

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

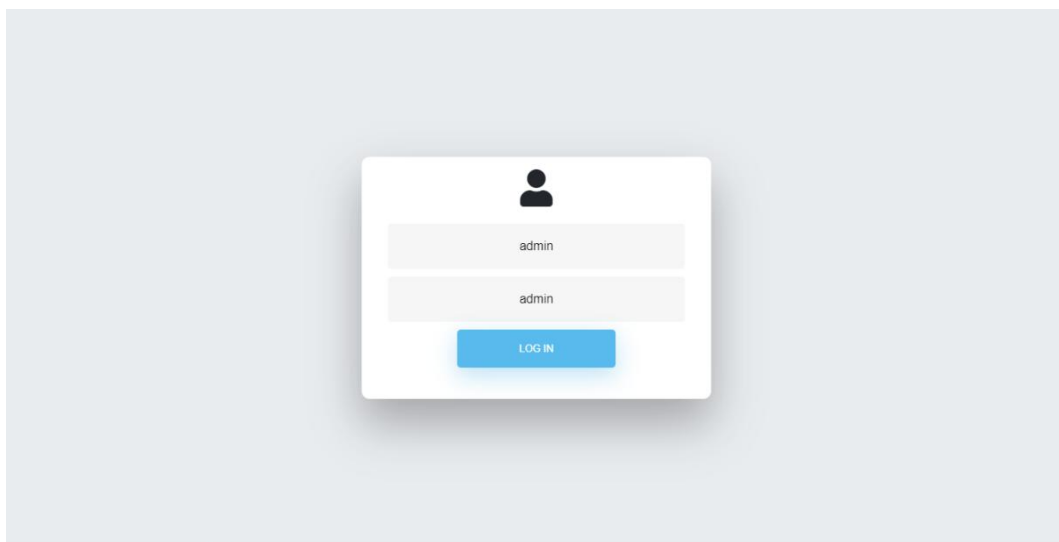
5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Pada bab ini dibahas tentang implementasi, yaitu proses menterjemahkan rancangan (*design*) menjadi program aplikasi yang dapat digunakan oleh admin maupun *user*. Hasil implementasi tersebut saat ini dijalankan mulai dari masukan, keluaran dan pengujian.

5.1.1 Implementasi Rancangan Output

1. Halaman Menu Login

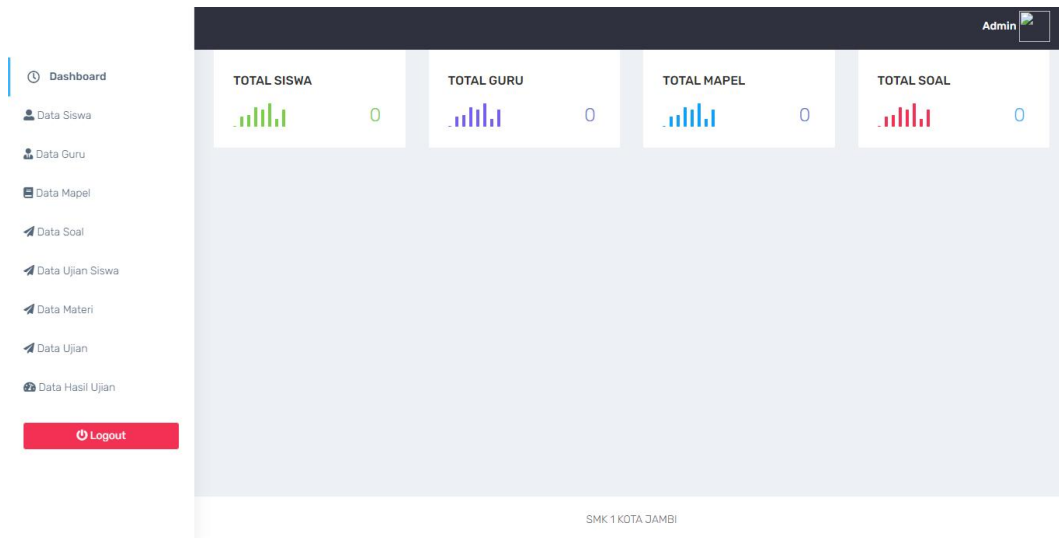
Halaman ini, ditampilkan menu login untuk pengguna terdapat input tusername, password dan tombol submit yang terlihat pada gambar 5.1 Gambar tersebut merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.19



Gambar 5.1 Halaman Menu Login

2. Halaman Menu Utama

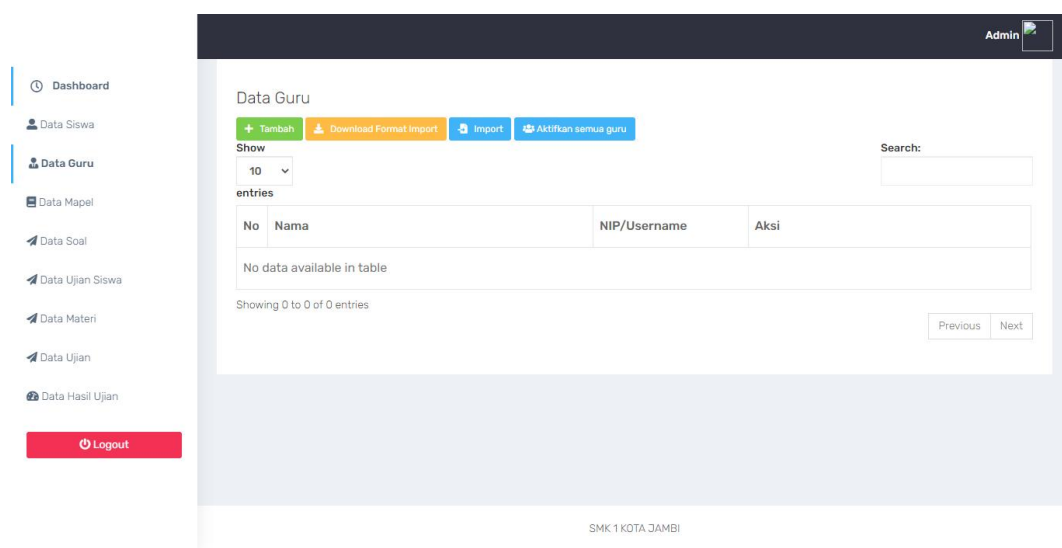
Halaman ini, ditampilkan halaman utama pada gambar 5.2 Gambar tersebut merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.20



Gambar 5.2 Halaman Menu Utama Admin

3. Halaman Pengguna

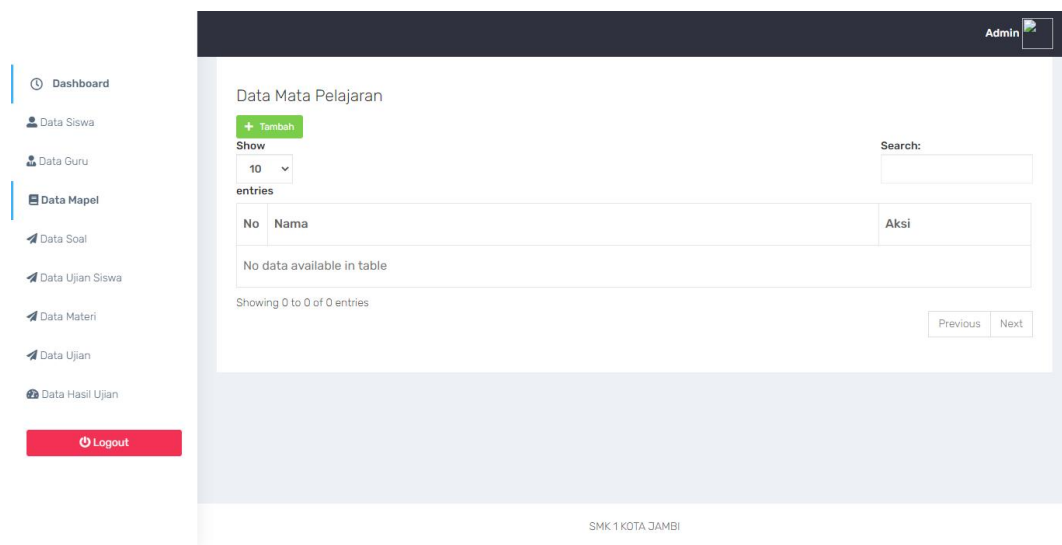
Halaman ini, ditampilkan halaman admin yang digunakan untuk menambah pengguna, pada halaman ini terdapat tombol tambah, download format import, import dan tombol aktifkan pada gambar 5.3 Gambar tersebut merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.21



Gambar 5.3 Halaman Pengguna

4. Halaman Mapel

Halaman ini, ditampilkan halaman admin yang digunakan untuk menambah Mapel, pada halaman ini terdapat tombol tambah pada gambar 5.5 Gambar tersebut merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.23



Gambar 5.5 Halaman Mapel

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Sebelum sebuah aplikasi siap untuk digunakan sebaiknya diadakan pengujian terhadap aplikasi tersebut. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kesalahan atau eror dari aplikasi yang akan diterapkan, sehingga aplikasi ini dapat menjadi solusi bukan menjadi masalah baru.

5.2.1 Pengujian Pada Perangkat Keras

Untuk mendukung kelancaran aplikasi yang dirancang maka aplikasi ini memerlukan perangkat keras. Perangkat keras yang digunakan untuk mendukung kinerja aplikasi operasi dan aplikasi. Adapun perangkat keras yang diperlukan adalah browser yang mendukung html 5 dan javascript

5.2.2 Pengujian Pada Perangkat Lunak

Selain membutuhkan perangkat keras, aplikasi ini juga memerlukan perangkat lunak. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk pengujian aplikasi adalah browser.

5.2.3 Pengujian Aplikasi

Adapun pengujian dari perancangan aplikasi elearning tingkat SMK berbasis website yaitu :

Tabel 5.1 Pengujian Aplikasi

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	kesimpulan
Login admin	1. admin memilih menu login 2. masukan username dan	4. username password dan benar klik tombol login	5. tampil menu utama	6. tampil menu utama	Berhasil

	password 3. klik tombol login				
	1. admin memilih menu login 2. masukan username dan password 3. klik tombol login	4. username dan password salah klik tombol login	5. tampil pesan gagal login	6. tampil pesan login gagal	Berhasil
Tambah soal	1. admin memilih menu ujian 2. memilih menu buat 3. menginput form buat ujian 4. klik tombol simpan	5. input form buat ujian benar klik tombol simpan	6. tampil menu verifikasi soal	7. soal berhasil dibuat serta muncul menu verifikasi soal	Berhasil
Edit soal	1. admin memilih menu edit 2. admin mengedit data yang ingin di edit	3. input form edit soal, lalu simpan.	4. soal diedit, lalu kembali ke menu soal	5. soal berhasil di edit, kembali ke menu edit soal	Berhasil
Hapus soal	1. admin menekan tombol delete	2. admin menekan tombol delete untuk menghapus soal	3. Soal Terhapus	4. Soal Terhapus	Berhasil

Tambah pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. admin menekan tombol student 2. admin menekan tombol buat student 3. admin mengisi form student 4. admin mengklik tombol buat student 	<ol style="list-style-type: none"> 5. admin mengisi form student lalu mengklik tombol simpan 	<ol style="list-style-type: none"> 6. admin kembali ke menu buat student 	<ol style="list-style-type: none"> 7. admin kembali ke menu buat student 	Berhasil
Edit pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. admin mengklik tombol edit 2. admin mengisi form edit pengguna 3. admin mengklik tombol simpan 	<ol style="list-style-type: none"> 4. admin mengisi form edit pengguna lalu mengklik tombol simpan 	<ol style="list-style-type: none"> 5. admin menginput form edit pengguna lalu menyimpan 	<ol style="list-style-type: none"> 6. pengguna berhasil di edit lalu kembali ke menu edit 	Berhasil
Hapus pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. admin mengklik tombol delete pengguna 2. admin menekan tombol ok 	<ol style="list-style-type: none"> 3. admin mengklik tombol delete, lalu mengklik tombol ok 	<ol style="list-style-type: none"> 4. admin mengklik tombol delete pengguna 5. muncul peringatan "are you sure want to delete this item" 	<ol style="list-style-type: none"> 7. admin mengklik tombol delete pengguna 8. muncul peringatan "are you sure" 	Berhasil

			6. admin klik tombol ok	want to delete this item”	
				9. admin klik tombol ok	

5.3 KESIMPULAN HASIL PENGUJIAN

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa proses pengisian data soal-soal dan materi tingkat SMK serta perintah pada setiap halaman dapat dilakukan dengan sukses dan secara fungsional aplikasi dapat menghasilkan *output* yang diharapkan.

5.4 ANALISIS YANG DICAPAI OLEH SISTEM

Adapun analisis hasil yang dicapai oleh aplikasi E-learning tingkat SMK berbasis website adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat menampilkan soal-soal dalam mata pelajaran secara random melalui website.
2. Selain disekolah, siswa dapat mempelajari materi soal dimanapun dan kapanpun.
3. Dapat mempermudah pihak admin untuk mengelola soal tingkat SMK.