000 Deskripsi : Keep Your Money Safe Link Gambar : https://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xpf1/v/t1.0-9/379032_356744824339589_1719332653_n.jpg?oh=665e6425863903745c256bcb06d6117&oe=5530022B&__gda__=1428929122_0f6dd8e1daae402543405c5ee2e81c9a
Yang diharapkan	Data yang diubah tersimpan dalam *database* dan menampilkan pesan "Berhasil Update Barang"
Pengamatan	Menampilkan pesan "Berhasil Update Barang"
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data barang dengan penulisan harga yang salah	
Masukan	Kategori : Dompet Kode Barang : mnkp Nama : Money Keeper Harga : 80.000 Deskripsi : Keep Your Money Safe Link Gambar : https://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xpf1/v/t1.0-9/379032_356744824339589_1719332653_n.jpg?oh=665e64d25863903745c256bcb06d6117&oe=5530022B&__gda__=1428929122_0f6dd8e1daae402543405c5ee2e81c9a

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data barang dengan penulisan harga yang salah	
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan "Gagal Tambah Barang. Harga Harus berisi bilangan bulat"
Pengamatan	Muncul validasi pesan "Gagal Tambah Barang. Harga Harus berisi bilangan bulat"
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Kategori : (Kosong) Kode Barang : (Kosong) Nama : (Kosong) Harga : (Kosong) Deskripsi : (Kosong) Link Gambar : (Kosong)
Yang diharapkan	Muncul validasi disetiap atribut pengisian
Pengamatan	Muncul validasi disetiap atribut pengisian
Kesimpulan	Diterima

7. Pengujian Pengelolaan Data Customer

Pengujian pengelolaan data customer dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

a. Tambah Data Customer

Tabel 4.15 Pengujian Tambah Data Customer

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Nama : Bean Telepon : 089999999 Email : bean@gmail.com Password : 12345
Yang diharapkan	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan halaman menu home
Pengamatan	Menampilkan halaman menu home
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data customer dengan salah email	
Masukan	Nama : Bean Telepon : 089999999 Email : beangmail.com Password : 12345
Yang diharapkan	Sistem tidak merespon untuk menyimpan data dan menampilkan pesan di atribut yang salah.
Pengamatan	Sistem tidak merespon untuk menyimpan data dan menampilkan pesan di atribut yang salah.
Kesimpulan	Diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Nama : (Kosong) Telepon : (Kosong) Email : (Kosong) Password : (Kosong)
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan pada atribut yaitu “(nama atribut) tidak boleh kosong”
Pengamatan	Muncul validasi pesan pada atribut yaitu “(nama atribut) tidak boleh kosong”
Kesimpulan	Diterima

b. Ubah Data Customer

Tabel 4.16 Pengujian Ubah Data Customer

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Masukan	Nama : Bean Jenis Kelamin : Laki-laki Alamat : Jl. Citeureup Kota : Cimahi Telepon : 089999999 Lalu klik tombol “Simpan” untuk simpan akun Password Baru : 12345 Ketik Ulang Password Baru : 12345 Lalu klik tombol “Ubah Password” untuk mengubah password
Yang diharapkan	Data tersimpan dalam *database* dan menampilkan pesan “Berhasil Update Akun”
Pengamatan	Menampilkan pesan “Berhasil Update Akun”
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data customer dengan password yang salah karena tidak sama	
Masukan	Nama : Bean Jenis Kelamin : Laki-laki Alamat : Jl. Citeureup Kota : Cimahi Telepon : 089999999 Lalu klik tombol “Simpan” untuk simpan akun Password Baru : 12345 Ketik Ulang Password Baru : 1234 Lalu klik tombol “Ubah Password” untuk mengubah password

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah): Memasukan data customer dengan password yang salah karena tidak sama	
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan "Gagal Update Password. Password yg diulangi tidak sama dengan password"
Pengamatan	Muncul validasi pesan "Gagal Update Password. Password yg diulangi tidak sama dengan password"
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)	
Masukan	Nama : (Kosong) Jenis Kelamin : (Kosong) Alamat : (Kosong) Kota : (Kosong) Telepon : (Kosong) Lalu klik tombol "Simpan" untuk simpan aku Password Baru : (Kosong) Ketik Ulang Password Baru : (Kosong) Lalu klik tombol "Ubah Password" untuk mengubah password
Yang diharapkan	Muncul validasi pesan "Gagal Update Password. (nama atribut) tidak boleh kosong"
Pengamatan	Muncul pesan "Gagal Update Password. (nama atribut) tidak boleh kosong"
Kesimpulan	Diterima

4.2.1.2 Kesimpulan Pengujian Black Box

Berdasarkan hasil pengujian *Black Box* yang dilakukan dengan kasus uji diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1) Jika data yang dimasukan benar, maka sistem akan mengeluarkan informasi sesuai dengan harapan.
2) Jika data yang dimasukan tidak sesuai dengan sistem, maka sistem akan menunjukkan pesan kesalahan sesuai dengan kesalahannya. Sehingga disaat memasukan data harus yang sesuai dengan aturan yang terdapat dalam sistem, agar fungsional sistem dapat mengeluarkan hasil yang sesuai.

4.2.2 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan yaitu beberapa masyarakat kota Cimahi, pemilik distro dan petugas distro mengenai kepuasan pengguna dengan kandungan poin yaitu pemenuhan kebutuhan dari tujuan awal pembangunan website dan tampilan antarmuka dari website tersebut. Pengujian beta dilakukan melalui dua teknik pengambilan data, yaitu melalui wawancara kepada pemilik distro dan petugas distro dan kuesioner kepada masyarakat kota Cimahi.

4.2.2.1 Wawancara Pengguna

Wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik kualitatif yaitu pertanyaan terbuka. Wawancara mengenai tujuan yang ingin dicapai pada sistem yang akan dibangun dilakukan kepada 3 pemilik distro dan 3 petugas distro yang terdaftar dalam aplikasi ini.

A. Wawancara Pemilik Distro

Wawancara pertama dilakukan kepada Junaedi pemilik dari distro Shut Up dan distro Pandemonium.

1. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mempromosikan distro yang berada di kota Cimahi? Jelaskan!

   Jawaban: ya, karena dengan aplikasi ini saya mendapatkan pelanggan lebih banyak tanpa harus mempromosikan diri dan aplikasi ini dapat membantu orang untuk melihat bahwa di Cimahi ada distro tanpa harus jauh-jauh ke kota Bandung.
2. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mengolah data barang untuk kemudian ditampilkan pada aplikasi ini? Jelaskan!

   Jawaban: ya, sangat membantu dan mempermudah tanpa harus mengonlinekan seperti upload di media sosial . dengan aplikasi ini saya merasa terbantu dan dapat memperlancar pemasukkan distro saya.
3. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mempermudah distro mempromosikan barangnya? Jelaskan!

   Jawaban: ya, sangat memudahkan apabila terdapat barang baru saya langsung bisa mempromosiksn barang dengan mudah.
4. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melayani pemesanan yang dilakukan customer? Jelaskan!

   Jawaban: ya, karena aplikasi ini selain membantu saya tetapi membant pelanggan untuk dapat membeli barang dengan cepat tanpa harus datang lalu survei barang mereka datang hanya untuk mengambil barang.
5. Menurut anda, apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan? Jelaskan!

   Jawaban: ya, sangat mudah karena ada penjelasan saat kita membuka aplikasi tersebut. Walaupun kita tidak tahu tetapi fitur yang jelas membuat kita tidak bingung untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Wawancara kedua dilakukan kepada Francis pemilik dari distro Kandang Babi 31.

1. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mempromosikan distro yang berada di kota Cimahi? Jelaskan!

   Jawaban: ya, karena dengan adanya aplikasi ini masyarakat bisa lebih tahu tentang distro-distro yang berada di kota cimahi terutama distro kandang babi 31.
2. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mengolah data barang untuk kemudian ditampilkan pada aplikasi ini? Jelaskan!

   Jawaban: ya, karena bisa lebih mudah caranya di banding dengan menggunakan cara manual.
3. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mempermudah distro mempromosikan barangnya? Jelaskan!

   Jawaban: ya, karena adanya aplikasi ini customer yang berada jauh dari luar kota cimahipun bisa langsung memesan barang lewat aplikasi ini tanpa harus datang ke distro kami.
4. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melayani pemesanan yang dilakukan customer? Jelaskan!

   Jawaban: ya, karena jika customer yang ada di dalam dan luar kotapun dengan membuka aplikasi ini dan langsung memesan bisa langsung di ada barangnya.
5. Menurut anda, apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan? Jelaskan!

   Jawaban: ya, karena aplikasi ini sangat mudah mebuka dan memainkannya jadi sangat mudah sekali digunakan dan dipahami oleh saya.

Wawancara ketiga dilakukan kepada Febrianus Alexander pemilik dari distro ORDR.

1. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mempromosikan distro yang berada di kota Cimahi? Jelaskan!
   Jawaban: iya, karena aplikasi ini bisa memberikan informasi distro saya kepada customer melalui media online.
2. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mengolah data barang untuk kemudian ditampilkan pada aplikasi ini? Jelaskan!
   Jawaban: iya, karena aplikasi ini membantu saya mengolah data barang untuk katalog barang di distro saya.
3. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mempermudah distro mempromosikan barangnya? Jelaskan!
   Jawaban: iya, karena mempermudah untuk distro mempromosikan dan memberi informasi barang distro.
4. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melayani pemesanan yang dilakukan customer? Jelaskan!
   Jawaban: iya, dengan informasi dan fitur yang cukup mudah saya dapat melakukan konfirmasi dengan mudah kepada customer.
5. Menurut anda, apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan? Jelaskan!
   Jawaban: iya, aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan dengan fitur yang jelas dan mudah digunakan.

   .

B. Wawancara Petugas Distro

Wawancara pertama dilakukan kepada alex petugas dari distro Pandemonium adalah sebagai berikut :

1. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mengolah data barang untuk kemudian ditampilkan pada aplikasi ini? Jelaskan!
   Jawaban: ia, karena dengan adanya aplikasi ini saya dapat dengan mudah menampilkan barang.
2. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam memberikan informasi barang kepada customer? Jelaskan!
   Jawaban: ia, karena dapat membantu customer memperoleh informasi barang
3. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melakukan konfirmasi pemesanan kepada customer? Jelaskan!
   Jawaban: ia, dengan klik menu yang ada jadi bisa sampai pesannya kepada customer.
4. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melayani pemesanan yang dilakukan customer? Jelaskan!
   Jawaban: ia, customer dapat terlayani dengan konfirmasi yang dibuat petugas.
5. Menurut anda, apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan? Jelaskan!
   Jawaban: ya, karena tidak harus manual untuk promosi dan konfirmasi pemesanan.

Wawancara kedua dilakukan kepada alex petugas dari distro Shut Up adalah sebagai berikut :

1. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mengolah data barang untuk kemudian ditampilkan pada aplikasi ini? Jelaskan!
   Jawaban: ya, karena mudah untuk menambahkan barang.
2. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam memberikan informasi barang kepada customer? Jelaskan!
   Jawaban: iya, karena informasi yang diberikan melalui aplikasi ini sudah jelas
3. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melakukan konfirmasi pemesanan kepada customer? Jelaskan!
   Jawaban: iya karena bisa dilakukan dengan mudah.
4. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melayani pemesanan yang dilakukan customer? Jelaskan!
   Jawaban: iya karena dapat melayani customer dengan cara online.
5. Menurut anda, apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan? Jelaskan!
   Jawaban: iya, sudah bisa dipahami dengan fitur yang sudah dijelaskan.

Wawancara ketiga dilakukan kepada shendy petugas dari distro ORDR adalah sebagai berikut :

1. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam mengolah data barang untuk kemudian ditampilkan pada aplikasi ini? Jelaskan!
   Jawaban: ya, karena di dalam aplikasi ini sudah menyediakan fitur untuk mempermudah menampilkan barang dari distro.
2. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam memberikan informasi barang kepada customer? Jelaskan!
   Jawaban: menurut saya ya, karena jika disebarkan melalui tulisan kemungkinan orang akan mengabaikannya.
3. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melakukan konfirmasi pemesanan kepada customer? Jelaskan!
   Jawaban: menurut saya ya, karena lebih mudah melakukan konfirmasi lewat aplikasi dibandingkan secara manual.
4. Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam melayani pemesanan yang dilakukan customer? Jelaskan!
   Jawaban: ya, karena jika secara manual akan kerepotan apabila banyak pemesanan yang berubah-ubah yang tadinya beli barang A jadi E.
5. Menurut anda, apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan? Jelaskan!
   Jawaban: menurut saya ya, karena dengan adanya aplikasi ini tidak menguras waktu dan tenaga meskipun harus berulang kali mengulang agar saya paham.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik distro dan petugas distro, dapat disimpulkan bahwa secara fungsional aplikasi yang dibangun sudah mencapai tujuan dan dapat menghasilkan output yang diharapkan yaitu membantu pemilik distro untuk memberikan informasi distro, informasi barang dan letak distro serta mempermudah petugas distro dalam mengolah barang dan melakukan konfirmasi pemesanan dari customer.

4.2.2.2 Kuesioner

Kuesioner disebarkan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dimana anggota *sample* dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Kuesioner ditujukan kepada beberapa masyarakat yang berada di kota Cimahi. Kuesioner disebar kepada 50 orang. Adapun pertanyaan yang diajukan seperti berikut :

1. Apakah anda setuju aplikasi ini dapat membantu anda dalam menampilkan letak distro yang berada di kota cimahi?

   □Sangat Setuju □Setuju □Ragu-Ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju
2. Apakah anda setuju aplikasi ini dapat membantu anda dalam menampilkan informasi distro dan baranag distro yang berada di kota cimahi?

   □Sangat Setuju □Setuju □Ragu-Ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju
3. Apakah anda setuju aplikasi ini membantu distro dalam memperkenalkan distro tersebut ke anda?

   □Sangat Setuju □Setuju □Ragu-Ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju
4. Apakah anda setuju aplikasi ini dapat membantu anda dalam melakukan pemesanan barang pada distro yang berada di kota Cimahi?

   □Sangat Setuju □Setuju □Ragu-Ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju
5. Apakah anda setuju aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan?

   □Sangat Setuju □Setuju □Ragu-Ragu □Tidak Setuju □Sangat Tidak Setuju

Pengujian dilakukan dengan melihat hasil dari kuesioner yang telah diisi. Untuk mencari nilai persentase dari masing-masing jawaban kuesioner digunakan rumus skala likert sebagai berikut :

P = (S/Skorideal)* 100%

Keterangan:

P = Nilai persentase yang dicari

S = Jumlah frekuensi dikalikan dengan nilai yang ditetapkan jawaban

Skorideal = Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel

Dalam setiap jawaban akan diberikan skor sebesar[10] :

SS (Sangat Setuju) = 5

S (Setuju) = 4

RR (Ragu-Ragu) = 3

TS (Tidak Setuju) = 2

STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

Untuk mengetahui interpretasi skor hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 4.17 Interpretasi Skor Hasil Perhitungan[10]

Nilai	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
21% - 40%	Tidak Setuju
41% - 60%	Ragu-Ragu
61% - 80%	Setuju
81% - 100%	Sangat Setuju

Berikut ini adalah beberapa tabel hasil perhitungan jawaban dari masing-masing kuesioner yang telah disebar.

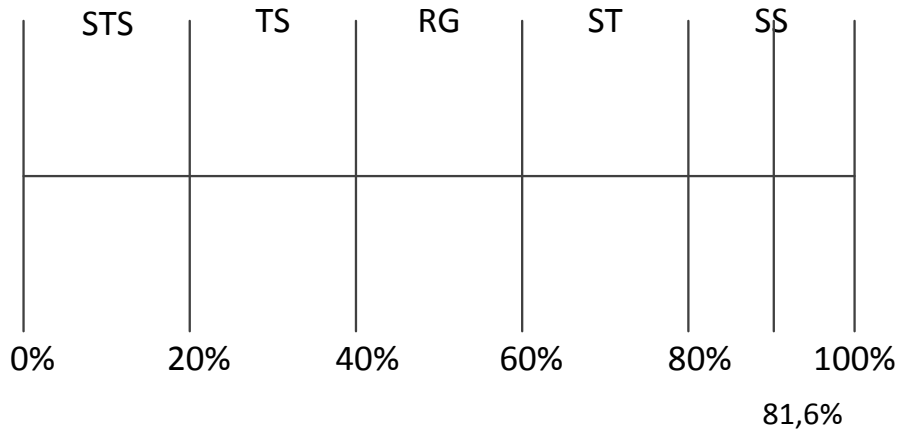
1. Apakah anda setuju aplikasi ini dapat membantu anda dalam menampilkan letak distro yang berada di kota cimahi?

Tabel 4.18 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-1

Pertanyaan	Keterangan	Skor	Frekuensi	S
1	Sangat Setuju	5	9	45
	Setuju	4	38	152
	Ragu-Ragu	3	1	3
	Tidak Setuju	2	2	4
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			50	204

P = (204/250)x100% = 81,6%

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun membantu menampilkan letak distro, terhitung 81,6% dari yang diharapkan 100%, atau dapat dikategorikan sebagai sangat setuju, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.1 Interpretasi Skor Pertanyaan ke-1

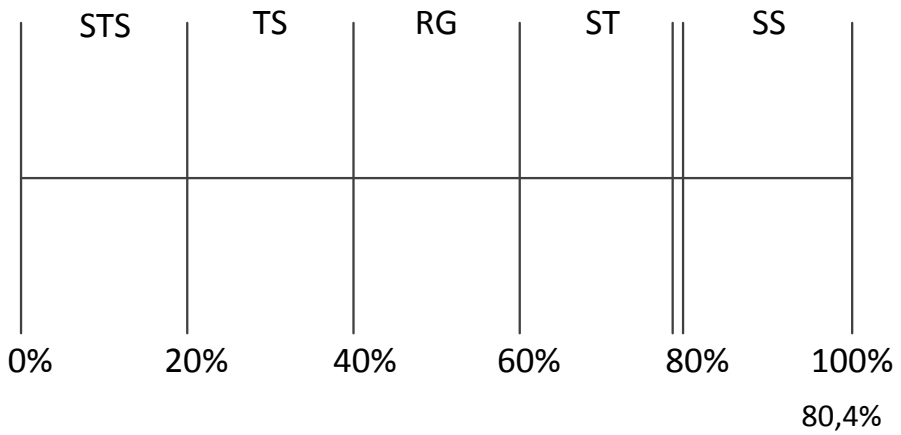
2. Apakah anda setuju aplikasi ini dapat membantu anda dalam menampilkan informasi distro dan barang distro yang berada di kota cimahi?

Tabel 4.19 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-2

Pertanyaan	Keterangan	Skor	Frekuensi	S
3	Sangat Setuju	5	10	50
	Setuju	4	32	128
	Ragu-Ragu	3	7	21
	Tidak Setuju	2	1	2
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			50	201

P = (201/250)x100% = 80,4%

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun membantu menampilkan informasi distro dan barang distro, terhitung 84% dari yang diharapkan 100%, atau dapat dikategorikan sebagai sangat setuju, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.2 Interpretasi Skor Pertanyaan ke-2

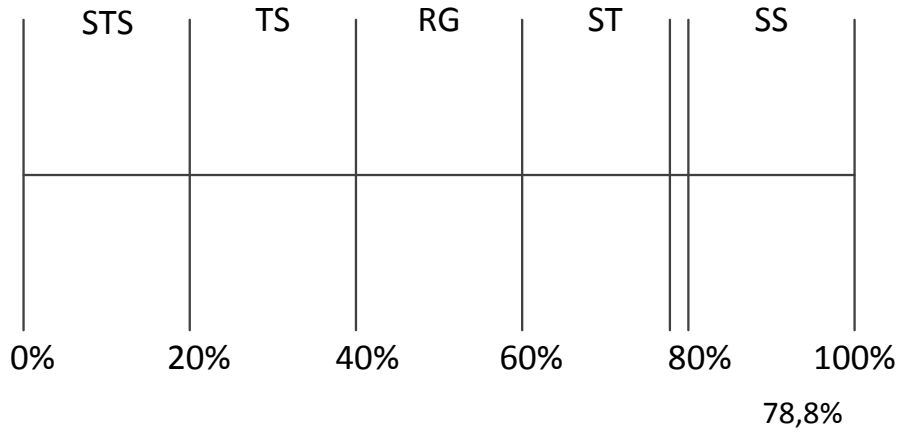
3. Apakah anda setuju aplikasi ini membantu distro dalam memperkenalkan distro tersebut ke anda?

Tabel 4.20 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-3

Pertanyaan	Keterangan	Skor	Frekuensi	S
4	Sangat Setuju	5	17	85
	Setuju	4	15	60
	Ragu-Ragu	3	16	48
	Tidak Setuju	2	2	4
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			50	123

P = (197/250)x100% = 78,8%

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun membantu distro dalam memperkenalkan distro tersebut, terhitung 78,8 % dari yang diharapkan 100%, atau dapat dikategorikan sebagai setuju, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.3 Interpretasi Skor Pertanyaan ke-3

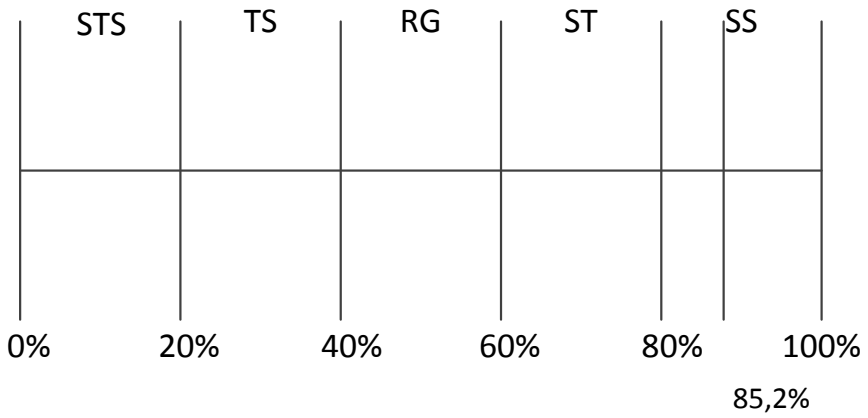
4. Apakah anda setuju aplikasi ini dapat membantu anda dalam melakukan pemesanan barang pada distro yang berada di kota Cimahi?

Tabel 4.21 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-4

Pertanyaan	Keterangan	Skor	Frekuensi	S
2	Sangat Setuju	5	18	90
	Setuju	4	27	108
	Ragu-Ragu	3	5	15
	Tidak Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			50	213

P = (213/250)x100% = 85,2%

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun membantu customer melakukan pemesanan barang pada distro, terhitung 85,2% dari yang diharapkan 100%, atau dapat dikategorikan sebagai sangat setuju, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.4 Interpretasi Skor Pertanyaan ke-4

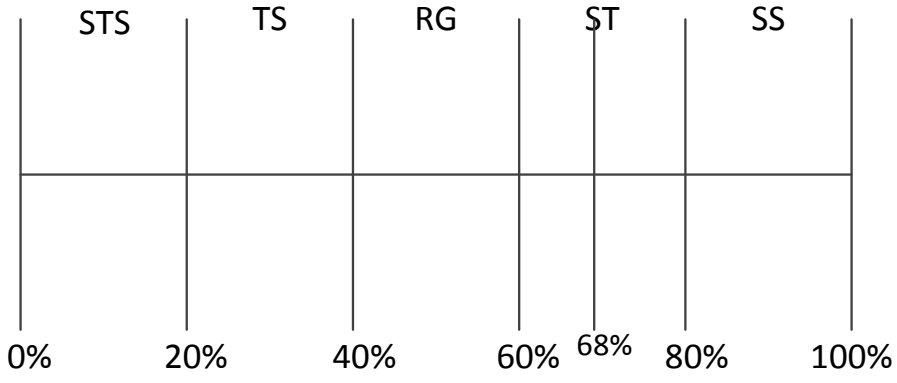
5. Apakah anda setuju aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan?

Tabel 4.22 Perhitungan persentase pertanyaan ke-5

Pertanyaan	Keterangan	Skor	Frekuensi	S
5	Sangat Setuju	5	15	45
	Setuju	4	22	88
	Ragu-Ragu	3	12	36
	Tidak Setuju	2	1	2
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			50	171

P = (171/250)x100% = 68,4%

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun mudah untuk dipahami dan digunakan, terhitung 68,4% dari yang diharapkan 100%, atau dapat dikategorikan sebagai setuju, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.5 Interpretasi Skor Pertanyaan ke-5

4.2.2.3 Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan pengujian beta, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Secara fungsional aplikasi yang dibangun sudah mencapai tujuan dan dapat menghasilkan output yang diharapkan untuk membantu pemilik distro untuk memberikan informasi distro, informasi barang dan letak distro serta mempermudah petugas distro dalam mengolah barang dan melakukan konfirmasi pemesanan dari customer.
2. Aplikasi yang dibangun membantu menampilkan letak distro.
3. Aplikasi yang dibangun membantu menampilkan informasi distro dan barang distro.
4. Aplikasi yang dibangun membantu distro dalam memperkenalkan distro tersebut.
5. Aplikasi yang dibangun membantu customer melakukan pemesanan barang pada distro,
6. Aplikasi yang dibangun mudah untuk dipahami dan digunakan.