

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi merupakan hasil dari tampilan rancangan yang telah didesain sebaik mungkin berdasarkan menu-menu dan *Form* yang telah dirancang pada bab sebelumnya. Adapun implementasi rancangan yang telah didesain oleh penulis antara lain sebagai berikut:

1. Hasil Rancangan Menu Utama Admin

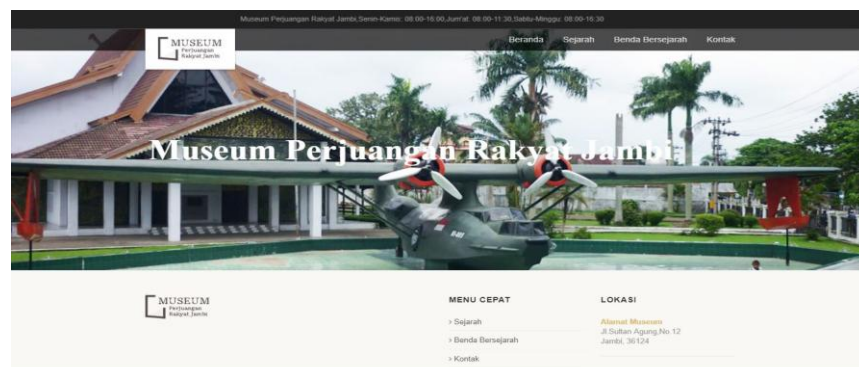
Dari tampilan *Form* menu utama Admin dapat menambah data, mengedit ataupun menghapus data dari *form-form* yang ada didalam menu utama. Gambar berikut ini merupakan gambar hasil implementasi dari rancangan menu utama Admin pada gambar 4.16. Adapun hasil rancangan *Form* menu utama Admin dapat dilihat pada gambar 5.1 berikut:



Gambar 5.1 Hasil Rancangan Menu Utama Admin

2. Hasil Rancangan Menu Utama Pengunjung

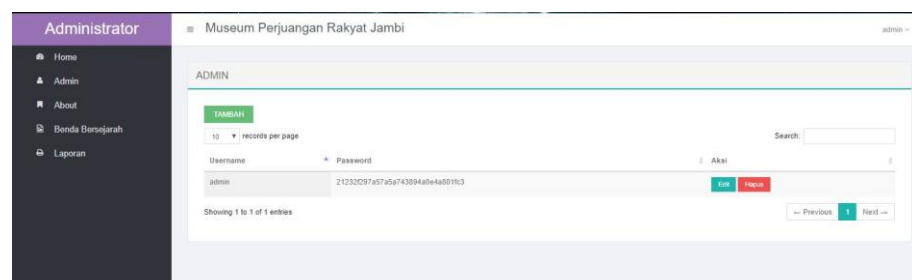
Dari tampilan *Form* menu utama pengunjung dapat melihat informasi yang ada di dalam menu utama. Gambar berikut ini merupakan gambar hasil implementasi dari rancangan menu utama pengunjung pada gambar 4.17. Adapun hasil rancangan *Form* menu utama pengunjung dapat dilihat pada gambar 5.2 berikut:



Gambar 5.2 Hasil Rancangan Menu Utama Pengunjung

3. Hasil Rancangan Tampilan Data Admin

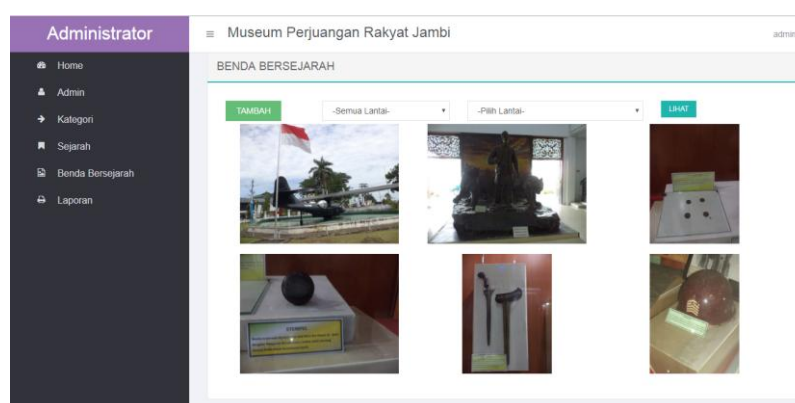
Dari rancangan tampilan data admin ini dapat menambah data, mengedit ataupun menghapus data admin yang ada di dalam menu admin. Gambar berikut ini merupakan gambar hasil implementasi dari rancangan tampilan data admin pada gambar 4.18. Adapun hasil rancangan tampilan data admin dapat dilihat pada gambar 5.3 berikut:



Gambar 5.3 Hasil Rancangan Tampilan Data Admin

4. Hasil Rancangan Tampilan Benda Bersejarah

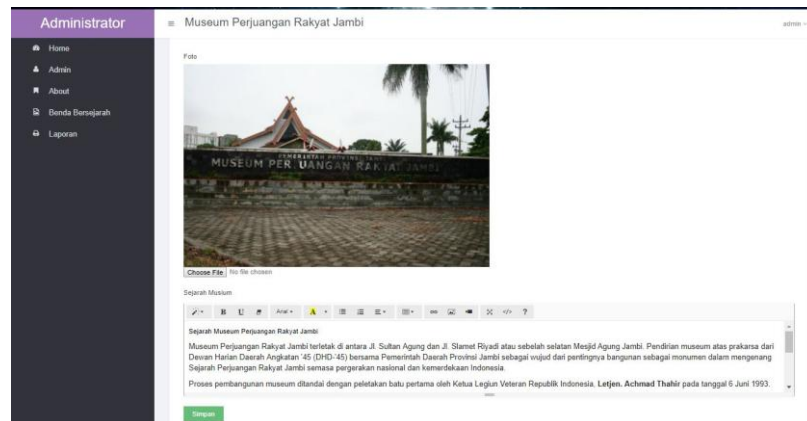
Dari rancangan tampilan benda bersejarah ini dapat menambah data, mengedit ataupun menghapus data benda bersejarah yang ada di dalam menu benda bersejarah. Gambar berikut ini merupakan gambar hasil implementasi dari rancangan tampilan data benda bersejarah pada gambar 4.19. Adapun hasil rancangan tampilan data benda bersejarah dapat dilihat pada gambar 5.4 berikut:



Gambar 5.4 Rancangan Tampilan Data Benda Bersejarah

5. Hasil Rancangan Tampilan Sejarah

Dari rancangan tampilan sejarah ini untuk menampilkan informasi yang ada pada menu sejarah. Gambar berikut ini merupakan gambar hasil implementasi dari rancangan tampilan sejarah pada gambar 4.20. Adapun hasil rancangan tampilan sejarah dapat dilihat pada gambar 5.5 berikut:



Gambar 5.5 Rancangan Tampilan Sejarah

6. Hasil Rancangan *Form Login*

Form Login merupakan *Form* yang pertama kali ditampilkan saat aplikasi dijalankan. Rancangan *Form login* ini bertujuan untuk menjaga keamanan data agar program tidak dapat dibuka oleh admin yang tidak terdaftar atau tidak memiliki hak untuk masuk kedalam program. Gambar berikut ini merupakan gambar hasil implementasi dari rancangan *Form login* pada gambar 4.21. Adapun hasil rancangan *Form login* dapat dilihat pada gambar 5.6 berikut ini :

Gambar 5.6 Hasil Rancangan *Form Login*

7. Hasil Rancangan *Form Input Admin*

Hasil rancangan *form Input Admin* digunakan untuk membuat *form input Admin*. Hasil rancangan *form Input Admin* ini merupakan implementasi dari rancangan pada gambar 4.22. Adapun hasil rancangan *form input Admin* dapat dilihat pada gambar 5.7 berikut :

The screenshot shows the 'Administrator' interface for 'Museum Perjuangan Rakyat Jambi'. On the left is a dark sidebar with navigation links: Home, Admin, About, Benda Bersejarah, and Laporan. The main content area is titled 'TAMBAH ADMIN' and contains a form with two input fields: 'Username' and 'Password'. Below the fields is a green 'Simpan' button. A red 'Kembali' button is located at the top right of the form area.

Gambar 5.7 Hasil Rancangan *Form Input Admin*

8. Hasil Rancangan *Form Input Sejarah*

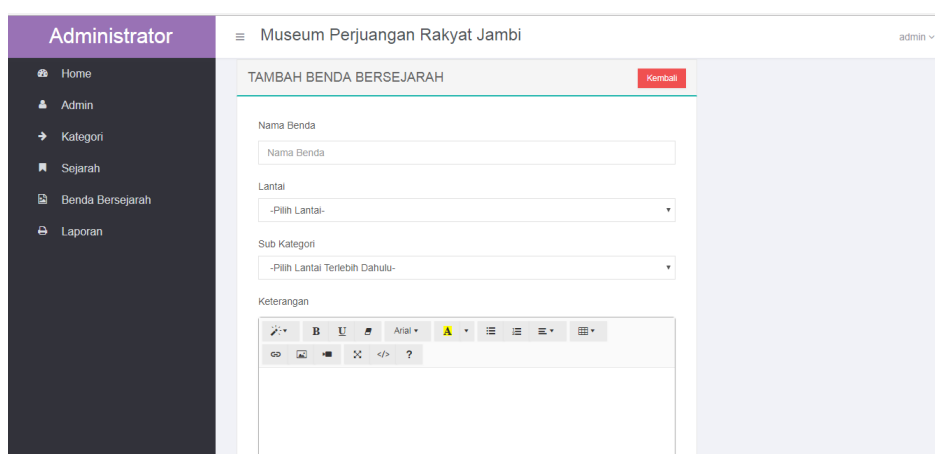
Hasil rancangan *form Input Sejarah* digunakan untuk membuat *form input Sejarah*. Hasil rancangan *form Input data Sejarah* ini merupakan implementasi dari rancangan pada gambar 4.23. Adapun hasil rancangan *form input Sejarah* dapat dilihat pada gambar 5.8 berikut :

The screenshot shows the 'Administrator' interface for 'Museum Perjuangan Rakyat Jambi'. The main content area is titled 'Sejarah Museum' and features a rich text editor. At the top, there is a 'Foto' section with a placeholder image of the museum building and a 'Choose File' button. Below the image is a rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, text color, background color, bulleted list, numbered list, link, unlink, and help. The text in the editor reads: 'Sejarah Museum Perjuangan Rakyat Jambi Museum Perjuangan Rakyat Jambi terletak di antara Jl. Sultan Agung dan Jl. Slamet Riyadi atau sebelah selatan Mesjid Agung Jambi. Pendirian museum atas prakarsa dari Dewan Harian Daerah Angkatan '45 (DHD-45) bersama Pemerintah Daerah Provinsi Jambi sebagai wujud dari pentingnya bangunan sebagai monumen dalam mengenang Sejarah Perjuangan Rakyat Jambi semasa pergerakan nasional dan kemerdekaan Indonesia. Proses pembangunan museum ditandai dengan peletakan batu pertama oleh Ketua Legiun Veteran Republik Indonesia, Letjen. Achmad Thahir pada tanggal 6 Juni 1993.' A green 'Simpan' button is located at the bottom left of the form area.

Gambar 5.8 Hasil Rancangan *Form Input Sejarah*

9. Hasil Rancangan *Form* Input Benda Bersejarah

Hasil rancangan *form* Input Benda Bersejarah digunakan untuk membuat *form* input Benda Bersejarah. Hasil rancangan *form* Input data Benda Bersejarah ini merupakan implementasi dari rancangan pada gambar 4.24. Adapun hasil rancangan *form* input Benda Bersejarah dapat dilihat pada gambar 5.9 berikut :



The screenshot shows a web application interface for an administrator. On the left is a dark sidebar with the title 'Administrator' and a menu with items: Home, Admin, Kategori, Sejarah, Benda Bersejarah, and Laporan. The main content area is titled 'Museum Perjuangan Rakyat Jambi' and 'TAMBAH BENDA BERSEJARAH'. It contains a form with the following fields: 'Nama Benda' (text input), 'Lantai' (dropdown menu with '-Pilih Lantai-'), and 'Sub Kategori' (dropdown menu with '-Pilih Lantai Terlebih Dahulu-'). Below these is a 'Keterangan' field with a rich text editor toolbar. A red 'Kembali' button is located at the top right of the form area.

Gambar 5.9 Hasil Rancangan *Form* Input Benda Bersejarah

10. Hasil Rancangan Laporan View Benda Bersejarah

Hasil rancangan laporan view benda bersejarah digunakan untuk melihat berapa banyak pengunjung yang sudah melihat benda bersejarah pada website ini. Adapun hasil rancangan laporan view benda bersejarah dapat dilihat pada gambar 5.10 berikut :



VIEW BENDA BERSEJARAH

Bulan View:
Februari ▼

Tahun View:
2018 ▼

CETAK

Gambar 5.10 Hasil Rancangan Laporan View Benda Bersejarah

11. Hasil Rancangan Laporan Chart View

Hasil rancangan laporan chart view digunakan untuk melihat berapa banyak pengunjung yang sudah melihat benda bersejarah pada website ini dalam bentuk grafik. Adapun hasil rancangan laporan chart view dapat dilihat pada gambar 5.11 berikut :

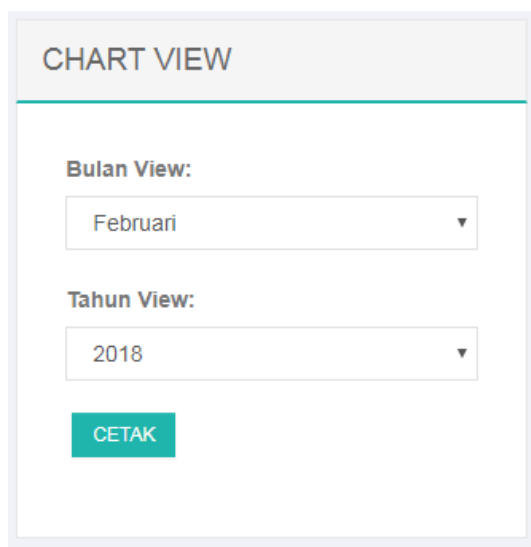


CHART VIEW

Bulan View:
Februari ▼

Tahun View:
2018 ▼

CETAK

Gambar 5.11 Hasil Rancangan Laporan Chart View

12. Hasil Rancangan Laporan Benda Bersejarah

Hasil rancangan laporan benda bersejarah digunakan untuk melihat berapa banyak benda bersejarah yang ada di museum perjuangan jambi, yang terdiri dari beberapa kategori. Adapun hasil rancangan laporan benda bersejarah dapat dilihat pada gambar 5.12 berikut :

The image shows a web application interface for 'BENDA BERSEJARAH'. At the top, there is a header with the title 'BENDA BERSEJARAH'. Below the header, there is a form with a label 'Kategori:' followed by a dropdown menu. Below the dropdown menu, there is a green button with the text 'CETAK'.

Gambar 5.12 Hasil Rancangan Laporan Benda Bersejarah

5.2 PENGUJIAN SISTEM BLACK BOX

Adapun pengujian aplikasi pada Sistem Informasi Koleksi Benda Sejarah Pada Museum Perjuangan RakyatJambi Berbasis Web adalah sebagai berikut

Pengujian sistem adalah tahap pengujian terhadap hasil rancangan yang telah dibuat. Pengujian sistem meliputi pengujian rancangan input dan rancangan output. Berikut merupakan pengujian rancangan input:

1. Pengujian *Form Login*

Pengujian *Form login* digunakan untuk memastikan bahwa *Form login* telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 5.1 Pengujian *Form Login*

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
<i>Login Admin</i>	Klik tombol <i>Login</i> tanpa memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Klik tombol Ok	Tampil pesan <i>Username</i> dan <i>Password</i> tidak boleh kosong	Tampil pesan <i>Username</i> dan <i>Password</i> tidak boleh kosong	Baik
	memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang Salah	Masukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> klik tombol Ok	Tampil pesan <i>Username</i> dan <i>Password</i> Salah	Tampil pesan <i>Username</i> dan <i>Password</i> Salah	Baik
	memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang benar	Masukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Aktif menu utama	Aktif menu utama	Baik
	Keluar dari <i>login</i>	Klik exit	Keluar dari program	Keluar dari program	Baik

2. Pengujian *Form* input Data Admin

Pengujian *Form* input Data Admin digunakan untuk memastikan bahwa *Form* input Data Admin telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 5.2 Pengujian *Form* Input Data Admin

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
Tambah Data	Aktor tidak	- Klik tombol	Tampil pesan Kode	Tampil pesan Kode	Baik

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
Admin	mengisi semua data	<ul style="list-style-type: none"> - Klik tombol simpan 	Masih Kosong	Masih Kosong	
	Aktor mengisi semua data input Data Admin secara lengkap	<ul style="list-style-type: none"> - Klik tombol tambah - Klik tombol simpan 	Tampil pesan data tersimpan	Tampil pesan data tersimpan	Baik
Edit Data Admin	Aktor mengubah Data Admin	<ul style="list-style-type: none"> - Klik Data Admin pilih tombol edit - Edit data pilih tombol simpan 	Tampil pesan data Berhasil diupdate	Tampil pesan data Berhasil diupdate	Baik
Hapus Data Admin	Aktor menghapus Data Admin	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih Data Admin - Klik tombol hapus 	Tampil data Yakin data Akan dihapus	Data Yakin data Akan dihapus	Baik
Keluar dari form menu Admin	Aktor mengklik tombol keluar	<ul style="list-style-type: none"> - Klik tombol keluar 	Keluar dari <i>form</i> input Data Admin	Keluar dari <i>form</i> input Data Admin	Baik

3. Pengujian *Form* input data Sejarah

Pengujian *Form* input data Sejarah digunakan untuk memastikan bahwa *Form* input data Sejarah telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 5.3 Pengujian *Form* Input Data Sejarah

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
Tambah data Sejarah	Admin tidak mengisi semua data	- Klik tombol tambah - Klik tombol simpan	Tampil pesan Kode Masih Kosong	Tampil pesan Kode Masih Kosong	Baik
	Admin mengisi semua data input data Sejarah secara lengkap	- Klik tombol tambah - Klik tombol simpan	Tampil pesan data tersimpan	Tampil pesan data tersimpan	Baik
Keluar dari form menu Sejarah	Admin mengklik tombol keluar	- Klik tombol keluar	Keluar dari <i>form</i> input data Sejarah	Keluar dari <i>form</i> input data Sejarah	Baik

4. Pengujian *Form* Input data Benda Bersejarah

Pengujian *Form* Input data Benda Bersejarah digunakan untuk memastikan bahwa *Form* Input data Benda Bersejarah telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 5.4 Pengujian *Form* Input Data Benda Bersejarah

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
Tambah data Benda Bersejarah	Admin tidak mengisi semua data	- Klik tombol tambah - Klik tombol simpan	Tampil pesan Kode Masih Kosong	Tampil pesan Kode Masih Kosong	Baik
	Admin mengisi semua data input Benda Bersejarah secara lengkap	- Klik tombol tambah - Klik tombol simpan	Tampil pesan data tersimpan	Tampil pesan data tersimpan	Baik
Edit data Benda Bersejarah	Admin mengubah data Benda Bersejarah	- Klik data Benda Bersejarah pilih tombol edit - Edit data pilih tombol simpan	Tampil pesan data Berhasil diupdate	Tampil pesan data Berhasil diupdate	Baik
Hapus data Benda Bersejarah	Admin menghapus data Benda Bersejarah	- Pilih data Benda Bersejarah - Klik tombol hapus	Tampil data Yakin data Akan dihapus	Tampil Data Yakin data Akan dihapus	Baik
Keluar dari form menu Benda	Admin mengklik tombol	- Klik tombol keluar	Keluar dari <i>form</i> input data Benda	Keluar dari <i>form</i> input data Benda	Baik

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
Bersejarah	keluar		Bersejarah	Bersejarah	

5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH PERANGKAT LUNAK

Setelah melalui proses implementasi dan pengujian pada aplikasi yang dibangun dan berbagai prosedur pengujian pada setiap modul yang ada pada sistem, kesimpulan yang didapat yaitu hasil yang diperoleh telah sesuai dengan yang diharapkan. Adapun kelebihan dan kekurangan dari program yang dibuat untuk Museum Perjuangan Rakyat Jambi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mempermudah dalam hal pencarian data, serta mempermudah dan mempercepat dalam hal penyajian laporan.
2. Pengolahan data barang inventaris disimpan pada sebuah database sehingga mempermudah penginputan data karena data telah saling terintegrasi antara *file* induk dengan *file* proses yang dibutuhkan.
3. Kekurangan dari sistem yang dibuat adalah belum tersedianya kolom komentar atau chat box di koleksi benda bersejarah.