

## **BAB V**

### **PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL**

#### **5.1 Pengujian Sistem**

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *black box* testing. Pengujian *black box* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsional, khususnya pada input dan output aplikasi apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum. Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak.

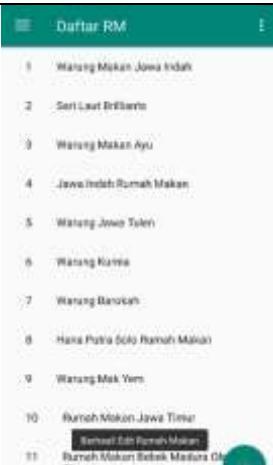
Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Tujuan metode ini mencari kesalahan pada :

1. Fungsi yang salah atau yang hilang.
2. Kesalahan pada interface.
3. Kesalahan pada struktur data.
4. Kesalahan performasi.
5. Kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir.

Berikut adalah hasil pengujian sistem yang dijabarkan dalam tabel 5.1

Tabel 5.1 : Pengujian Sistem

No	Fitur	Langkah uji	Hasil Yang di Harapan	Hasil Tampilan	Status
1	<i>Login admin</i>	Salah memasukkan <i>username</i> atau <i>password</i>	Tampilan hasil pesan kesalahan		Sukses
		Benar memasukkan <i>username</i> atau <i>password</i>	Masuk ke tampilan admin dan menampilkan pesan : <i>Berhasil masuk sebagai admin</i>		Sukses
2	<i>Pop up aksi admin</i>	Melakukan klik pada nama rumah makan	Menampilkan menu lihat, edit, hapus, batal		Sukses
3	Menambah data rumah makan	Salah satu <i>field</i> data rumah makan kosong	Menampilkan tanda kesalahan : <i>Harus isi</i>		Sukses

		Benar memasukkan data rumah makan	Menampilkan pemberitahuan: <i>Berhasil tambahkan rumah makan</i>		Sukses
4	Edit data rumah makan	Benar memasukkan data rumah makan	Menampilkan pemberitahuan: <i>Berhasil edit rumah makan</i>		Sukses
5	Hapus data rumah makan	Memilih aksi hapus rumah makan	Menampilkan kotak dialog : <i>anda yakin untuk hapus, opsi pilihan batal dan hapus</i>		Sukses

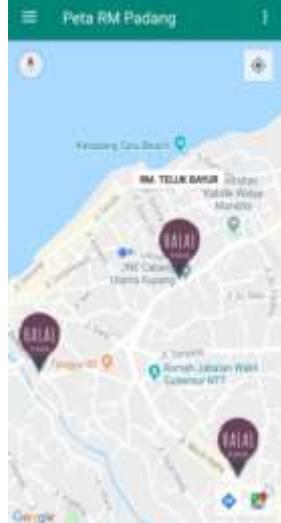
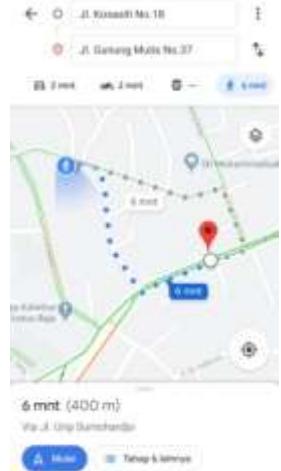
6	Hapus rumah makan	Menghapus data rumah makan	Menampilkan pemberitahuan: <i>Berhasil menghapus rumah makan</i>		Sukses
7	Memasuk-kan harga menu	Salah karakter pada <i>field</i> data harga menu	Menampilkan tanda kesalahan : <i>Harga tidak valid</i>		Sukses
8	Tambah menu rumah makan	Benar memasuk-kan data menu	Menampilkan pemberitahuan: <i>Berhasil menambah menu</i>		Sukses

9	Edit menu rumah makan	Benar memasukkan data menu	Menampilkan pemberitahuan: <i>Berhasil mengubah menu</i>		Sukses
10	Hapus menu rumah makan	Menghapus data menu	Menampilkan pemberitahuan: <i>Berhasil menghapus menu</i>		Sukses
11	<i>Logout</i> admin	Melakukan klik pada tombol <i>logout</i>	Keluar dari tampilan admin dan menampilkan pesan : <i>Berhasil keluar admin mode</i>		Sukses

## 5.2 Pengujian LBS

Pengujian berikut merupakan pengujian black box yang dilakukan user terhadap sistem dalam mencari rumah makan terdekat. Berikut merupakan langkah pengujian yang telah dilakukan user :

Tabel 5.2 : Pengujian LBS

No	Langkah uji	Hasil Yang di Harapan	Hasil Tampilan	Status
1	Memilih salah satu jenis rumah makan pada <i>side</i> menu	Menampilkan lokasi rumah makan terdekat pada peta digital		Sukses
2	Pengguna memilih salah satu rumah makan yang diinginkan	Menampilkan alamat dan jarak rumah makan dari tujuan asal pada peta		Sukses

3	Pengguna melakukan klik pada tombol mulai	Posisi pengguna bergerak menuju ke lokasi rumah makan yang sudah dipilih		Sukses
4	Lokasi dalam perjalanan	Menampilkan lokasi terbaru pengguna		Sukses
5	Pengguna sampai pada lokasi rumah makan tujuan	Menampilkan posisi pengguna dan lokasi rumah makan tujuan		Sukses

### 5.3 Analisis Hasil

Dari hasil implementasi dan pengujian terhadap perangkat lunak, maka dapat dilakukan analisis bahwa secara umum perangkat lunak dapat berjalan dengan baik sebagai berikut :

1. Pada pengujian fitur pertama ini adalah dengan melakukan pengujian pada *login* admin, di mana jika pengguna salah memasukkan *username* atau *password* maka sistem akan menampilkan pesan : *Salah username atau Salah password.* Misalkan, *username* : *admin* dan *password* : 12345. Namun pada saat *input*, *username* : *admin* dan *password* : 12345, maka sistem akan menolak permintaan *login*. Hal ini menandakan keamanan sistem terjaga dengan baik.
2. Pada pengujian fitur kedua adalah dengan melakukan pengujian pada *login* admin, jika pengguna benar memasukkan *username* atau *password* maka sistem akan masuk ke tampilan admin dan menampilkan pesan : *Berhasil masuk sebagai admin.* Misalkan, *username* : *admin* dan *password* : 12345. Pada saat *input*, *username* : *admin* dan *password* : 12345, maka sistem akan menerima permintaan *login* karena *username* dan *password* sudah sesuai dengan data yang tersimpan. Hal ini berarti sistem sudah berjalan sesuai fungsi dengan baik.
3. Pada pengujian fitur yang ketiga yaitu *pop up* aksi admin dengan melakukan klik pada nama rumah makan maka, sistem akan menampilkan menu lihat, edit, hapus, batal pada setiap rumah

makan. Misalkan, *admin* ingin melihat data apa saja pada rumah makan, maka *admin* dapat memilih menu lihat dan menu edit untuk mengubah data yang sudah ada. Serta, menu hapus untuk menghapus rumah makan dan data rumah makan dari sistem.

4. Pada pengujian fitur yang keempat yaitu memasukkan data rumah makan, jika admin tidak mengisi salah satu *field* data rumah makan. Maka, sistem akan menampilkan pesan : harus isi pada *field* yang kosong. Hal ini menandakan sistem sudah berjalan sesuai fungsi dengan baik.
5. Pada pengujian fitur yang kelima yaitu menambahkan data rumah makan. Setelah admin sudah benar mengisi data rumah makan, maka sistem akan menampilkan kotak dialog : *Berhasil tambahkan rumah makan*, ini berarti data rumah makan yang di input admin sudah tersimpan pada basis data.
6. Pada pengujian fitur yang keenam yaitu mengedit data rumah makan. Setelah admin sudah benar mengedit data rumah makan, maka sistem akan menampilkan kotak dialog : *Berhasil edit rumah makan*, ini berarti data rumah makan terbaru sudah tersimpan pada basis data.
7. Pada pengujian fitur yang ketujuh yaitu menghapus data rumah makan. Jika admin melakukan aksi klik hapus maka sistem akan menampilkan kotak dialog : *anda yakin untuk hapus*, dengan opsi pilihan batal dan hapus. Hal ini menandakan sistem melakukan

konfirmasi hapus terhadap data yang sudah ada pada sistem. Ini berarti sistem sudah berjalan dengan baik.

8. Pada pengujian fitur yang kedelapan yaitu menghapus data rumah makan. Setelah admin melakukan aksi klik hapus maka sistem akan menghapus data rumah makan pada basis data dan akan menampilkan kotak dialog : *Berhasil menghapus rumah makan*. Hal ini menandakan sistem sudah berhasil menghapus data rumah makan pada basis data.
9. Pada pengujian fitur kesembilan yaitu dengan salah memasukkan karakter yang salah pada *field* harga, maka sistem akan menolak dengan menampilkan pesan : *Harga tidak valid*. Hal ini karena, sistem hanya menerima karakter angka pada field harga dan menolak karakter huruf. Dengan demikian sistem sudah berjalan dengan baik.
10. Pada pengujian fitur yang kesepuluh yaitu menambahkan menu rumah makan. Setelah admin sudah benar mengisi data menu rumah makan, maka sistem akan menyimpan dan menampilkan kotak dialog : *Berhasil menambah menu*, ini berarti data menu yang diinput admin sudah tersimpan pada basis data.
11. Pada pengujian fitur yang kesebelas yaitu mengedit data menu rumah makan. Setelah admin sudah benar mengedit data menu, maka sistem akan menampilkan kotak dialog : *Berhasil mengubah menu*, ini berarti data menu rumah makan terbaru sudah tersimpan pada basis data.

12. Pada pengujian fitur yang kedua belas yaitu menghapus data menu rumah makan. Setelah admin melakukan aksi klikhapus menu, sistem akan menampilkan pesan : *Berhasil menghapus menu*. Hal ini berarti menu pada basis data berhasil dihapus.
13. Pada pengujian fitur ketiga belas adalah dengan melakukan pengujian pada *logout* admin, dengan melakukan klik pada tombol *logout* maka admin akan keluar dari tampilan admin dan menampilkan pesan : *Berhasil keluar admin mode*.
14. Pada pengujian fitur keempat belas adalah dengan pengujian yang dilakukan oleh pengguna. Pengguna memilih jenis rumah makan, setelah itu sistem akan menampilkan lokasi rumah makan pada peta. Lalu sistem akan menunjukkan arah dari lokasi asal ke lokasi rumah makan tujuan.