

BAB V

PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

5.1 Pengujian

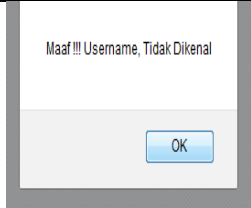
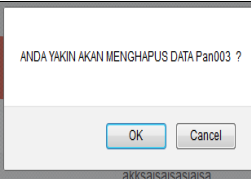
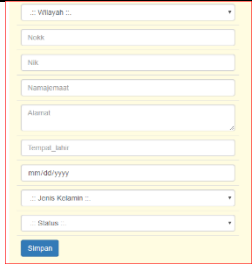
Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian adalah *black box testing*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukkan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan – kesalahannya.

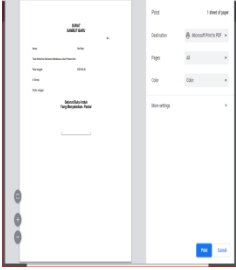
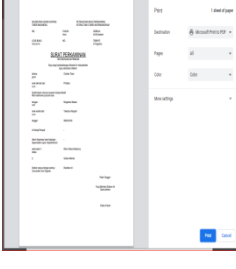
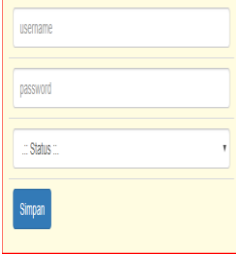
Uji coba dengan *black box* pada sistem ini bertujuan untuk menentukan fungsi cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan. Langkah pengujian ini menggunakan dua kasus uji yaitu apabila sistem berjalan sesuai dengan harapan dan apabila terjadi kesalahan *input*.

Pengujian dengan menggunakan metode *black box*, adalah suatu pendekatan untuk dapat menguji dalam setiap fungsi di pada suatu program agar dapat berjalan dengan benar, tester dapat melihat beberapa proses yang dilakukan dalam pengujian ini diantaranya yaitu :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar, baik input atau pun output, dalam hal ini hanya melihat apakah proses input dan output sudah sesuai, contohnya jika ada software yang menampilkan form input data identitas, jika *user* melengkapi form maka program akan melakukan proses simpan, namun jika user tidak melengkapi form program tidak boleh melakukan proses simpan, jika perangkat lunak tidak sesuai misalnya tidak melengkapi form namun dapat tersimpan, hal ini perlu untuk diperbaiki.
2. Kesalahan *interface*, dalam hal kesalahan *interface* sering terjadi pada software yang tidak diuji coba dengan baik, misalnya tampilan *web* dengan menggunakan framework, ada beberapa framework yang tidak mendukung dengan beberapa browser, hingga tampilan *interface* kurang maksimal saat user memakai browser yang tidak mendukung framework yang digunakan.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database, yang sering menjadi kendala, karena hal ini dapat berdampak pada akses *web* menjadi lamban, jika tidak diperhatikan.
4. Perilaku atau kinerja kesalahan yang ada pada perangkat lunak.
5. Inisialisasi dan penghentian kesalahan pada perangkat lunak

5.1 Tabel hasil pengujian sistem

No	Fitur	Langkah Uji	Hasil	Hasil Tampilan	Status
1	<i>Login Admin</i>	Salah memasukan nama dan <i>password</i>	Tampilan pesan kesalahan		OK
2	Menghapus data pada setiap <i>form</i> .	Mengklik tombol hapus.	Tampilan kotak konfirmasi.		OK
3	Memasukan data secara lengkap.	Menampilkan data jemaat.	Dapat mengisi data umat.		OK
4	.Cetakan surat permandian.	Mencetak surat permandian.	Akan menampilkan cetakan surat permandian		OK

5	.Cetakan surat sambut baru.	Mencetak surat sambut baru	Akan menampilkan cetakan surat sambut baru		OK
6	.Cetakan surat pernikahan.	Mencetak surat pernikahan	Akan menampilkan cetakan surat pernikahan		OK
7	Menambah data user	Menampil kan data user	User bisa ditambahkan oleh admin.		OK

5.2 Analisis Hasil Program

Dari hasil implementasi dan pengujian terhadap perangkat lunak, maka dapat dilakukan analisis bahwa secara umum perangkat lunak dapat berjalan dengan baik sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dapat diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Pada saat *admin* hendak melakukan penginputan data, penghapusan data ataupun perubahan terhadap data maka admin wajib melakukan *login*. Berikut adalah tabel pengujian yang dilakukan oleh *admin* dan *user* :

Adapun penjelasan dari hasil pengujian sistem sebagai berikut :

1. *Login Admin*

Apabila memasukan nama dan *password* salah sistem akan menampilkan pesan kesalahan bahwa ‘Maaf *username* tidak dikenal, *Username* atau *password* salah’ sehingga *admin* harus memasukan ulang nama dan *password*. Jika nama dan *password* benar sistem akan menampilkan *menu* utama.

2. Menghapus data

Saat menghapus data sistem akan menampilkan pesan “anda yakin akan menghapus data ? “ jika ingin menghapus klik OK.

3. *Input* data pada setiap *form*.

Apabila saat memasukan data ada kolom yang belum di isi, sistem akan menampilkan pesan kesalahan bahwa ‘please fill out this field, jika semua kolom sudah diisi maka data yang diinput akan tersimpan.

4. Mencetak surat permandian, sambut baru dan pernikahan

Halaman cetak digunakan untuk menampilkan surat permandian, sambut baru dan pernikahan yang sudah di daftar oleh *user* untuk mencetaknya.

5. Menambah data *User*

Halaman ini digunakan untuk menambah atau menghapus *user*. *User* mempunyai tugas melakukan pendataan jemaat.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari rancangan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang baik, sehingga menghemat kertas dan mempunyai jangkauan penyampaian informasi yang lebih luas.
2. Sistem informasi ini dapat melakukan pendataan umat dan membantu pengguna dalam melakukan pencarian data umat jika diperlukan sewaktu waktu.
3. Melalui sistem informasi ini umat dapat mendaftar calon permandian, dan calon pasutri secara online dan mencari informasi seputar jadwal perayaan misa di paroki

6.2. Saran

Saran dari penelitian ini adalah sistem informasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat menampilkan informasi yang lebih banyak tentang gereja, dapat menampilkan grafik jumlah umat per tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendrianto, D. E. (2014). *Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan*. 3(4), 57–64.
- Nanu, J. P. P. F. (2017). *Sistem Informasi Kuasi Santo Petrus Rasul Tdm Berbasis Web*.
- Pressman, R. S. (2005). *Software Engineering Sixth Edition*.
- R, S. S., Sunarto, D., & Soebijono, T. (2013). Rancang bangun sistem informasi umat gereja katolik gembala yang baik surabaya berbasis web. *Jurnal Sistem Infomasi*, 2(2), 44–50.
- Rumapea, Y. Y. . (2015). Perancangan sistem informasi gereja methodist indonesia berbasis web. *Jurnal Methodika*, 1(1), 55–60.
- Sihite, J. A., & Christianiti, M. (2017). *Sistem Informasi Pengelolaan Daftar Kehadiran dan Jadwal Pembicara Berbasis Website Dengan Mail Gateway Pada Komunitas JC Bandung*. 3.