BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metodologi pengembangan pembangunan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahapan untuk memberikan gambaran secara terperinci.

Berdasarkan uraian diatas perancangan sistem merupakan tahapan dari siklus pengembangan sistem yang didefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa penggambaran, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, juga menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Analisis kebutuhan merupakan penjelasan mengenai fitur-fitur yang akan dimasukan ke dalam aplikasi. Fitur-fitur tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Mampu membuat sistem aplikasi mobile dalam penerimaan siswa baru yang mudah dimengerti dan dapat dimanfaatkan oleh para calon siswa baru.

2. Mampu membuat sistem yang bisa mengerjakan proses penyeleksian secara terintegrasi untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan meringankan kinerja.
3. Mampu menampilkan informasi hasil seleksi pendaftaran siswa baru sebelum pengumuman berjalan, sehingga orang tua wali murid dapat menyiapkan berkas untuk mendaftar ke sekolah lainya.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Pembuatan *Aplikasi Mobile Pendaftaran Siswa Baru Tingkat SMU Berbasis Android* yang akan dibuat diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pengguna nya dan mampu memberikan informasi sebelum pengumuman berjalan, sehingga para orang tua atau wali murid dapat menyiapkan berkas untuk mendaftar ke sekolah lainya.

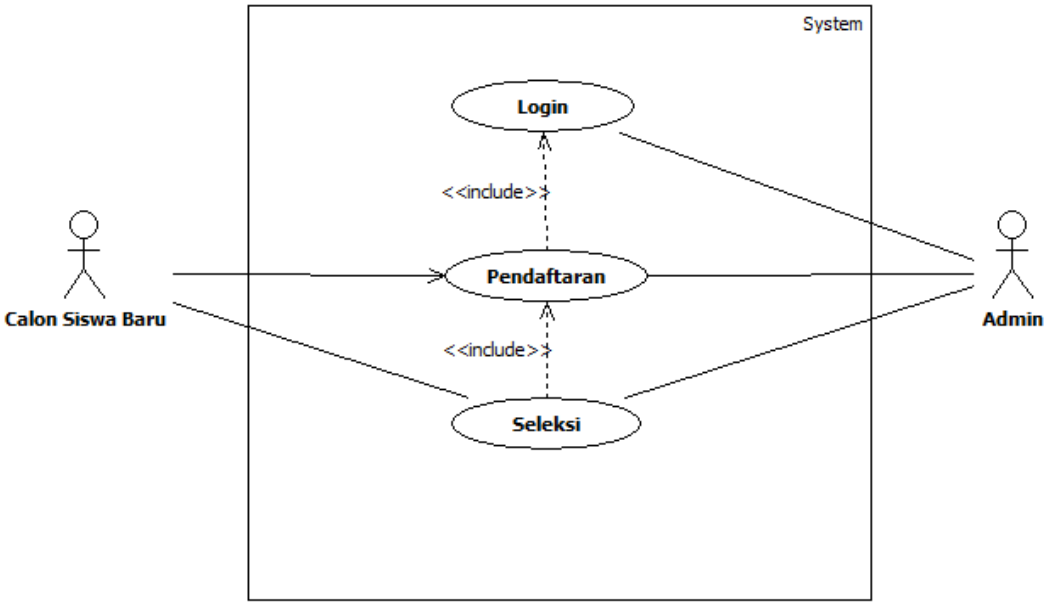
4.1.3. Perancangan Prosedur yng Diusulkan

Proses perancangan ini merupakan tahap awal dari perancangan *Prototype Aplikasi Mobile Pendaftaran Siswa Baru Tingkat SMU Berbasis Android* yang dilakukan sebagai pemecahan masalah yang ada pada proses aplikasi ketika digunakan.

Pemodelan dan perancangan sistem dimodelkan dengan menggunakan UML *(Unified Modeling Language)*. Tahap - tahap pemodelan dalam analisis tersebut antara lain *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Colaboration Diagram, Component Diagram, dan Deployment*

Diagram.

4.1.3.1. *Use Case* Diagram



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Informasi Akademik yang Diusulkan

Pada gambar diatas menjelaskan tentang alur sistem yang diusulkan kepada SMU Pasundan 1 Cimahi, dari mulai login, pendaftaran, dan seleksi.

Definisi Actor

Bisa dibuat dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 1.5 Definisi Actor

No	Actor	Deskripsi
1	Calon Siswa Baru	User dapat menjalankan semua menu yang ada pada aplikasi, diantaranya Menu Pendaftaran dan Menu Informasi
2	Admin	Admin mengelola data yang di simpan di web server

Sekenario *Use Case*

Sekenario *use case* mendeskripsikan aktor - aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah sekenario *use case* yang diusulkan di SMU Pasundan 1 Cimahi, yaitu :

1. Nama *Use Case* : Login
   Aktor : Admin
   Tujuan : Melakukan Login

Tabel 1.6 Skenario Login Admin yang Diusulkan

Aktor		Sistem	
1.	Admin melakukan login akun administrator		
		2.	Sistem memverifikasi kelengkapan data akun administrator admin
		3.	Sistem menampilkan halaman admin

2. Nama *Use Case* : Pendaftaran
   Aktor : Calon siswa baru
   Tujuan : Melakukan pendaftaran calon siswa baru

Tabel 1.7 Skenario Pendaftaran Siswa Baru yang Diusulkan

Aktor		Sistem	
1.	Calon siswa baru menginputkan data pribadi dan data akademik		
		2.	Mengecek data Calon Siswa Baru
		3.	Menyimpan data calon siswa baru ke dalam database

3. Nama *Use Case* : Seleksi

Aktor : Admin, Calon Siswa Baru

Tujuan : Menyeleksi calon siswa baru

Tabel 1.8 Skenario Seleksi Siswa Baru yang Diusulkan

Aktor		**Sistem**	
1.	Admin menyeleksi seluruh data calon siswa baru yang akan diterima melalui passing grade.		
		2.	Menampilkan data calon siswa yang lulus maupun tidak lulus
3.	Calon siswa baru mendapat informasi hasil seleksi lulus atau tidak lulus.		

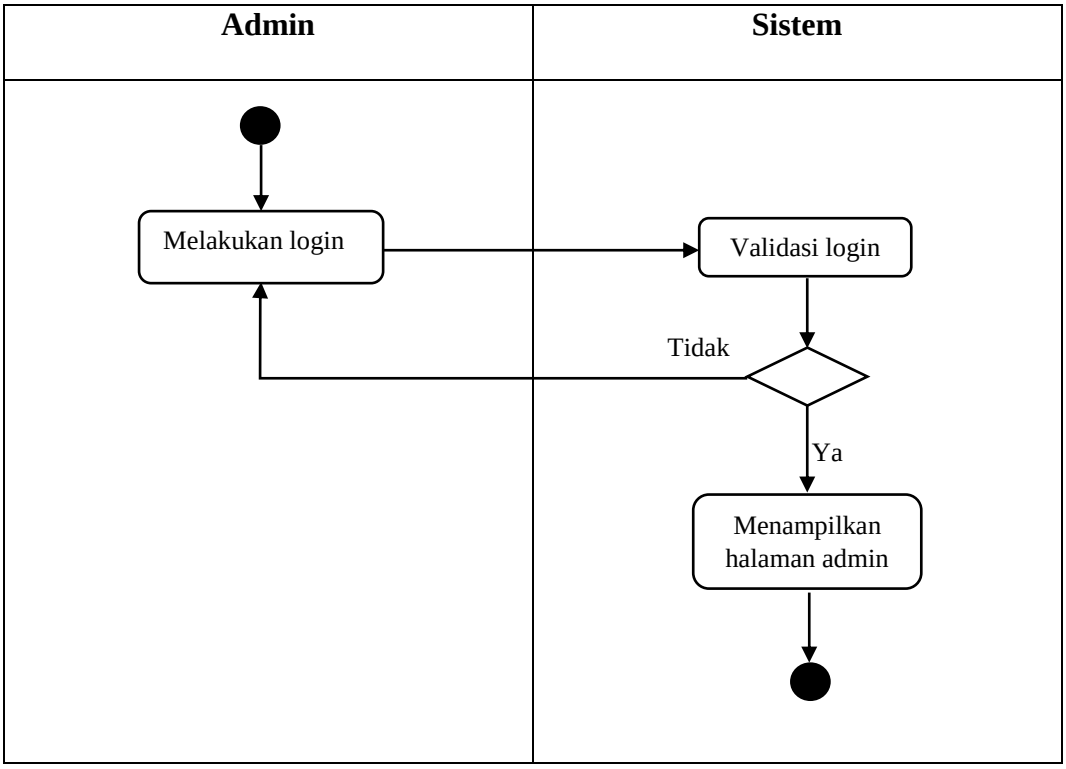
4.1.3.2. *Activity* Diagram

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang diusulkan pada SMU Pasundan 1 Cimahi yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang diusulkan.

Adapun aktivitas - aktivitas akademik pada SMU Pasundan 1 Cimahi yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Activity Diagram Login Admin yang Diusulkan

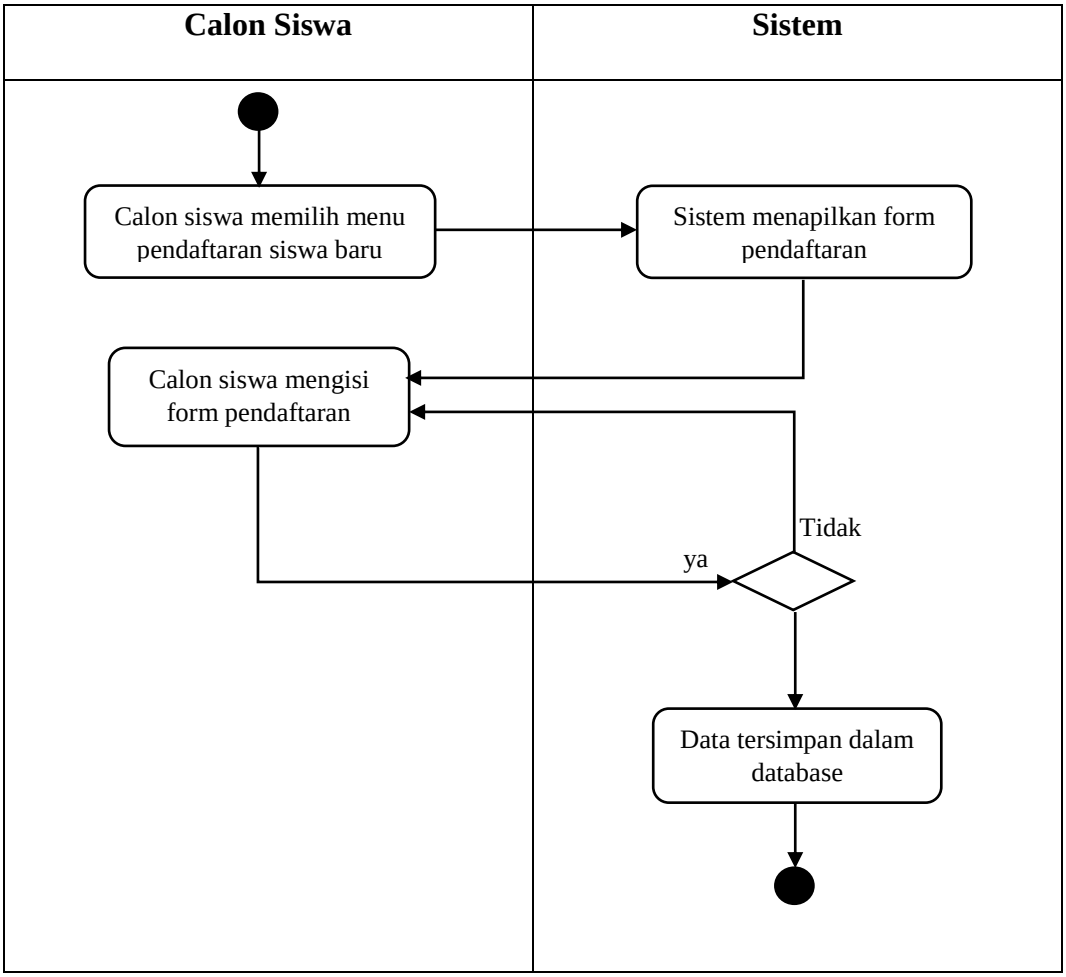
Dalam sistem yang di usulkan, hanya admin yang di beri hak akses untuk masuk ke dalam sistem.



Gambar 4.2 Activity Diagram Login Admin yang Diusulkan

2. *Activity* Diagram Pendaftaran Siswa Baru yang Diusulkan

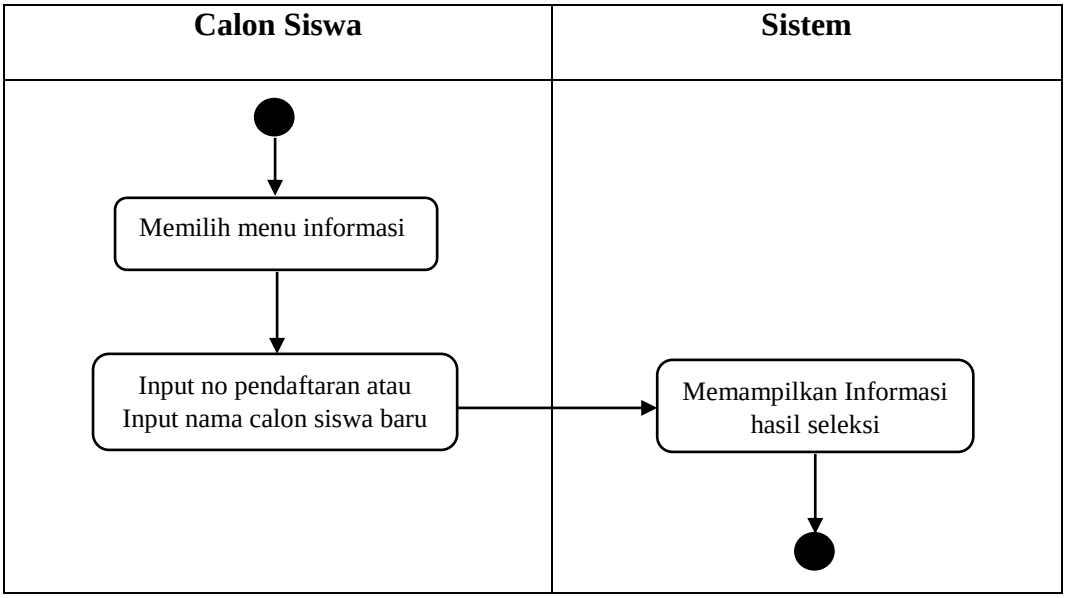
Pendaftaran siswa baru yang diusulkan secara online berbasis android, pertama calon siswa masuk ke Aplikasi pendaftaran siswa baru SMU Pasundan 1 Cimahi pada perangkat mobile berbasis Android, lalu memilih menu pendaftaran siswa baru, setelah itu calon siswa mengisi form pendaftaran siswa baru, data harus diisi secara lengkap, jika tidak lengkap sistem akan meminta calon siswa untuk mengisi form pendaftaran tersebut secara lengkap, jika sudah lengkap data tersimpan dalam database.



Gambar 4.3 Activity Diagram Pendaftaran Siswa Baru yang Diusulkan

3. *Activity* Diagram Seleksi Siswa Baru yang Diusulkan

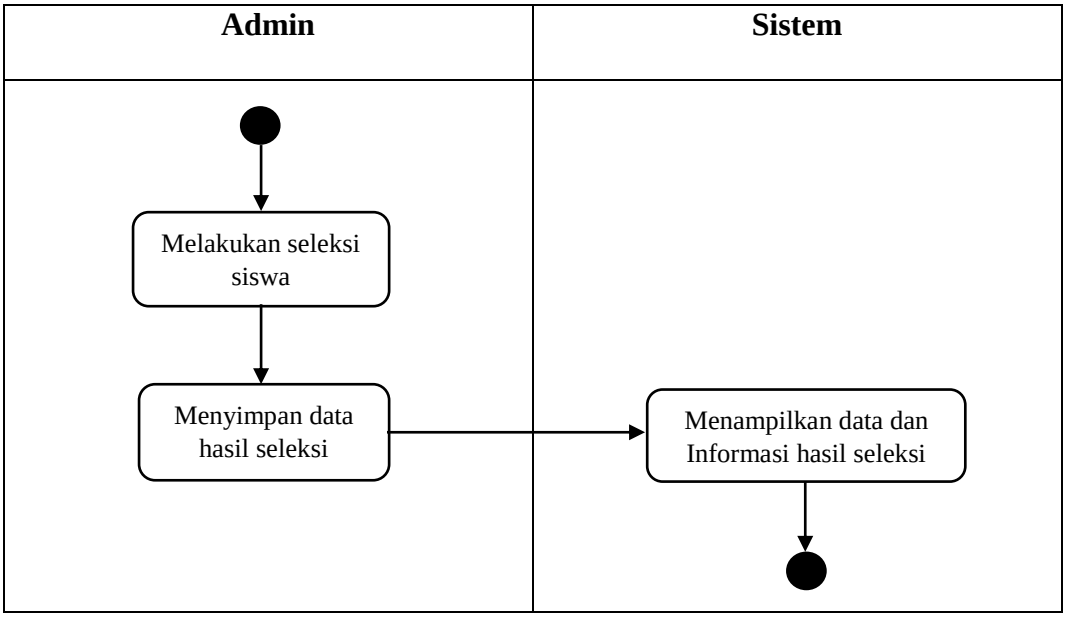
Seleksi siswa baru, setelah siswa melakukan pendaftaran, siswa dapat melihat informasi hasil seleksi yang akan diumumkan oleh pihak sekolah melalui perangkat mobile berbasis Android.



Gambar 4.4 Activity Diagram Seleksi Siswa Baru yang Diusulkan

4. *Activity* Diagram Seleksi Siswa Baru (Admin) yang Diusulkan

Seleksi siswa baru untuk admin. Pertama admin melakukan seleksi siswa dengan cara menyeleksi siswa yang akan diterima melalui passing grade nilai UAN, setelah admin menentukan siswa yang telah diterima, hasil seleksi akan ditampilkan langsung secara otomatis oleh sistem ke perangkat Mobile berbasis Android.



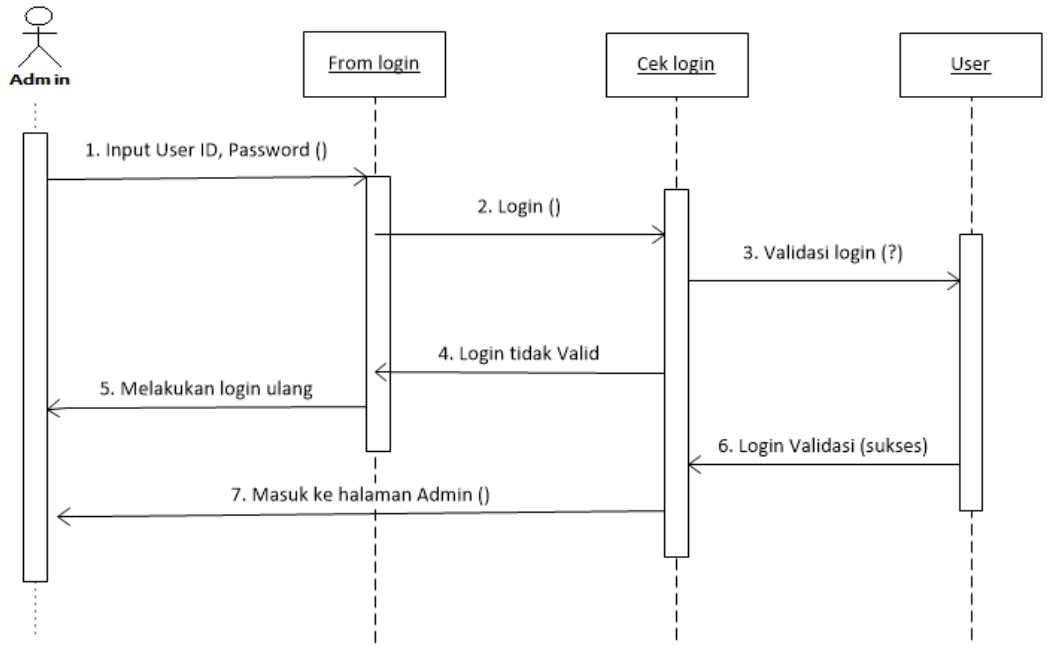
Gambar 4.5 Activity Diagram Seleksi Siswa Baru (Admin) yang Diusulkan

4.1.3.3. *Squence* Diagram yang Diusulkan

Sequence diagram merupakan interaksi antara objek-objek dalam suatu sistem dan terjadi komunikasi yang berupa pesan (message) serta parameter waktu.

1. *Squence* Diagram *Login* Admin

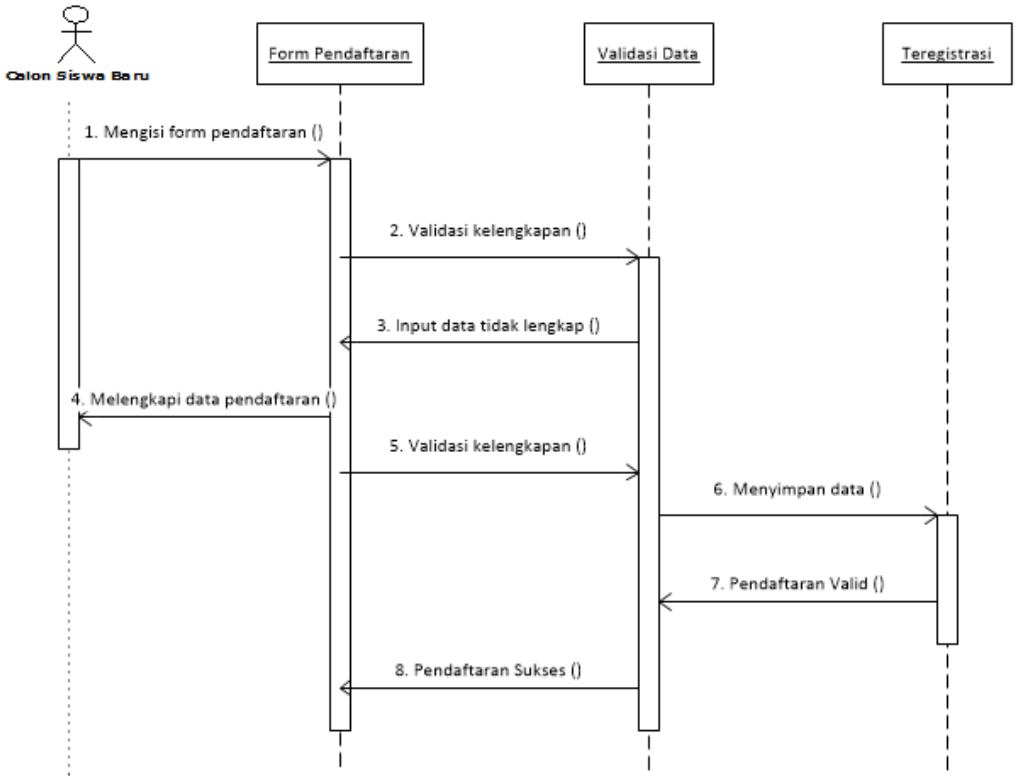
Sequence Diagram Login Admin yang menggambarkan proses *login* admin. Dimulai dengan admin masuk kedalam form *Login* terlebih dahulu, kemudian selanjutnya admin dapat melakukan *login* dengan memasukkan *Username* dan *Password* untuk dapat masuk kedalam sistem. Proses *Login* itu sendiri diikuti juga validasi yang dilakukan oleh sistem dimana terdapat proses verifikasi *Username* dan *Password* apakah sesuai atau tidak. Jika berhasil Admin tersebut dapat masuk dan menggunakan sistem.



Gambar 4.6 Squence Diagram Login Admin

2. *Squence* Diagram Pendaftaran Siswa Baru

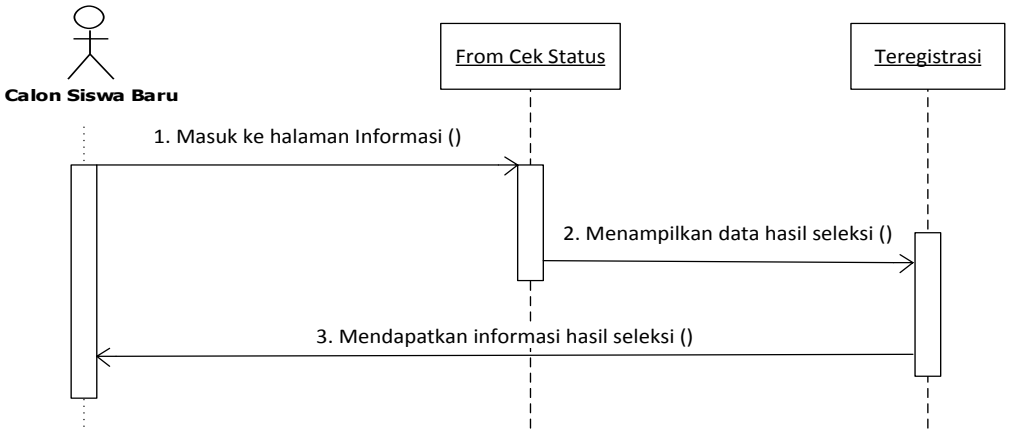
Sequence Diagram pendaftaran calon siswa baru. Calon siswa baru melakukan pendaftaran dengan mengisi formulir pendaftaran siswa baru dan setelah proses pendaftaran dilakukan, calon siswa baru akan mendapat nomor atau memasukan nama pendaftaran, dan data yang diinputkan dalam proses pendaftaran, apabila calon siswa tidak mengisi formulir dengan lengkap maka muncul peringatan bahwa isian yang dimasukkan tidak lengkap. Data yang sudah lengkap disimpan dalam database.



Gambar 4.7 Squence Diagram Pendaftaran Siswa Baru

3. *Squence* Diagram Seleksi Siswa Baru

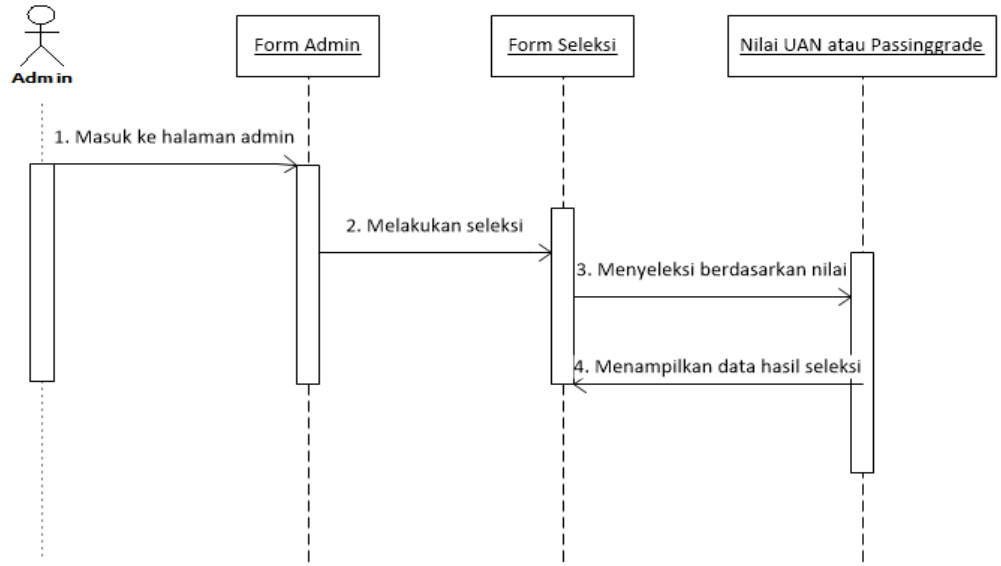
Sequence Diagram yang menggambarkan alur calon siswa untuk mengetahui hasil seleksi. Siswa masuk ke halaman informasi, lalu sistem akan menampilkan data hasil seleksi, dan hasil seleksi berupa informasi didapatkan oleh calon siswa baru.



Gambar 4.8 Squence Diagram Seleksi Siswa Baru

4. *Squence* Diagram Seleksi Siswa Baru (Admin)

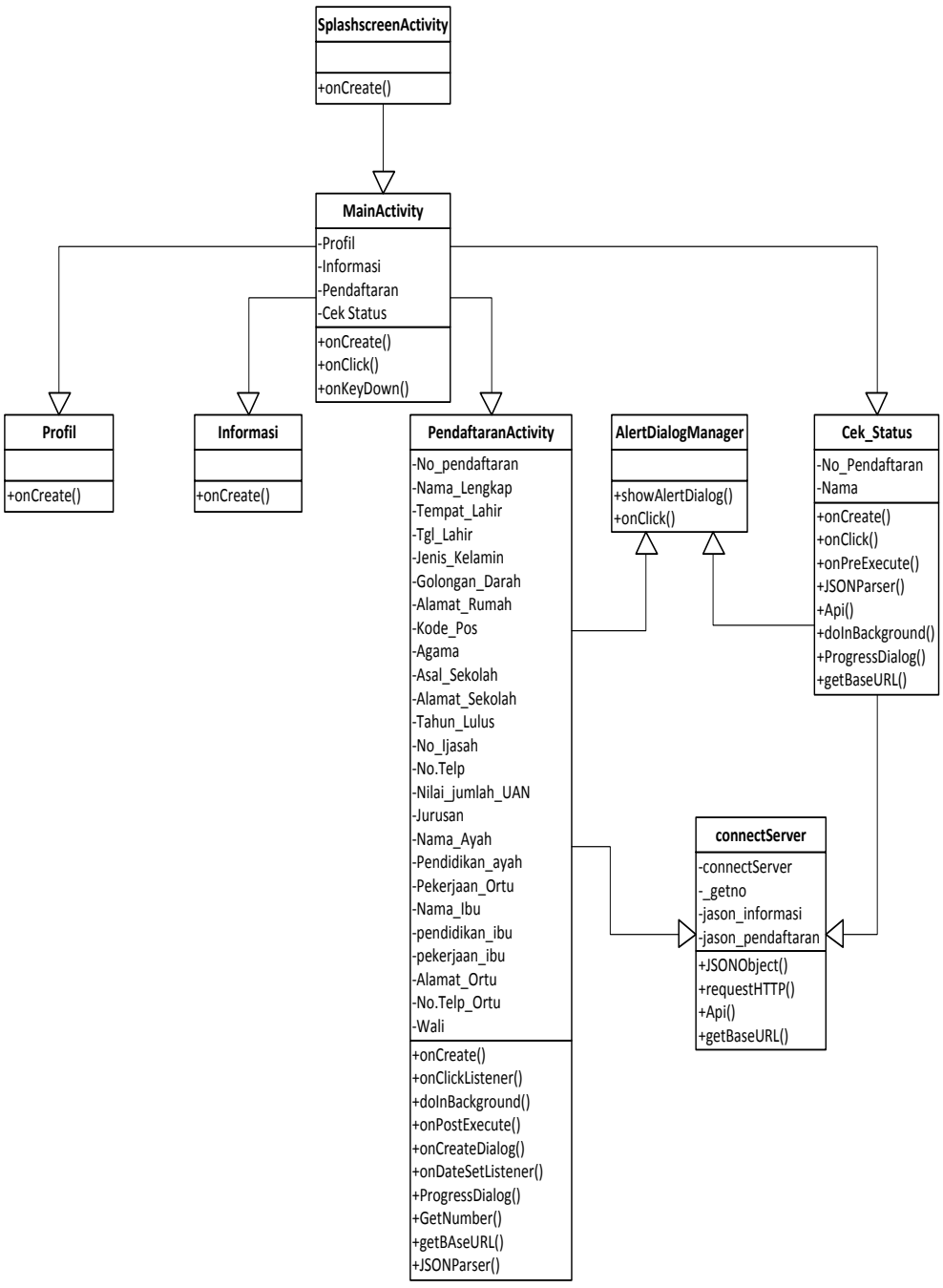
Squence diagram admin, admin melakukan seleksi siswa baru. Pertama admin masuk ke halaman admin, lalu admin melakukan seleksi dengan cara menyeleksi siswa yang akan diterima melalui passing grade nilai UAN.



Gambar 4.9 Squence Diagram Seleksi Siswa Baru (Admin)

4.1.3.4. Class Diagram

Class Diagram yang dibutuhkan dalam perancancangan Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru di SMU Pasundan 1 Cimahi.



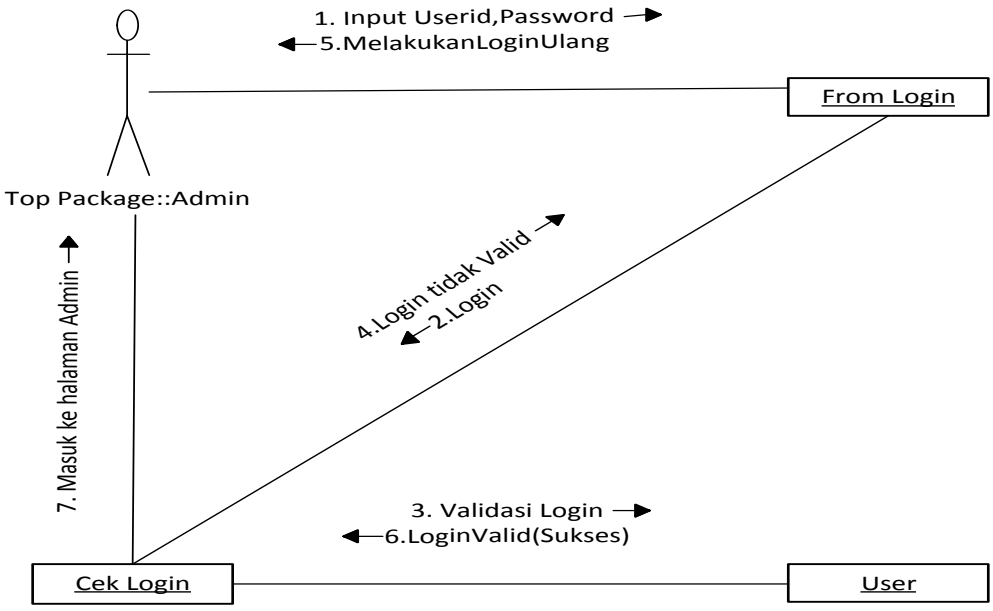
Gambar 4.10 Class Diagram

4.1.3.5. Collaboration Diagram

Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

1. *Collaboration* Diagram Login Admin

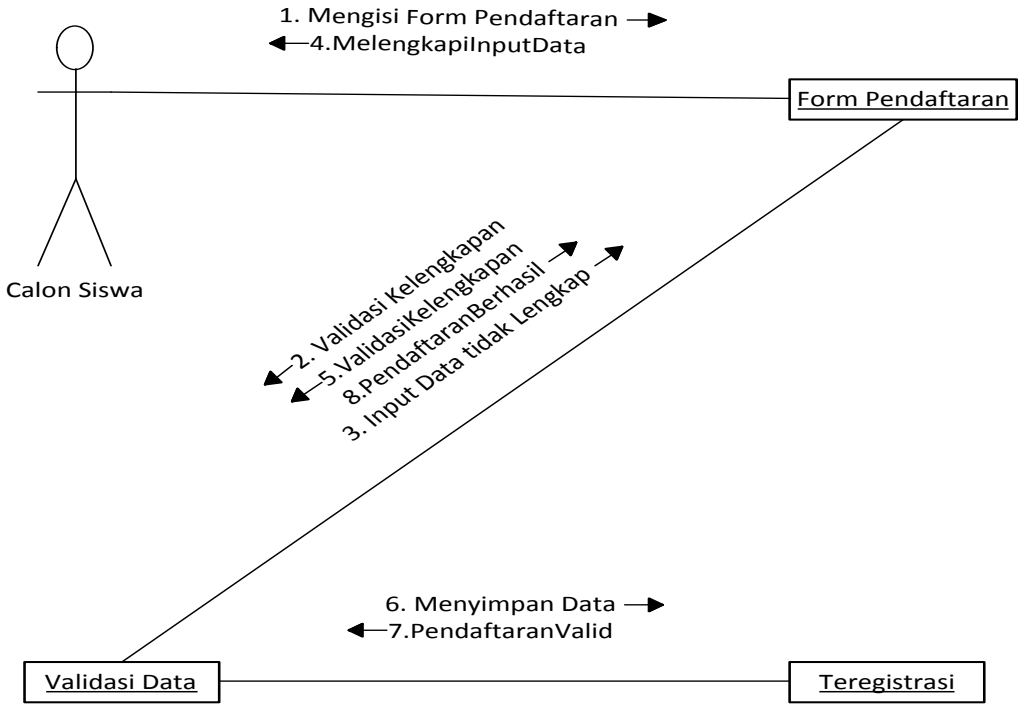
Collaboration Diagram *Login* Admin, menggambarkan scenario interaksi antara admin dengan sistem dalam proses Login. Dalam hal ini admin harus menginputkan *Username* dan *Password* terlebih dahulu untuk masuk kedalam sistem. Berikut gambar interaksi pertukaran pesannya.



Gambar 4.11 Collaboration Diagram Login (Admin)

2. *Collaboration* Diagram Pendaftaran Siswa Baru

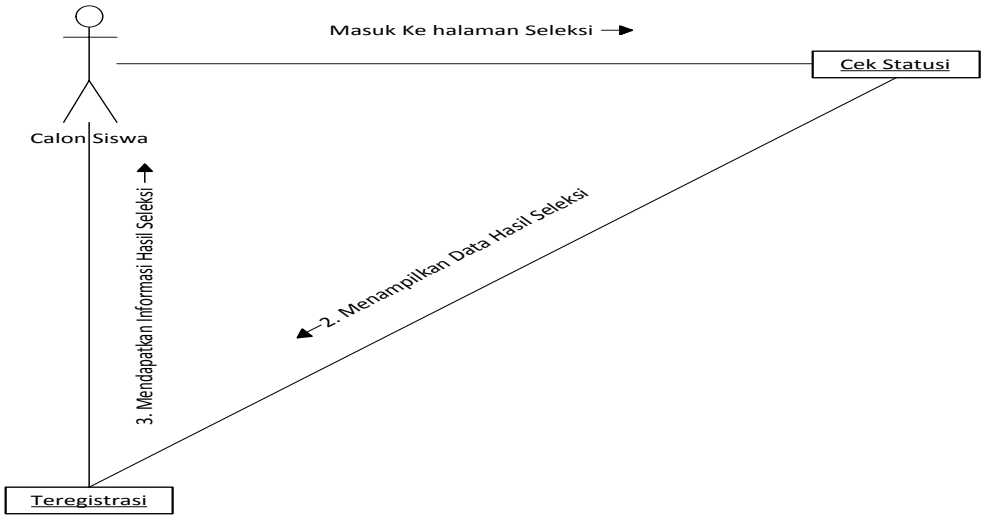
Collaboration Diagram Pendaftaran Siswa, menggambarkan skenario interaksi antara Calon Siswa dengan sistem dalam proses pendafataran. Berikut gambar interaksi pertukaran pesannya.



Gambar 4.12 Collaboration Diagram Pendaftaran Siswa Baru

3. *Collaboration* Diagram Seleksi Siswa Baru

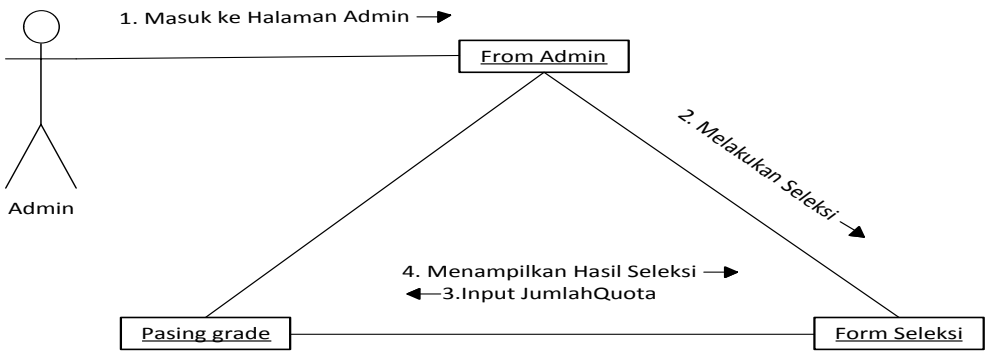
Collaboration Diagram Seleksi Siswa, menggambarkan interaksi siswa dengan sistem dalam proses Penyeleksian. Berikut gambar interaksi peran objeknya.



Gambar 4.13 Collaboration Diagram Seleksi Siswa Baru

4. *Collaboration* Diagram Seleksi Siswa Baru (Admin)

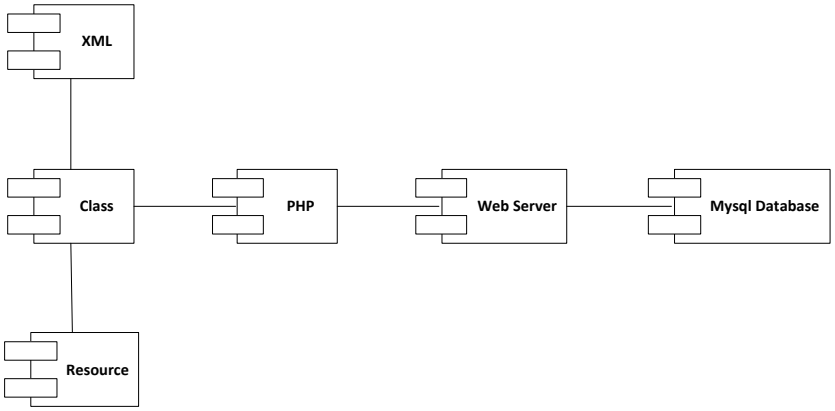
Collaboration Diagram Seleksi Siswa, menggambarkan interaksi Admin dengan sistem dalam proses Penyeleksian. Berikut gambar interaksi peran objeknya.



Gambar 4.14 Collaboration Diagram Seleksi Siswa Baru (Admin)

4.1.3.6. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, umumnya komponen terbentuk dari beberapa class atau package, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa interface, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

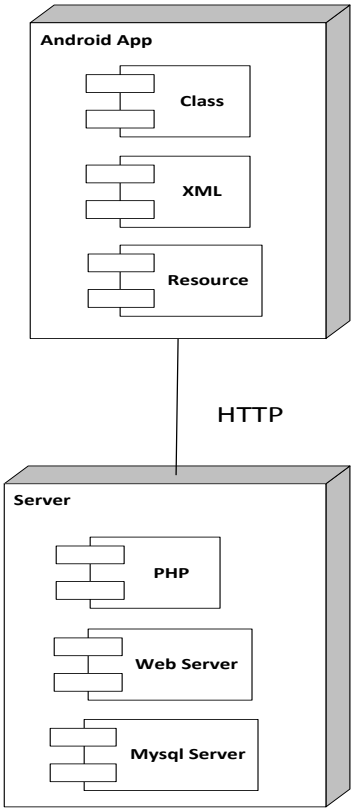


Gambar 4.15 Component Diagram

4.1.3.7. Deployment Diagram

Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah node adalah server, workstation, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy

komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya TCP/IP) dan requirement dapat juga didefinisikan dalam diagram ini



Gambar 4.16 Deployment Diagram

4.2. Perancangan Antar Muka

Perancangan interface adalah bagian yang penting dalam membangun sebuah aplikasi. Perancangan dilakukan untuk menggambarkan, merencanakan, dan membuat sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan ini merupakan hasil transformasi dari analisa ke dalam perancangan yang nantinya akan di implementasikan.

Hal penting yang menjadi perhatian pada perancangan adalah bahwa rancangan yang dibuat diharapkan dapat digunakan dengan mudah oleh semua pengguna *smartphone* android. Tidak hanya seorang ahli dalam memainkan aplikasi android saja yang dapat menggunakan aplikasi ini, namun orang awam pun dengan mudah dapat memainkannya. Selain itu beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain adalah kinerja program yang baik dalam mengoperasikan aplikasi yang dibuat.

4.2.1. Struktur Menu

Pada perancangan struktur menu Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Tingkat SMU Berbasis Android memiliki beberapa layout diantaranya *Splash Screen, Menu Utama, Menu Profil, Menu Informasi, Menu Pendaftaran, Menu Cek Status, dan Tabel data calon siswa baru (Admin).*

Berikut ini Perancangan Antar Muka Splash Screen, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.17 Rancangan Antar Muka Splash Screen



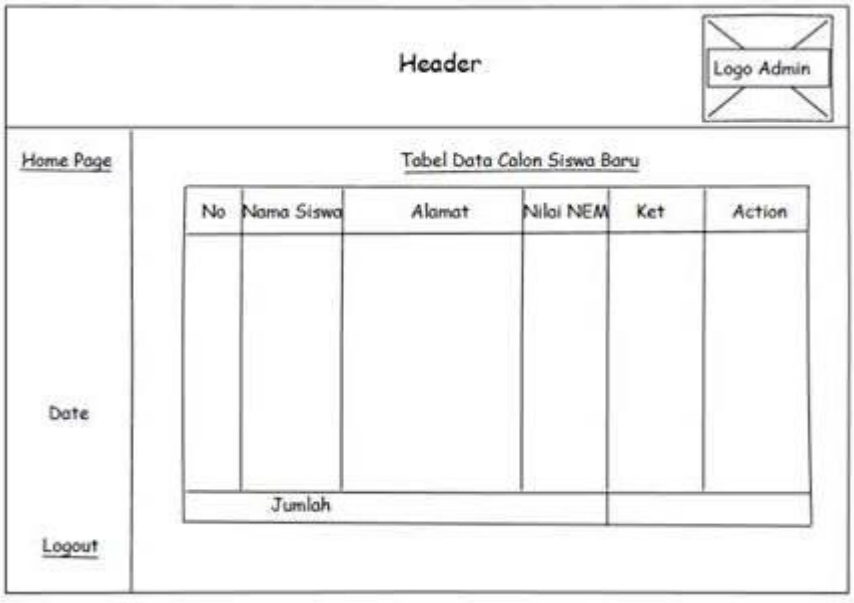
Gambar 4.18 Rancangan Struktur Menu Utama Aplikasi



Gambar 4.19 Rancangan Struktur Menu Profil Aplikasi



Gambar 4.20 Rancangan Struktur Menu Informasi Aplikasi



Gambar 4.21 Rancangan Struktur Data Calon Siswa Baru (Admin)

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan rancangan yang menggambarkan konversi data mentah menjadi output contoh Kegiatan input yang dilakukan dalam sistem ini adalah



Gambar 4.22 Rancangan Struktur Menu Pendaftaran Aplikasi



Gambar 4.23 Rancangan Struktur Menu Cek Status Aplikasi

4.2.3. Perancangan *Output*

Perancangan *output* atau keluaran merupakan hal yang tidak dapat diabaikan, karena keluaran yang dihasilkan harus memudahkan bagi setiap unsur manusia yang membutuhkannya.

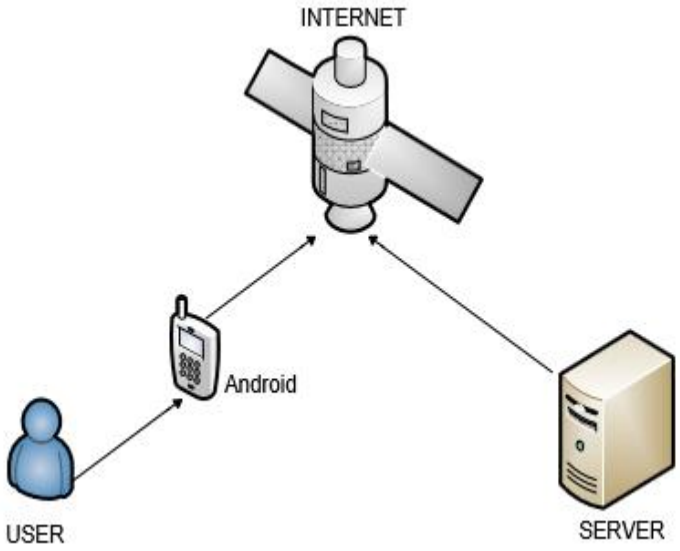


Gambar 4.24 Rancangan Struktur Menu Output Informasi Aplikasi

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Adapun kebutuhan untuk mendukung jaringan ini adalah :

1) User, pengguna yang memakai aplikasi.
2) Smartphone Android, lebih dikenal sebagai perangkat keras yang sering digunakan untuk komunikasi pada mobile dengan internet.
3) Internet ,untuk akses memperoleh database fasilitas umum.
4) Server, penyimpanan database informasi Fasilitas umum .



Gambar 4.25 Arsitektur Jaringan

4.4. 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.

4.4.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak dibutuhkan dukungan baik itu dari perangkat lunak ataupun perangkat keras yang baik, hal ini bertujuan agar mendukung disaat penulisan *coding* aplikasi.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer yang digunakan untuk membangun Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows 8 Profesional.
2. Bahasa Pemrograman Java Dalam hal ini digunakan *Java Development Kit* (JDK) 6 dan Java Runtime Environment (JRE).
3. XAMPP server untuk local internet dan penyimpanan database.
4. Adobe Macromedia Dreamweaver 8 untuk penulisan kode program PHP.
5. Integrated Development Environment (IDE) Eclipse Juno 4.2 untuk memudahkan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi.
6. *Android Software Development Kit* (Android SDK)

   Android SDK menyediakan development environment dengan semua komponen yang diperlukan. Antara lain *tools* pengembangan, *libraries*, dokumentasi, dan contoh aplikasi serta disertakan pula *emulator* untuk mensimulasikan aplikasi berjalan pada perangkat.
7. Pencil

   Dengan adanya Pencil ini memberikan kemudahan dalam pembuatan tampilan antarmuka aplikasi.
8. Google Chrome sebagai browser

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Implementasi Perangkat keras menjelaskan kebutuhan minimum perangkat keras 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:

A. Komputer / Laptop

Komputer digunakan oleh penyusun untuk pembuatan program *(coding)*. Adapun komputer yang digunakan adalah dengan spesifikasi berikut:

1. Processor : Kecepatan minimum 1.8 GHZ
2. Memory / RAM : Minimum 512 MB
3. Hardisk : Minimum Kapasitas 20 GB
4. VGA : Dengan kecepatan Minimum 32 MB
5. Modem (Koneksi Internet)

B. Handphone Berbasis Sistem Operasi Android

Handphone di gunakan untuk menjalankan program aplikasi yang telah di buat. Adapun handphone yang di gunakan adalah Lenovo A390 dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Model : LENOVO A390
2. Sistem Operasi : Android 4.0.4 ICE SANDWICH

3. Memory : 512MB (Internal) dan 4GB (Eksternal)
4. Kecepatan Procesor: 1 Ghz
5. Dimensi Layar : 125.65 x 64 x 10.02 mm
6. Konektivitas : HSDPA 7.2 Mbps, Wi-Fi 802.11, Bluetooth v2

4.4.4. Implementasi Basis Data *(Database)*

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya, Secara fisik, implementasi basis data diimplementasikan menggunakan perangkat lunak MySQL Server 5.1.30, Tabel-tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang diimplementasikan pada basis data.

Tabel 1.9 Tabel Pendaftaran

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pendaftaran` (
`no_pendaftaran` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama` varchar(30) NOT NULL,
`jk` varchar(10) NOT NULL,
`tmpt_lahir` varchar(15) NOT NULL,
`tgl_lahir` date NOT NULL,
`gol_darah` varchar(2) NOT NULL,
`alamat` text NOT NULL,
`kode_pos` int(5) NOT NULL,
`agama` varchar(7) NOT NULL,
`asal_sekolah` varchar(50) NOT NULL,
`alamat_sekolah` varchar(50) NOT NULL,
```

```
`tahun_lulus` int(4) NOT NULL,
`no_ijazah` varchar(25) NOT NULL,
`no_hp` varchar(12) NOT NULL,
`nilai_rataun` int(4) NOT NULL,
`foto` longtext NOT NULL,
`nama_ayah` varchar(50) NOT NULL,
`pendidikan_ayah` varchar(50) NOT NULL,
`penghasilan_ayah` varchar(50) NOT NULL,
`nama_ibu` varchar(50) NOT NULL,
`pendidikan_ibu` varchar(50) NOT NULL,
`pekerjaan_ibu` varchar(50) NOT NULL,
`penghasilan_ibu` varchar(50) NOT NULL,
`nohp_ortuibu` varchar(12) NOT NULL,
`wali` varchar(50) NOT NULL,
`pendidikan_wali` varchar(50) NOT NULL,
`pekerjaan_wali` varchar(50) NOT NULL,
`penghasilan_wali` varchar(50) NOT NULL,
`nohp_ortuwali` varchar(12) NOT NULL,
`alamat_ortu` text NOT NULL,
`nohp_ortu` varchar(12) NOT NULL,
`pekerjaan` varchar(50) NOT NULL,
`jurusan` varchar(10) NOT NULL,
`status_LTL` varchar(15) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`no_pendaftaran`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Antar Muka Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Android ini terdiri dari beberapa tampilan di antaranya sebagai berikut :

1. Antar Muka Splash Screen

Tampilan Splash Screen diawal program sebagai berikut :



Gambar 4.26 Antar muka Splash Screen

2. Antar Muka Menu Utama

Antar muka Menu Utama adalah tampilan setelah Splash Screen**.**



Gambar 4.27 Antar muka Menu Utama

3. Antar Muka Menu Profil

Antar muka Menu Profil**.**

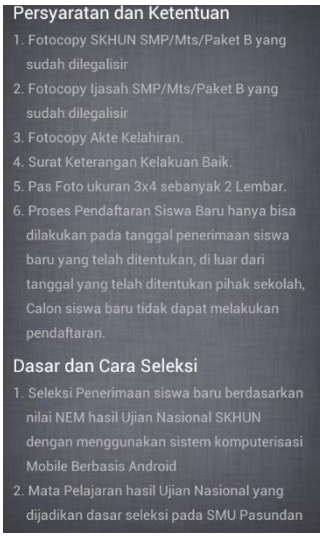


Gambar 4.28 Antar muka Menu Profil

4. Antar Muka Menu Informasi

Antar muka Menu Informasi

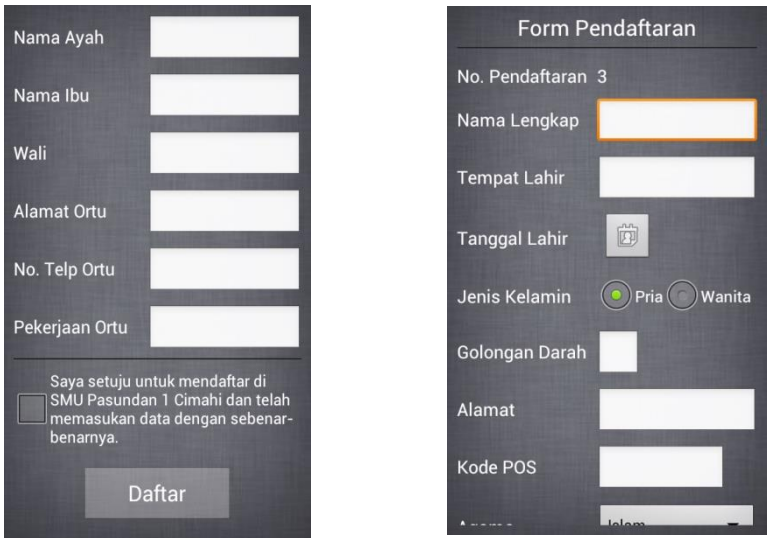




Gambar 4.29 Antar muka Menu Informasi

5. Antar Muka Menu Pendaftaran

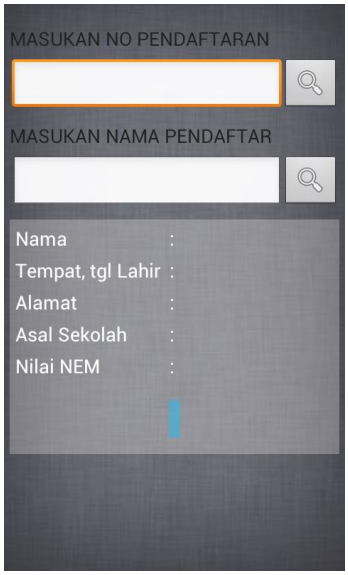
Antar muka Menu Pendaftaran**.**



Gambar 4.30 Antar muka Menu Pendaftaran

6. Antar Muka Menu Cek Status

Antar muka Menu Cek Status**.**



Gambar 4.31 Antar muka Menu Cek Status

7. Antar Muka Menu Tabel Data Calon Siswa Baru (Admin)

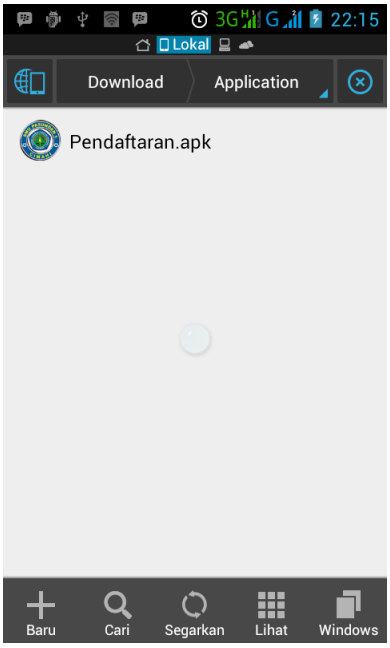


Gambar 4.32 Antar muka Data Calon Siswa Baru (Admin)

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

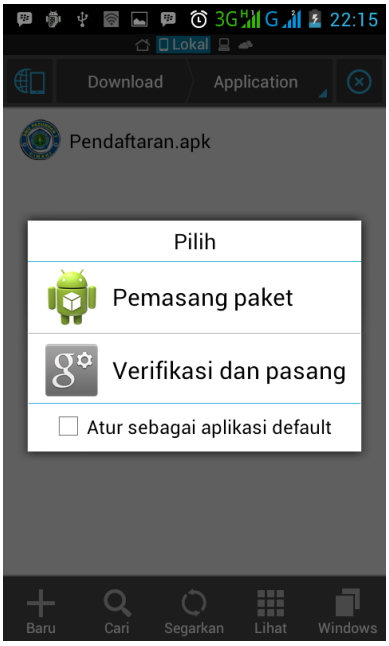
Pada tahapan instalasi aplikasi pendaftaran siswa baru berbasis android ini. Instalasi dilakukan dengan memindahkan terlebih dahulu setup APK (Android Application Package file) android yang telah di simpan ke memori SDCard handphone. Selanjutnya penyusun menginstalasinya pada device Smartphone Lenovo A390 android.

1. Langkah pertama tekan atau klick icon setup Pendaftaran.apk



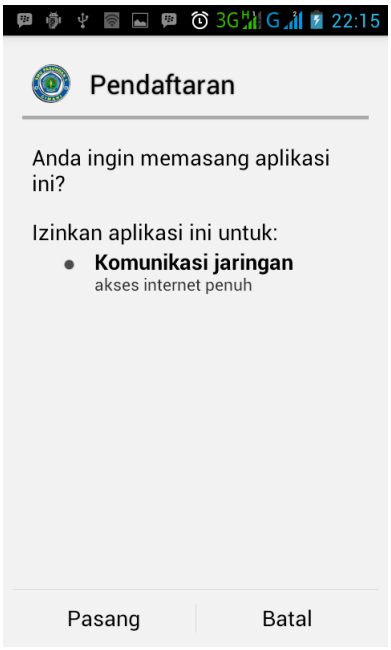
Gambar 4.33 Tampilan Icon Setup Pendaftaran.apk

2. Kemudian akan muncul tampilan Verifikasi seperti di bawah ini. Untuk instalasi klik pemasangan paket.



Gambar 4.34 Tampilan Verifikasi Pilihan Instalasi

3. Kemudian akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Untuk instalasi klik pasang.



Gambar 4.35 Tampilan Pilihan Instalasi

4.4.7. Penggunaan Program

Berikut ini adalah cara penggunaan aplikasi pendaftaran siswa baru di smu pasundan 1 cimahi agar berjalan dan dapat di jalankan sebagai mana mestinya dengan penjelasan fungsi. Adapun cara penggunaanya sebagai berikut :

Setelah proses installasi selesai, untuk menjalankan aplikasi pendaftaran siswa baru di smu pasundan 1 cimahi ini pilih icon Pendaftaran pada home smartphone android Lenovo yang telah di install.

4.5. Pengujian

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat lunak ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat diandalkan. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari aplikasi perangkat lunak yang dirancang.

4.5.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang dilakukan adalah pengujian terhadap fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem, apakah fungsional dari aplikasi tersebut berfungsi sesuai yang diharapkan atau tidak. Berikut ini tabel rencana pengujian dari sistem yang dibangun :

Tabel 2.0 Rencana Pengujian

Rencana Pengujian Aplikasi			
No	**Item Uji**	**Detail Uji**	**Jenis Uji**
1.	Menu Utama	Menampilkan Menu Splash Screen	*Black box*
2.	Menu Profil	Memilih Menu Profil	*Black box*
		Menampilkan Isi Profil Visi dan Misi Sekolah	*Black box*
3.	Menu Informasi	Memilih Menu Informasi	*Black Box*
		Menampilkan Informasi Waktu	*Black Box*

		Pendaftaran, Alur, dan Persyaratan Pendaftaran Siswa Baru	
4.	Menu Pendaftaran	Memilih Menu Pendaftaran	*Black box*
		Menampilkan Form Pendaftaran dan Melakukan Pendaftaran	*Black box*
5.	Cek Status	Memilih Menu Cek Status	*Black Box*
		Masukan No Pendaftaran	*Black box*
		Masukan Nama Pendaftar	*Black box*
		Menampilkan Nama, Tempat, Tgl Lahir, Alamat, dan Asal Sekolah, Status Lulus atau Tidak Lulus	*Black box*

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada sekenario pengujian. Pengujian ini dilakukan secara black box dengan hanya memperhatikan masukan ke dalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut. Berikut ini pemaparan dari setiap butir pengujian yang terdapat pada sekenario pengujian :

Tabel 2.1 Kasus dan Hasil Uji

Pengujian Aplikasi				
No	**Item Uji**	**Sekenario uji**	**Hasil yang diharapkan**	**Hasil Pengujian**
1.	Tampilan Awal	Memilih launcher icon Pendaftaran	Ketika icon di tekan maka aplikasi menampilkan Splash Screen, berjalan dan masuk ke Menu Utama	☒ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
2.	Menu Utama	Memilih Menu Profil	Menampilkan Menu Profil	☒ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
3.	Menu Informasi	Memilih Menu Informasi	Menampilkan Menu Informasi	☒ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
4.	Menu Pendaftaran	Menginputkan Data Pendaftaran Siswa Baru	Ketika menginputkan data pendaftaran siswa baru secara lengkap kemudian memilih tombol Daftar, maka	☒ Berhasil ☐ Tidak Berhasil

			Pendaftaran telah berhasil	
4.	Menu Cek Status	Memilih kolom Masukan No Pendaftaran	Ketika menginputkan no pendaftaran dan menekan tombol search, maka akan menampilkan Nama, Tempat, tgl lahir, Alamat, Asal Sekolah,Nilai NEM dan Status Lulus atau Tidak Lulus	☒ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
5.	Menu Cek Status	Memilih kolom Masukan Nama Pendaftar	Ketika menginputkan nama pendaftar dan menekan tombol search, maka akan menampilkan Nama, Tempat, tgl lahir, Alamat, Asal Sekolah,Nilai	☒ Berhasil ☐ Tidak Berhasil

			NEM dan Status Lulus atau Tidak Lulus	

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan dengan kasus black box diatas dapat disimpulkan bahwa sistem bebas kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu bermanfaat dan membantu user dalam pendaftaran siswa baru, dan informasi hasil pendaftaran. Namun tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat pada saat aplikasi digunakan.