

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 IMPLEMENTASI SISTEM

Tahap implementasi sistem merupakan proses menterjemahkan rancangan (*design*) yang telah di buat menjadi program aplikasi yang dapat digunakan oleh *user*. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pembangun sistem. Hasil implementasi terdiri dari rancangan *input*, *output* serta tabel.

Pada tahap ini akan melakukan proses pembuatan sistem atau perangkat lunak dari tahap perancangan atau *design* ke tahap *coding* dengan menggunakan bahasa pemrograman yang akan menghasilkan sistem atau perangkat lunak yang telah dirancang sebelumnya. Adapun hasil dari implementasi aplikasi *billing* billiard Monalisa Jambi berbasis Dekstop sebagai berikut :

5.1.1 Implementasi Halaman *Splashscreen*

Pada halaman *Splash Screen* merupakan halaman pembuka pada aplikasi *billing* Monalisa Billiard Jambi berbasis *desktop*. Pada halaman *spalashscreen* ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman *spalashscreen* pada gambar 4.9 dan halaman rancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.1.



Gambar 5.1 Halaman *Splashscreen*

5.1.2 Implementasi Halaman *Login Admin*

Pada halaman *login admin* sistem meminta *admin* untuk menginput nama pengguna dan kata sandi. Pada halaman *login admin* ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman *login admin* pada gambar 4.10 dan halaman perancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.2.

Login

LOGIN

Username/ID

Password

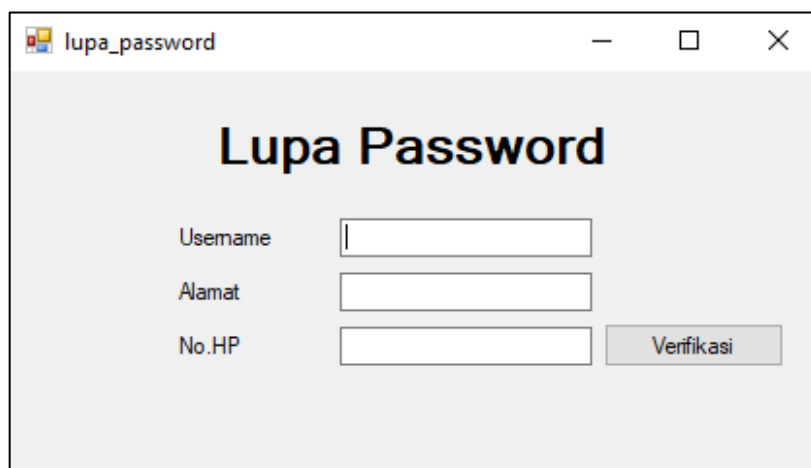
[Lupa password???](#)

Login

Gambar 5.2 Halaman *Login Admin*

5.1.3 Implementasi Halaman Lupa Password

Pada halaman lupa *password* sistem meminta validasi data dari karyawan agar sistem dapat menampilkan *password* lama *admin*. Pada halaman lupa *password* ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman lupa *password* pada gambar 4.11 dan halaman perancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.3.

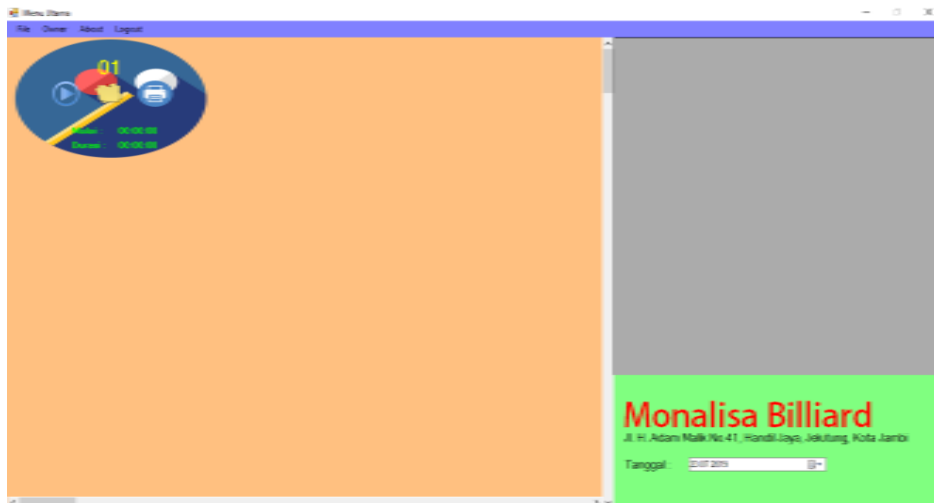


The image shows a web browser window titled "lupa_password". The main heading is "Lupa Password". Below the heading, there are three input fields labeled "Username", "Alamat", and "No.HP". To the right of the "No.HP" field is a button labeled "Verifikasi".

Gambar 5.3 Halaman Lupa Password

5.1.4 Implementasi Halaman Menu Utama

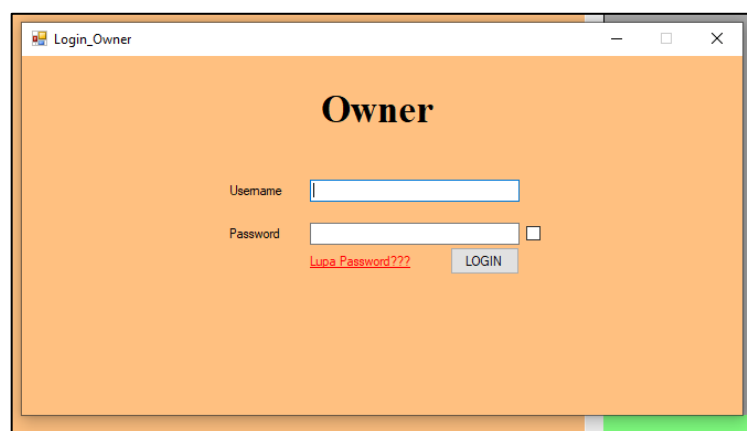
Pada halaman menu utama *admin* dapat mengelola aktivitas dari fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *billing* billiard Monalisa Jambi. Seperti contoh, *admin* menggunakan fitur *play* untuk mengaktifkan meja yang dipesan pelanggan. Pada halaman menu utama ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman menu utama pada gambar 4.12 dan halaman perancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.4.



Gambar 5.4 Halaman Menu Utama

5.1.5 Implementasi Halaman *Login Owner*

Pada halaman *login owner*, *admin* menginput *username* dan kata sandi untuk memasuki halaman menu *owner*. Untuk halaman *login owner* sistem hanya bisa diakses oleh pemilik dari Monalisa Billiard Jambi. Pada halaman ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman *login owner* pada gambar 4.13 dan halaman perancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.5.



Gambar 5.5 Halaman *Login Owner*

5.1.6 Implementasi Halaman Menu *Owner*

Pada halaman Menu *Owner*, *admin* dapat mengelola data karyawan dan data barang penjualan melalui menu kelola akses dan menu kelola barang. Halaman menu *owner* hanya pemilik Monalisa Billiard Jambi yang bisa mengelola data-data yang ada pada menu *owner*. Pada halaman menu *owner* ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman menu utama pada gambar 4.14 dan halaman perancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.6.



Gambar 5.6 Halaman Menu *Owner*

5.1.7 Implementasi Halaman Kelola Akses

Pada halaman Kelola Akses, *admin* dapat melihat, menambahkan, mengubah, menghapus data dari karyawan dan pada halaman ini juga *admin* dapat menentukan orang yang boleh menggunakan aplikasi *billing* Monalisa Billiard Jambi. Pada halaman kelola akses ini merupakan implementasi dari rancangan

interface (antarmuka) halaman kelola akses pada gambar 4.15 dan halaman perancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.7.

	id_op	username	alamat	tgl_lahir	no_hp
▶	op01	agus	kebun kelapo	8/23/1997	085369459360
	op02	andre	kebun kelapo	8/22/1996	0852559087
	op03	ari	handil	10/10/1997	08975143212
	op04	lawe	kebun	12/9/1995	089743532
	own002	salim	pasar	8/23/1994	083171069277
*					

Gambar 5.7 Halaman Kelola Akses

5.1.8 Implementasi Halaman Kelola Barang

Pada halaman Kelola Barang, *admin* dapat melihat, menambahkan, mengubah, menghapus data dari barang yang akan dijual. Pada halaman kelola barang ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman kelola barang pada gambar 4.16 dan halaman perancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.8.



Gambar 5.8 Halaman Kelola Barang

5.1.9 Implementasi Halaman Menu *About*

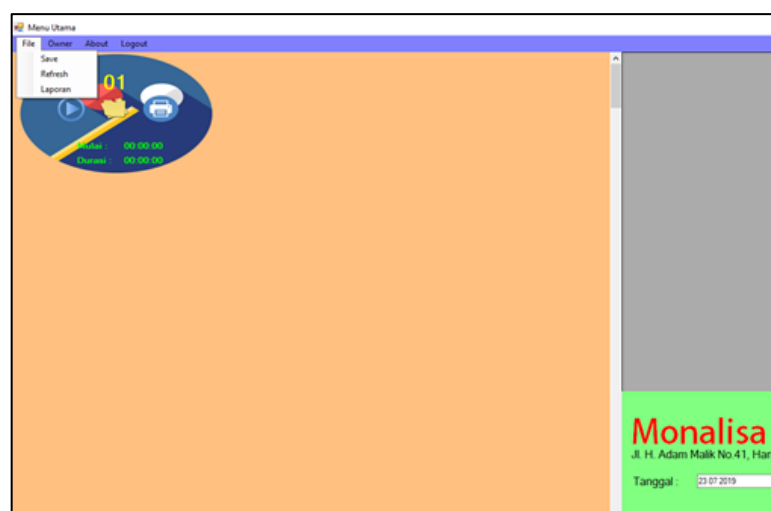
Pada halaman menu *about operator* dan *owner* dapat melihat tentang pembuat aplikasi *billing* billiard Monalisa Billiard Jambi. Pada halaman *about* ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman menu *abaout* pada gambar 4.17 dan halaman perancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.9.



Gambar 5.9 Halaman Menu *About*

5.1.10 Implementasi Halaman Menu *File*

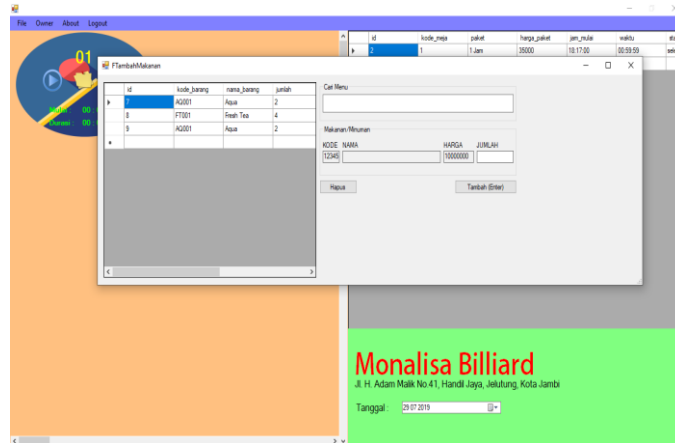
Pada halaman menu *file*, terdapat daftar *list* berupa “*save, refresh, dan laporan*”. Halaman menu *file* merupakan halaman yang dimana *admin* mengelola hasil transaksi dari pemesanan waktu dan penjualan barang. Pada halaman menu *file* ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman menu *file* pada gambar 4.18 dan halaman rancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.10.



Gambar 5.10 Halaman Menu *File*

5.1.11 Implementasi Halaman Order Makanan dan Minuman

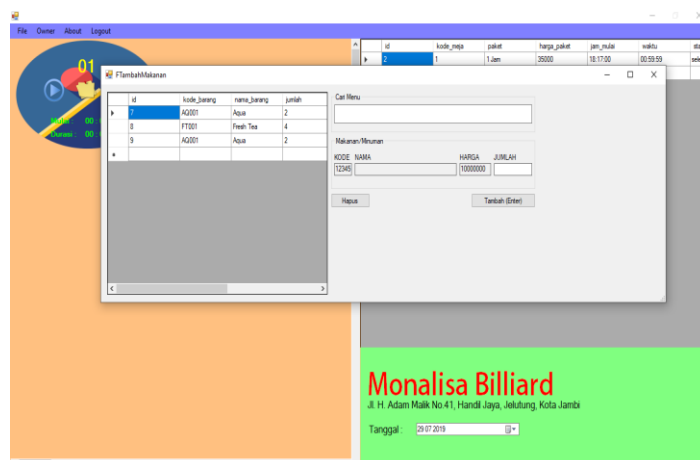
Pada halaman order makanan dan minuman, *admin* dapat memilih atau menginput makanan dan minuman yang diinginkan pelanggan. Pada halaman menu order makanan dan minuman ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman menu order makanan dan minuman pada gambar 4.19 dan halaman rancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.11.



Gambar 5.11 Halaman Menu Order Makanan dan Minuman

5.1.12 Implementasi Halaman Daftar Paket

Pada halaman daftar paket *admin* dapat memilih daftar paket jam main yang diinginkan pelanggan. Pada halaman daftar paket ini merupakan implementasi dari rancangan antarmuka (*interface*) halaman menu daftar paket pada gambar 4.20 dan halaman rancangan ada pada lampiran. Untuk lebih jelasnya, implementasi dapat dilihat pada gambar 5.12.



Gambar 5.12 Halaman Daftar Paket

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pada tahapan ini, dilakukan pengujian aplikasi ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Tahapan pengujian ini agar program yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan untuk menghindari kesalahan kesalahan dalam program. Dari hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 5.1

Identifikasi	Prosedur Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
1. Halaman <i>Splash Screen</i>	Membuka Aplikasi	Tampil <i>Splash Screen</i> yang bersifat sementara, kemudian tampil halaman utama.	Tampil <i>Splash Screen</i> yang bersifat sementara, kemudian tampil halaman utama.	Sesuai
2. Halaman <i>Login Admin</i>	Setelah <i>splash screen</i> selesai	Menampilkan menu utama	Menampilkan menu utama	Sesuai
3. Halaman Lupa <i>Password</i>	Admin lupa <i>password</i>	Menampilkan menampilkan verifikasi validasi data berupa <i>username</i> , alamat, nomor <i>handphone</i> .	Menampilkan menampilkan verifikasi validasi data berupa <i>username</i> , alamat, nomor <i>handphone</i> .	Sesuai
4. Halaman Menu Utama	Setelah <i>login</i>	Menampilkan menu <i>billing server</i> , menu <i>file</i> , menu <i>owner</i> , menu <i>about</i> , menu <i>logout</i>	Menampilkan menu <i>billing server</i> , menu <i>file</i> , menu <i>owner</i> , menu <i>about</i> , menu <i>logout</i>	Sesuai
5. Halaman Menu <i>Owner</i>	Mengklik menu <i>owner</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> untuk <i>owner</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> untuk <i>owner</i>	Sesuai

		dan menverifikasi berupa <i>username</i> dan <i>password</i>	dan menverifikasi berupa <i>username</i> dan <i>password</i>	
6. Halaman Kelola Akses	Setelah <i>Login Owner</i> klik <i>button</i> kelola akses	Menampilkan informasi data karyawan Monalisa Billiard Jambi	Menampilkan informasi data karyawan Monalisa Billiard Jambi	Sesuai
7. Halaman Kelola Barang	Setelah <i>login Owner</i> klik <i>button</i> kelola barang	Menampilkan informasi data penjualan	Menampilkan informasi data penjualan	Sesuai
8. Halaman Menu <i>About</i>	Mengklik menu <i>about</i>	Menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi	Menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi	Sesuai
9. Halaman Menu <i>File</i>	Mengklik menu <i>file</i>	Menampilkan <i>list</i> “ <i>save,</i> <i>refresh,</i> <i>laporan</i> ”	Menampilkan <i>list</i> “ <i>save,</i> <i>refresh,</i> <i>laporan</i> ”	Sesuai

5.3 ANALISIS HASIL PROGRAM

Berdasarkan pengujian terhadap aplikasi *Billing* Billiard Monalisa Jambi, maka didapatkan hasil evaluasi berdasarkan pengujian tersebut, yaitu:

5.3.1 Kelebihan Program

Sistem yang baru dirancang ini ada beberapa kelebihan yang dimilikinya yaitu :

1. Antarmuka (interface) yang didesain secara sederhana dengan tampilan yang *user friendly* dan tidak menggunakan desain layar yang berlebihan, sehingga terasa nyaman saat dilihat dan mudah dimengerti.

2. Memiliki fitur-fitur yang memudahkan *operator* dan *owner* dalam menggunakan aplikasi.
3. Dengan adanya sistem yang telah dibangun, pemesanan waktu meja billiard dalam penghidupan lampu meja billiard dapat dilakukan dengan otomatis.
4. Sistem dapat menghitung hasil total transaksi dari pelanggan.

5.3.2 Kekurangan Program

Sistem yang baru dirancang ini ada beberapa kekurangan yang dimilikinya yaitu :

1. Sistem hanya bisa dijalankan dengan menggunakan jaringan internet.
2. Sistem ini hanya bisa diakses di *Sport Center Monalisa Billiard Jambi*.
3. Aplikasi ini hanya bisa berjalan di *dekstop* berupa laptop atau PC.