

METODOLOGI PENGUJIAN

3.1 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*. Proses pengujian yaitu *user interface*. Di tabel 3.1 ini terdapat beberapa butir uji keberhasilan sistem, yaitu:

No	Butir uji	Hasil yang diharapkan
1	<i>Button "next page" Mahasiswa</i>	Modul akan menuju halaman berikutnya.
2	<i>Button "previous page" Mahasiswa</i>	Modul akan kembali ke halaman sebelumnya.
3	<i>Button "list page" Mahasiswa</i>	Akan menampilkan daftar halaman yang tersedia.
4	<i>Button submit answer "kolom soal" Mahasiswa</i>	Akan menyimpan sementara score setiap soal pada <i>objective</i> .
5	<i>Button "save score" Mahasiswa</i>	Akan menyimpan keseluruhan <i>score</i> pada <i>internal memory</i> .
6	<i>Button "check score" Mahasiswa</i>	Akan menampilkan hasil <i>score</i> yang ada di <i>internal memory</i> .
7	<i>Button "upload Score" Mahasiswa</i>	Akan mengirim <i>score</i> pada <i>internal memory</i> ke <i>server</i> .
8	<i>Button "Search " Dosen</i>	Akan menampilkan seluruh nilai mahasiswa yang dikirim ke <i>server</i> .

Tabel 3.1 Pengujian *Black Box*.

3.1.2 Real Testing (kuesioner)

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 mahasiswa Teknologi Informasi. Terdapat 14 *sample* pertanyaan pada kuesioner ini, tabel 3.2 merupakan contoh kuesioner yang di bagikan kepada mahasiswa.

NO	Pertanyaan	SS	S	N	KS	TS
1.	Struktur Menu dan Tampilan baik					
2.	Tampilan mudah dimengerti (<i>user friendly</i>)					
3.	Semua tombol berfungsi					
4.	Konten mudah dibaca dan dipahami					
5.	Warna dan tata letak teks baik					
6.	Bebas dari kesalahan penulisan					
7.	Bebas dari kesalahan tata bahasa					
8.	Ketersediaan konten sudah baik					
9.	Form yang dirancang sudah konsisten					
10.	Warna dan <i>font</i> sudah konsisten					
11.	Dekstop dapat diakses secara penuh					
12.	Dekstop relevan dengan fungsinya					
13.	Kemudahan dalam membuka dan mengakses system					
14.	Kemudahan dalam mengelola dan menjalankan system					

Table 3.2 Kuesioner *real testing*.

Keterangan: 1. SS: Sangat Setuju. 2. S: Setuju. 3. N: Netral. 4. KS: Kurang Setuju. 5. TS: Tidak Setuju.

