

## BAB III

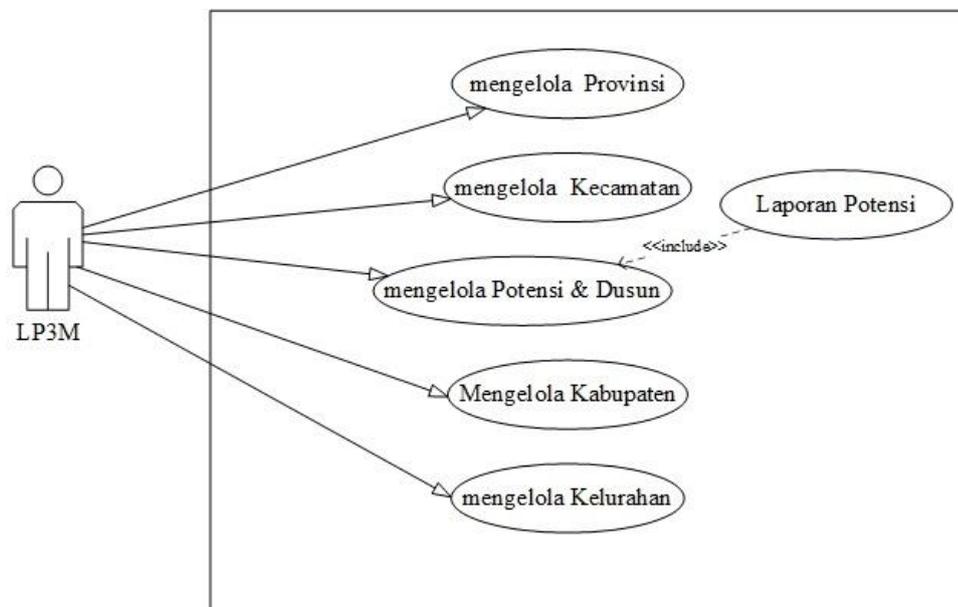
### METODOLOGI PENGUJIAN

#### 3.1 Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap untuk menentukan design atau alur awal dari penelitian yang akan dibuat. Tujuan dari perancangan sistem ini sebagai landasan dasar ketika akan dilakukan proses pembuatan sistem. Pada tahap ini akan dilakukan beberapa tahap perancangan, yaitu:

##### 3.1.1 Usecase Diagram

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan usecase diagram, usecase diagram sendiri merupakan perancangan untuk menggambarkan kebutuhan fungsional dalam sistem yang akan dibuat. Kebutuhan fungsional dari sistem yang akan dibuat dalam sistem ini adalah pengelolaan provinsi, kabupaten, kecamatan, kelurahan dan potensi pada dusun. Kebutuhan fungsionalitas dari sistem ini bisa memperlihatkan gambar 3.1.

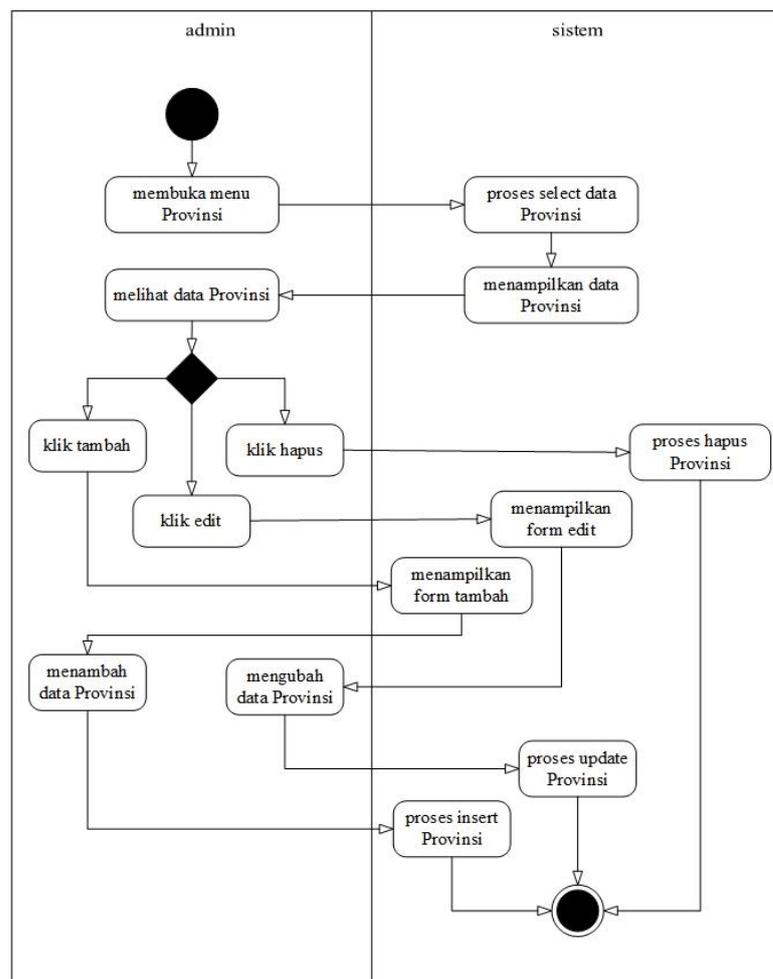


**Gambar 3.1** Usecase Diagram

### 3.1.2 Activity Diagram

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan activity diagram untuk menggambarkan alur dari setiap kebutuhan fungsional pada usecase diagram yang telah dibuat sebelumnya. Perancangan activity diagram dapat dilihat sebagai berikut:

#### 1. Activity Diagram Provinsi

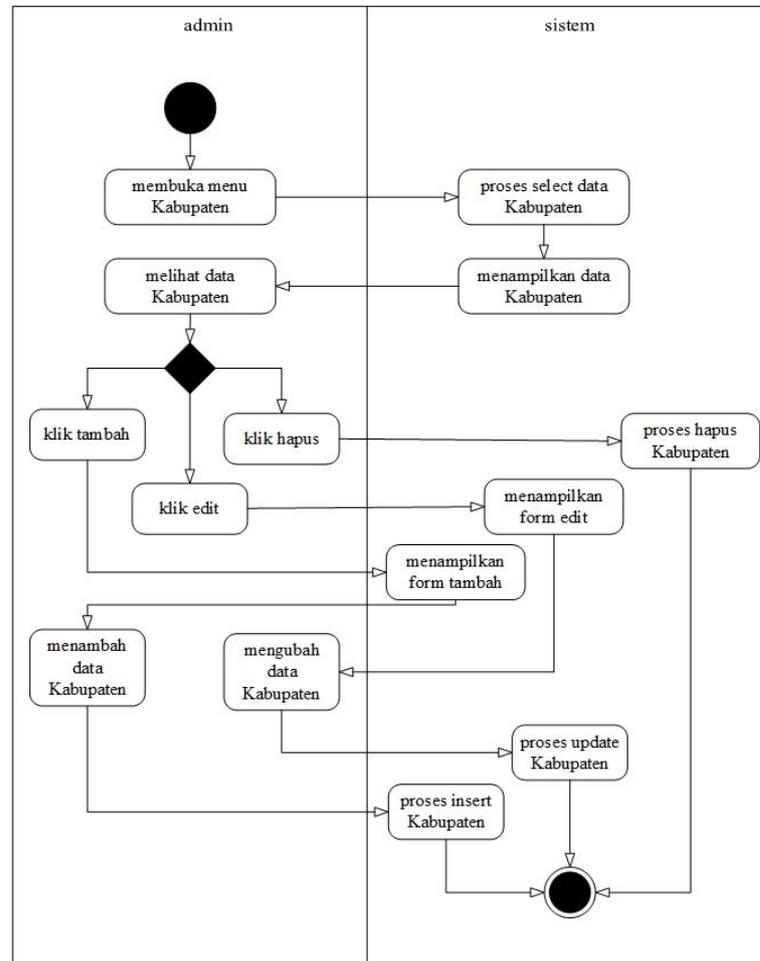


**Gambar 3.2** Activity Diagram Provinsi

Pada gambar 3.2 terdapat alur atau activity diagram dari fungsionalitas provinsi dimana pada menu tersebut pengguna dapat melakukan aktivitas menambah, melihat, mengubah dan menghapus data provinsi. Alur pada diagram

ini akan digunakan dan dijadikan patokan dalam pembuatan sistem yang akan dilakukan.

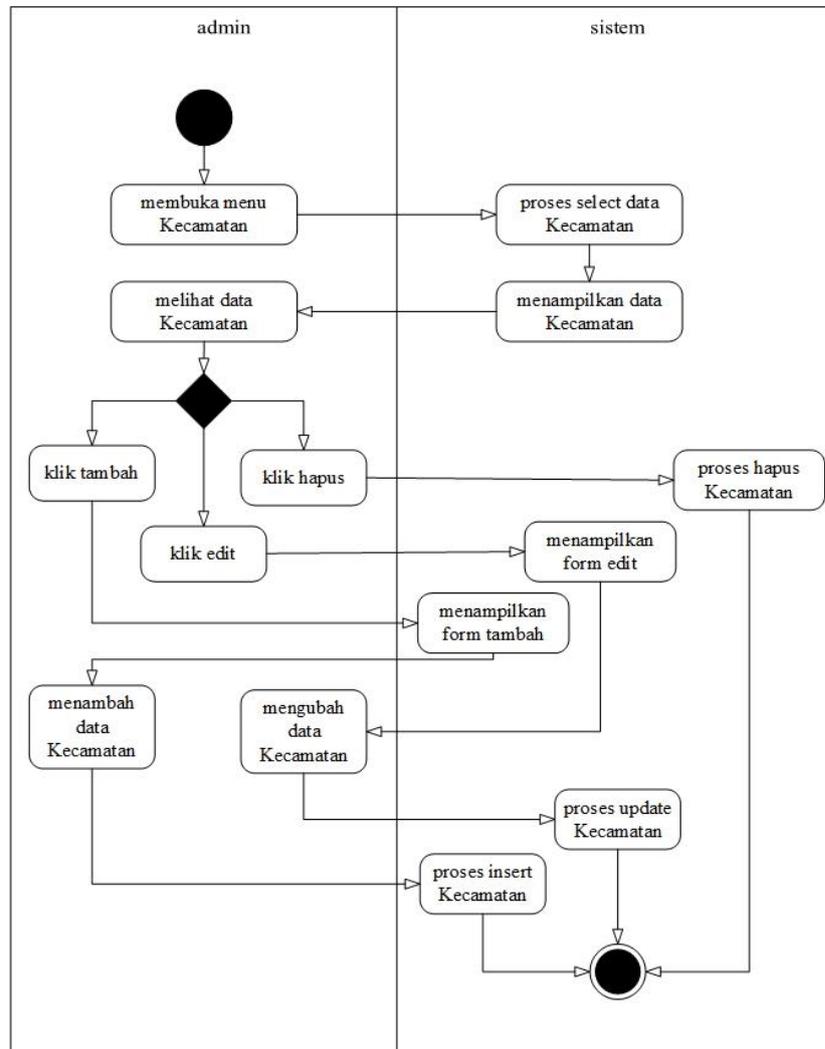
## 2. Activity Diagram Kabupaten



**Gambar 3.3** Activity Diagram Kabupaten

Pada gambar 3.3 terdapat alur atau activity diagram dari fungsionalitas kabupaten dimana pada menu tersebut pengguna dapat melakukan aktivitas menambah, melihat, mengubah dan menghapus data kabupaten. Alur pada diagram ini akan digunakan dan dijadikan patokan dalam pembuatan sistem yang akan dilakukan.

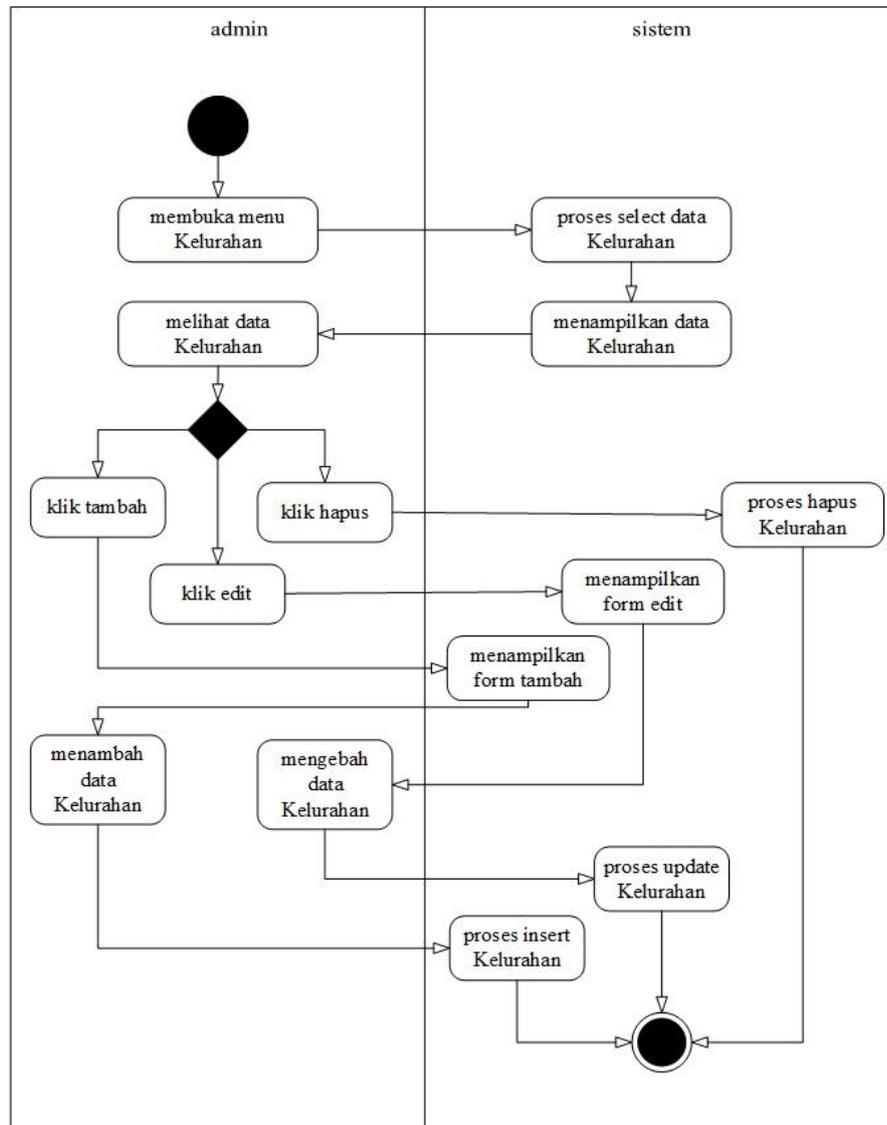
### 3. Activity Diagram Kecamatan



**Gambar 3.4** Activity Diagram Kecamatan

Pada gambar 3.4 terdapat alur atau activity diagram dari fungsionalitas kecamatan dimana pada menu tersebut pengguna dapat melakukan aktivitas menambah, melihat, mengubah dan menghapus data kecamatan. Alur pada diagram ini akan digunakan dan dijadikan patokan dalam pembuatan sistem yang akan dilakukan.

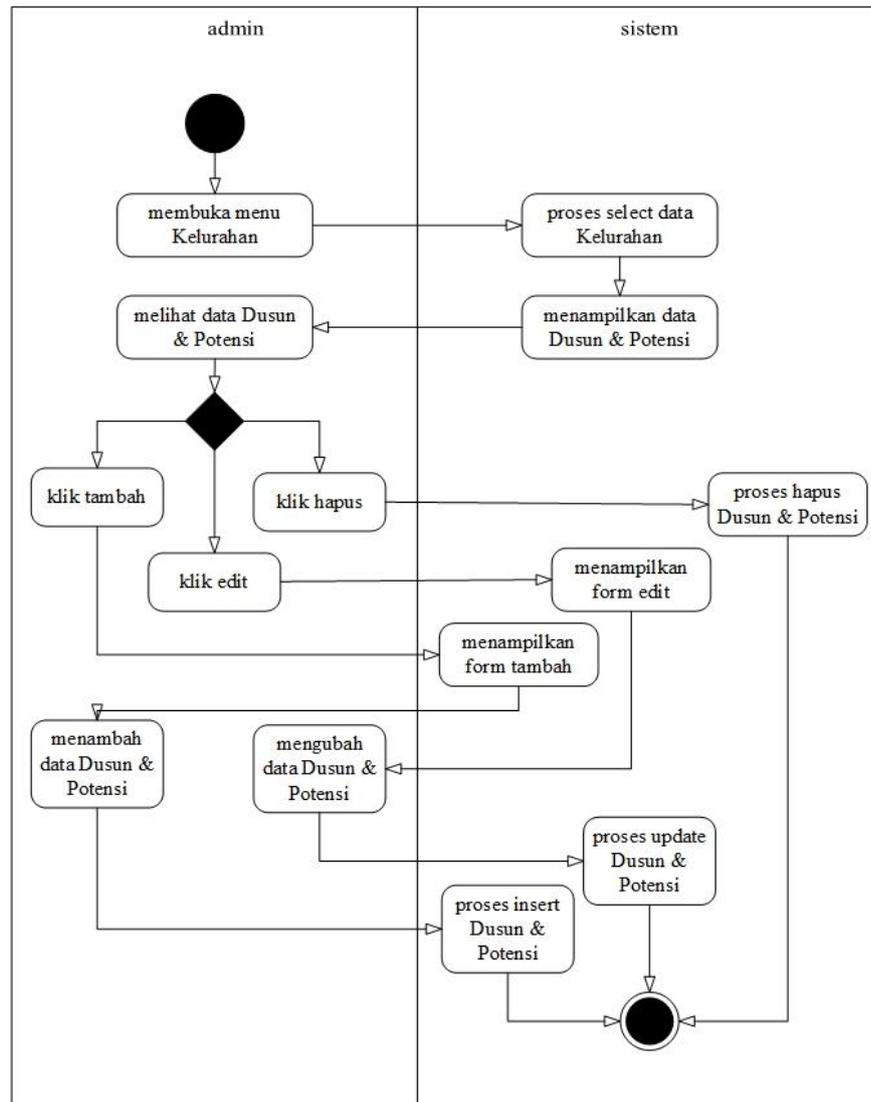
#### 4. Activity Diagram Kelurahan



**Gambar 3.5** Activity Diagram Kelurahan

Pada gambar 3.5 terdapat alur atau activity diagram dari fungsionalitas kelurahan menu itu pengguna dapat melakukan aktivitas menambah, melihat, mengubah dan menghapus data kelurahan. Alur pada diagram ini akan digunakan dan dijadikan patokan dalam pembuatan sistem yang akan dilakukan.

## 5. Activity Diagram Dusun & Potensi



**Gambar 3.6** Activity Diagram Dusun & Potensi

Pada gambar 3.6 terdapat alur atau activity diagram dari fungsionalitas dusun & potensi dimana pada menu tersebut pengguna dapat melakukan aktivitas menambah, melihat, mengubah dan menghapus data dusun & potensi. Alur pada diagram ini akan digunakan dan dijadikan patokan dalam pembuatan sistem yang akan dilakukan.

## 3.2 Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap sangat menentukan apakah *design* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk meminimalisir adanya kemungkinan *error* sehingga modul aplikasi yang dikembangkan dan dapat berjalan dengan baik pada saat modul aplikasi digunakan. Tahap pengujian ini akan ada beberapa metode yang digunakan yaitu:

1. Pengujian *Black Box* merupakan pengujian yang berfokus pada keberfungsian setiap menu yang ada pada *system*.
2. Pengujian *Real Testing* pada pengujian ini pengguna akan di minta untuk menggunakan modul aplikasi. Setelah itu pengguna akan diberikan kuesioner.

### 3.1.1 Black Box

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem. Pengujian yang dilakukan menggunakan metode *black box testing* (Agisa, 2018). Proses pengujian yaitu *user interface*. pada tabel 3.1 ini terdapat beberapa butir uji keberhasilan sistem, yaitu:

**Tabel 3.1** Pengujian *Black Box*.

No	Butir Uji	Hasil yang diharapkan
1	Tombol tambah pada menu Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Kelurahan, Dusun(Potensi)	Modul akan menuju halaman tambah pada halaman yang dituju
2	Tombol simpan data pada menu Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Kelurahan, Dusun(Potensi)	Modul akan menyimpan data yang diisikan
3	Tombol Edit pada menu Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Kelurahan, Dusun(Potensi)	Modul akan menuju halaman edit pada halaman yang dituju

**Tabel 3.1** Lanjutan

No	Butir Uji	Hasil yang diharapkan
5	Tombol Hapus pada menu Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Kelurahan, Dusun(Potensi)	Modul akan menghapus data yang dipilih
6	Tombol Next Page pada menu Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Kelurahan, Dusun(Potensi)	Modul akan menuju halaman selanjutnya
7	Tombol Previous Page pada menu Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Kelurahan, Dusun(Potensi)	Modul akan menuju halaman sebelumnya
8	Tombol Upload Dusun(Potensi)	Modul akan melakukan upload file
9	Tombol Search pada menu Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Kelurahan, Dusun(Potensi)	Modul akan melakukan pencarian berdasarkan kata yang diinputkan

### 3.1.2 Real Testing (Interview)

*Real testing* bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang manfaat modul aplikasi terhadap pengguna. Terdapat beberapa parameter untuk menjadi tolak ukur gagal atau berhasilnya modul aplikasi ini. *Real testing* dilakukan dengan memberi kuesioner pada pengguna. Pengguna yang dimaksud adalah pembimbing penelitian Teknologi Informasi. Terdapat 3 *sample* pertanyaan pada kuesioner ini, tabel 3.2 merupakan contoh kuesioner yang di bagikan kepada pembimbing penelitian.

**Tabel 3.2** Kuesioner *real testing*

NO	Pertanyaan	SS	S	N	KS	TS
	ASPEK SISTEM (SYSTEM)					
1	Apakah tampilan web mudah di pahami.?					

**Tabel 3.2 Lanjutan**

NO	Pertanyaan	SS	S	N	KS	TS
2	Apakah web mudah dioperasikan.?					
3	Apakah tampilan warna pada web enak dilihat dan tidak membosankan..?					
	ASPEK PENGGUNA (USER)					
4	Apakah tampilan menu dalam web mudah dikenali..?					
5	Apakah halaman web mudah dicari..?					
6	Apakah web yang ada mudah dibaca..?					
7	Apakah simbol marker gambar mudah dipahami..?					
	ASPEK INTERAKSI (INTERACTION)					
8	Apakah mudah mengakses informasi potensi dusun .?					
9	Apakah spesifikasi web yang di berikan sesuai dengan kebutuhan.?					
11	Apakah akses informasi pada setiap halaman sudah terjamin keamanannya.?					
12	Apakah menu dan tampilan halaman web mudah diingat..?					

Keterangan:

1. SS: Sangat Setuju 2. S: Setuju 3. N: Netral.

4. KS: Kurang Setuju. 5. TS: Tidak Setuju.

Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis wawancara kualitatif dimana metode ini digunakan untuk mengkaji variabel yang ada pada penelitian yaitu: Pengaruh penerapan sistem informasi pelaporan Potensi terhadap kinerja pelaporan LP3M.

Analisis wawancara kualitatif yang digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. fase pertama dalam analisis, di mana tiga naskah telah direview untuk mengidentifikasi konsep –konsep provisional. Kemudian konsep –konsep itu di modifikasi dan dijumlahkan untuk diarahkan kembali pada strategi sampling dan perbaikan –perbaikan dalam wawancara. Kategori –kategori dibagi melalui dari analisis awal dan diterapkan pada lingkaran data lainnya untuk melihat apakah data tersebut layak untuk digunakan atau tidak.
- b. mencari hubungan antara berbagai kategori yang telah diidentifikasi.
- c. sebuah evolusi paradigma dan matriks kondisional, dengan cara indentifikasi kesamaan –kesamaan yang mendasar dan dirumuskannya ide –ide teoretis dari serangkaian konsep. Mulai dari pola pikir induktif dan deduktif, dan mengecek proposisi kolaborasi terhadap data.