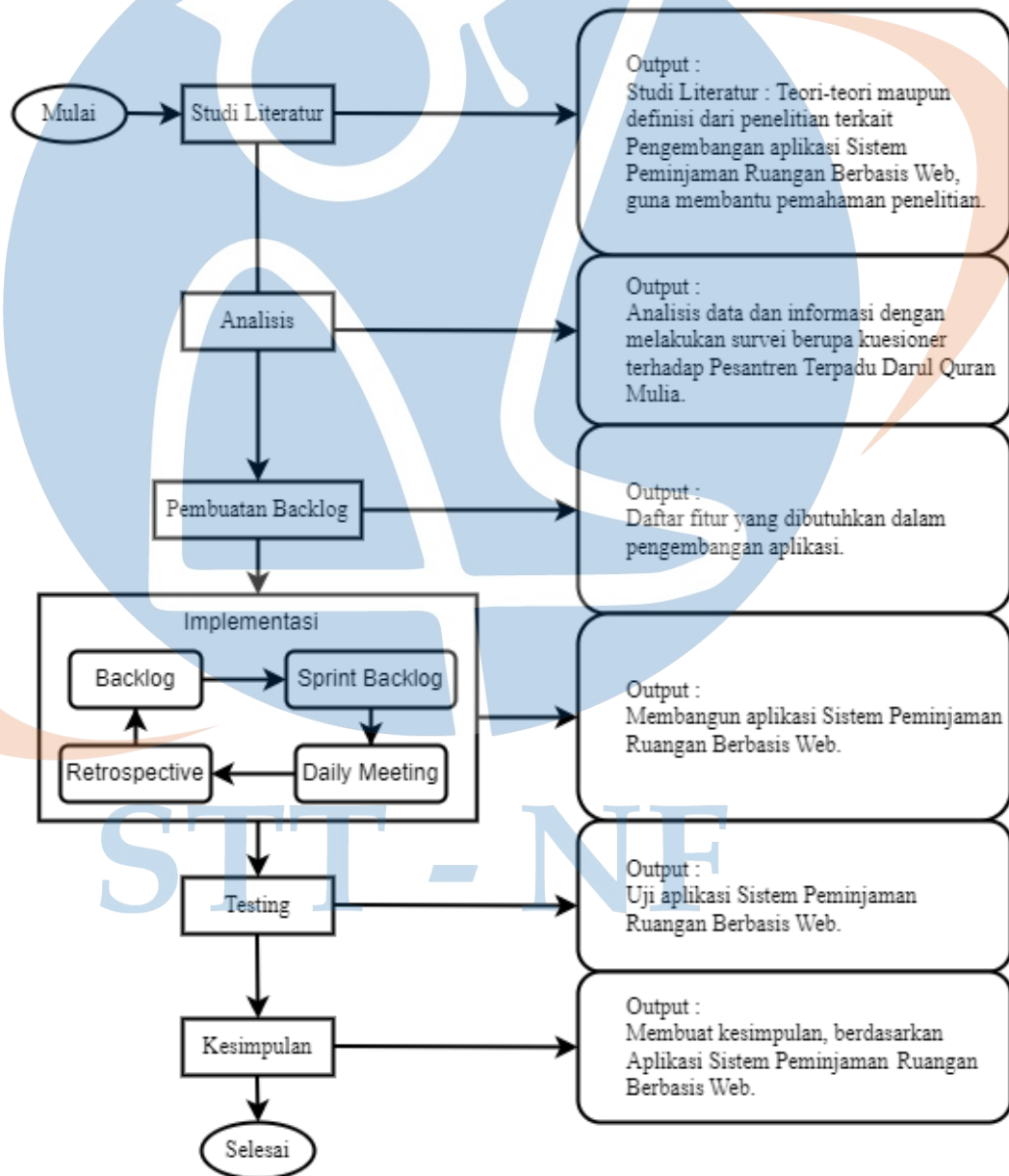


BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Alur Penelitian

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam mengerjakan tugas akhir menggunakan metode Scrum. Tahapan tergambar pada diagram berikut:



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

1. Studi Literatur

Pada Studi literatur ini dilakukan dengan mencari beberapa referensi berupa artikel, jurnal penelitian sebelumnya, buku elektronik (*e-book*) mengenai pembuatan aplikasi berbasis *website*. Hasil dari studi literatur ini berupa pembuatan model penelitian untuk menjadi acuan apa saja yang diperlukan untuk mencapai sebuah tujuan penelitian.

2. Analisis

Pada tahap analisis, kami mengidentifikasi permasalahan yang ada di Pesantren Terpadu Darul Quran Mulia melalui wawancara terkait proses peminjaman ruangan yang masih menggunakan sistem konvensional. Dengan mengidentifikasi permasalahan tersebut, kami kemudian menganalisis hasil wawancara untuk membuat *user stories*. *User stories* ini akan digunakan sebagai dasar untuk membuat sistem aplikasi peminjaman ruangan berbasis *website*, yang nantinya akan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan tersebut.

3. Pembuatan Backlog

Pada tahap pembuatan backlog ini berdasarkan *user stories* yang dihasilkan dari analisis yang sudah dilakukan sebelumnya, dan selanjutnya akan digunakan untuk membuat daftar fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi yaitu pembuatan aplikasi peminjaman ruangan berbasis web berdasarkan fitur-fitur yang sudah ada didalam backlog.

5. Testing

Pada tahap testing akan dilakukan pengujian melalui *Black Box Testing*, *User Acceptance Test (UAT)* dan *Skala Likert* untuk mengetahui apakah Aplikasi yang dibuat dapat memudahkan lembaga dan pengguna. Adapun user yang terlibat dalam pengujian ini yaitu: *Developer* dan Pengguna.

6. Kesimpulan

Pada tahap ini, maka ditarik kesimpulan berdasarkan tahapan-tahapan yang telah diselesaikan.

3.2 Rancangan Penelitian

3.2.1 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan metode kualitatif melalui wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan user dalam memudahkan peminjaman ruangan di Pesantren Terpadu Darul Quran Mulia.

3.2.2 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi pustaka dan wawancara, untuk memperoleh informasi serta data sebagai acuan rancangan untuk menyelesaikan masalah dalam peminjaman ruangan.

3.2.3 Lingkungan Pengembang

a. Tempat/Lokasi

Penelitian dilaksanakan di Pesantren Terpadu Darul Quran Mulia, yang beralamat di Jl. Raya Puspipetek-Pembangunan, Kp. Cikarang Rt.01/07 Pabuaran, Gunung Sindur Bogor 16340

b. Bahan dan Alat

Berikut bahan dan alat yang digunakan dalam perancangan aplikasi sistem informasi peminjaman ruangan berbasis *website*,

1. Perangkat

Laptop Macbook Air, Processor Core i7, Ram 8 / 128Gb, dan MacOS Big Sur 11.7.3 sebagai perangkat untuk pembuatan aplikasi.

2. Alat Pendukung

1. Visual Studio Code, editor untuk pembuatan aplikasi.
2. Diagrams.net, untuk desain diagram UML.
3. Navicat , untuk pembuatan database.
4. GitHub, untuk development repository.

3. Alat Kolaborasi

Alat Kolaborasi menggunakan Trello sebagai media komunikasi.

3.2.4 Jadwal Penelitian

Pengelolaan Sistem Peminjaman Ruang	2022																				2023							
	Agu				Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	Proposal Tugas Akhir																											
2	Analisis																											
3	Pembuatan Backlog																											
4	Perancangan Bisnis Proses																											
5	Implementasi																											
6	Sprint 1																											
7	Sprint 2																											
8	Sprint 3																											
9	Sprint 4																											
9	Sprint 5																											
10	Testing																											
11	Sidang Akhir																											

Gambar 3. 2 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian dimulai dengan Proposal Tugas Akhir, diikuti Analisis kebutuhan sistem melalui studi literatur, survei wawancara, dan pembuatan user stories. Dilanjut dengan Pembuatan Backlog dan Perancangan Bisnis Proses menggunakan diagram UML. Tahap Implementasi Aplikasi menggunakan Sprint 1-5 dengan Sprint planning dan Daily Scrum, serta Sprint review dan retrospective. Tahap Testing menggunakan *Black Box Testing*, UAT, dan Skala Likert, sebelum Sidang Akhir dilaksanakan.

3.3 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan suatu proses tahapan pengembangan untuk menganalisis sistem yang akan digunakan, dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan sistem. Pada tahapan analisis sistem akan dilakukan beberapa analisis yaitu *User Stories*, *product backlog*, *User requirement* dan *Use Case Diagram*, hal tersebut dilakukan untuk menentukan siapa pengguna dan apa saja yang dibutuhkan dalam *Website Sistem Informasi Peminjaman Ruangan*.

3.3.1 User Stories

Dari hasil kuesioner dari beberapa calon pengguna Sistem Informasi Peminjaman Ruangan didapatkan rincian *user stories* sebagai berikut :

- a. Saya ingin proses peminjaman ruangan bisa lebih mudah.
- b. Saya ingin tahu mengenai detail peminjaman supaya tidak ada peminjaman ruangan dalam waktu yang sama.

3.3.2 Product Backlog

Tabel 3. 1 *Product Backlog*

No.	Fitur Product Backlog	Estimasi (Jam)	Tingkat Kesulitan	Prioritas	Scrum Sequence
1	Pembuatan User Requirement	6	Sedang	Tinggi	1
2	Pembuatan Use Case	6	Tinggi	Tinggi	1
3	Pembuatan Class Diagram	6	Tinggi	Tinggi	1
4	Pembuatan Activity Diagram	6	Tinggi	Tinggi	1
5	Integrasi Template dengan Sistem	6	Sedang	Tinggi	1
6	Pembuatan Database	168	Sedang	Tinggi	1

No.	Fitur Product Backlog	Estimasi (Jam)	Tingkat Kesulitan	Prioritas	Scrum Sequence
7	Pembuatan Login	8	Sedang	Tinggi	2
8	Pembuatan Register	8	Sedang	Tinggi	2
9	Pembuatan Profil Admin	8	Sedang	Rendah	2
10	Pembuatan Dashboard Admin	24	Tinggi	Tinggi	2
11	Pembuatan Fungsi CRUD Gedung	24	Tinggi	Tinggi	2
12	Pembuatan Fungsi CRUD Ruangan	24	Tinggi	Tinggi	2
13	Pembuatan Fungsi CRUD Fasilitas	24	Tinggi	Tinggi	3
14	Pembuatan Fungsi CRUD Kategori Ruangan	24	Tinggi	Tinggi	3
15	Pembuatan Fungsi CRUD Peminjaman	24	Tinggi	Tinggi	3
16	Pembuatan Fungsi CRUD Feedback	24	Sedang	Rendah	3
17	Pembuatan Fungsi CRUD Users	24	Sedang	Tinggi	3
18	Pembuatan Landing Page	24	Tinggi	Tinggi	3
19	Pembuatan View Data Gedung	24	Tinggi	Tinggi	4
20	Pembuatan View Detail Data Gedung	24	Tinggi	Tinggi	4

No.	Fitur Product Backlog	Estimasi (Jam)	Tingkat Kesulitan	Prioritas	Scrum Sequence
21	Pembuatan View Data Ruangan	24	Tinggi	Tinggi	4
22	Pembuatan View Detail Data Ruangan	7	Tinggi	Tinggi	4
23	Pembuatan View Tentang Kami	7	Rendah	Rendah	4
24	Pembuatan View Kontak Kami	7	Rendah	Sedang	4
25	Pembuatan View Profil Peminjam	7	Rendah	Sedang	5
26	Pembuatan View Detail Peminjaman	7	Tinggi	Tinggi	5
27	Pembuatan View Tinjau Pemesanan	7	Tinggi	Tinggi	5
28	Pembuatan Fungsi Transfer	9	Tinggi	Tinggi	5
29	Pembuatan View Peminjamanku	8	Sedang	Sedang	5
30	Pembuatan View Feedback	8	Rendah	Rendah	5
Total		577			

3.3.3 User Requirement

Pada aplikasi *website* Sistem Informasi Peminjaman Ruangan didapatkan kebutuhan pengguna yang dibutuhkan setelah dilakukan proses analisis.

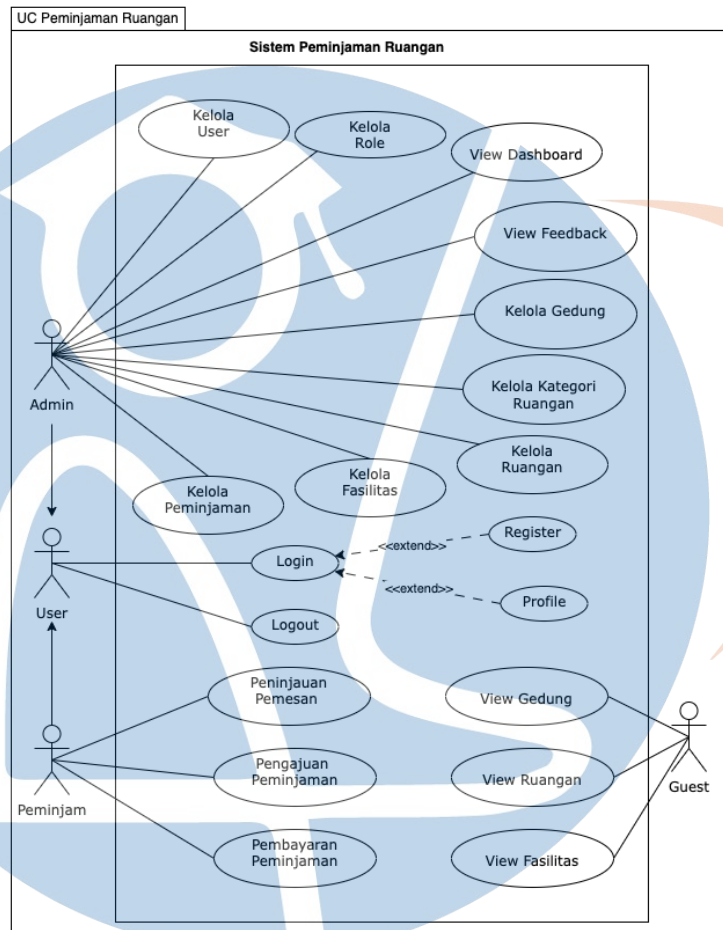
Tabel 3. 2 User Requirement

Fitur	Deskripsi	User
R.001	Melihat informasi <i>Dashboard</i> dan halaman profil	Admin
R.002	Kelola Data <i>User</i> , Data Peminjaman dan Data Feedback	Admin
R.003	Kelola Master Data yang terdiri dari: Data Gedung, Data Ruangan, Data Fasilitas, dan Data Kategori Ruangan	Admin
R.004	Download PDF dan Excel terkait Master Data, Data Peminjaman, Data Feedback dan Data <i>User</i>	Admin
R.005	Melihat informasi pada Landing Page	Guest, Peminjam
R.006	Melihat Detail Peminjaman	Guest, Peminjam
R.007	Mencari ruangan berdasarkan Gedung dan Kategori	Guest, Peminjam
R.008	Download Template Surat Peminjaman Ruangan	Guest, Peminjam
R.009	Download Invoice setelah pembayaran ruangan lunas	Peminjam
R.010	Meminjam ruangan dan melihat tampilan Peminjamanku	Peminjam
R.011	Memberikan Feedback	Peminjam
R.012	Melihat halaman profil	Peminjam

Pada tabel 3.2 mengenai *User Requirement* yaitu tentang aktivitas aplikasi *website* Sistem Informasi Peminjaman Ruangan pada Admin, Guest dan Peminjam.

3.3.4 Use Case Diagram

Pada bagian ini *Use Case Diagram* bertujuan menggambarkan *end User* berdasarkan bisnis proses, pada gambar berikut:



Gambar 3. 3 Use Case Diagram

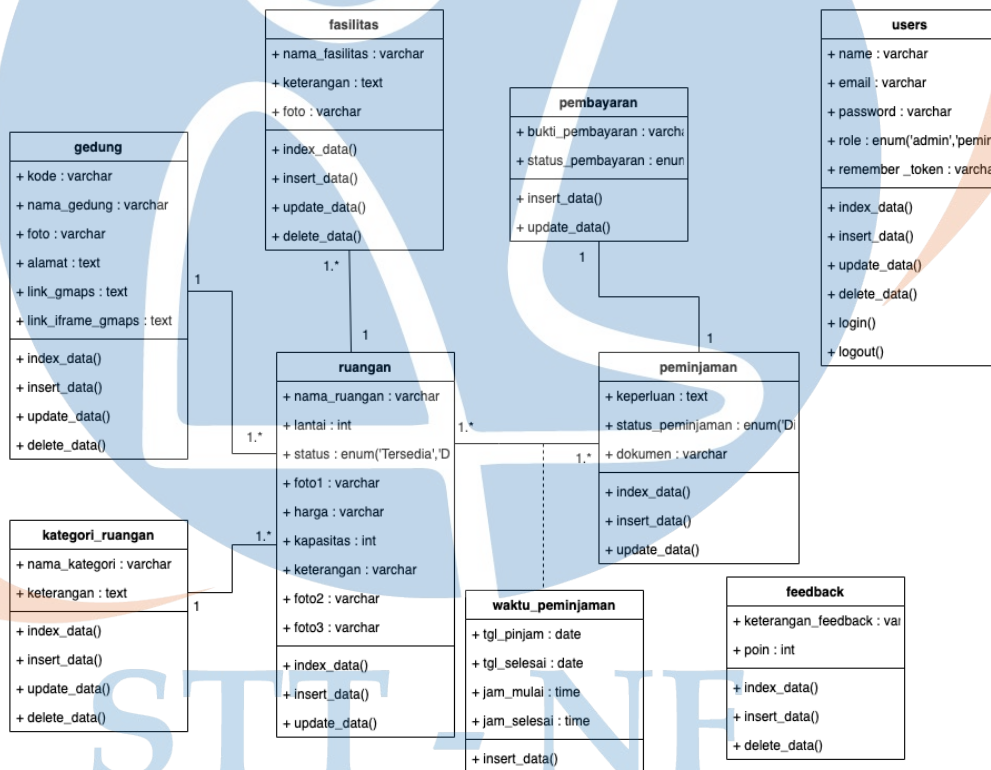
Pada gambar use case terdapat 3 aktor. Pertama, admin dapat mengelola user, role, gedung, kategori ruangan, ruangan, fasilitas, dan peminjaman. Admin juga dapat melihat informasi pada dashboard dan feedback. Kedua, peminjam dapat melakukan peninjauan pesanan, pengajuan peminjaman, dan pembayaran peminjaman. Terakhir, guest dapat melihat gedung, ruangan, dan fasilitas. Namun, untuk meminjam sebuah ruangan, pengguna harus melakukan login terlebih dahulu.

3.4 Perancangan Sistem

Tahapan setelah analisis yaitu merancang sistem pada aplikasi *website* Sistem Informasi Peminjaman Ruangan dalam bagian *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *User Interface*.

3.4.1 Class Diagram

Pada bagian *Class diagram* ini untuk menggambarkan hubungan antara kelas, objek, atribut, dan operasi dalam sistem informasi, ini membantu dalam proses pengembangan aplikasi dan spesifikasi sistem menjadi lebih jelas.



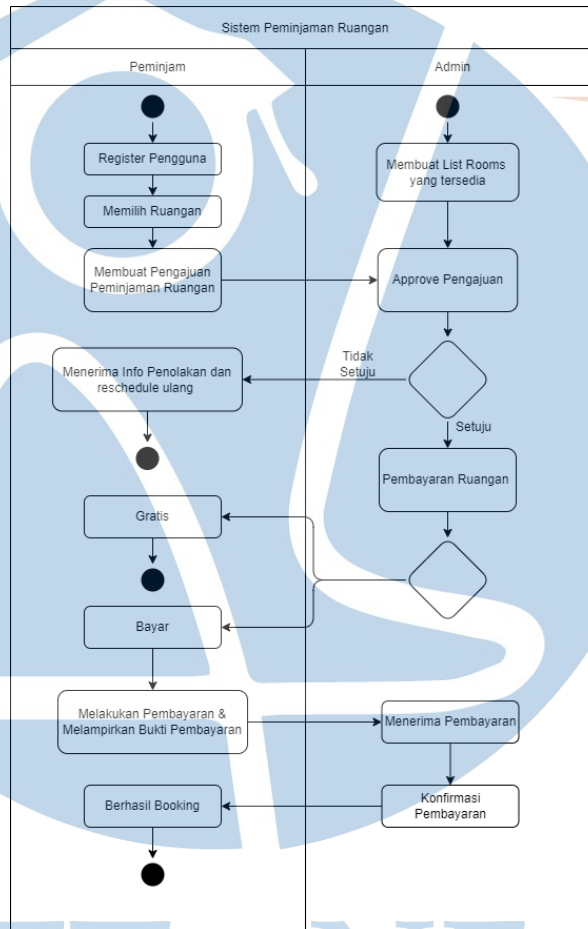
Gambar 3. 4 Class Diagram

class diagram terdiri dari 9 class yang masing-masing memiliki atribut dan operasinya. pada class gedung, kategori_ruangan, dan fasilitas memiliki hubungan one-to-many dengan class ruangan. Sementara itu, class ruangan dan peminjaman memiliki hubungan many-to-many, dan class pembayaran berhubungan dengan peminjaman melalui hubungan one-to-one. Class waktu_peminjaman merupakan

dependent class karena membutuhkan data dari class ruangan dan peminjaman untuk mengatur waktu peminjaman ruangan, sementara class lain yang tidak memiliki relasi disebut independent class karena tidak tergantung pada class lain dalam operasinya.

3.4.2 Activity Diagram

Pada bagian *Activity diagram* ini membantu dalam menggambarkan proses bisnis.



Gambar 3. 5 Activity Diagram

Activity Diagram ini menggambarkan proses peminjaman ruangan melalui aplikasi. Proses dimulai dengan admin memasukkan data ruangan yang tersedia, kemudian peminjam harus melakukan registrasi dan login untuk membuat pengajuan peminjaman ruangan yang diinginkan. Jika ruangan yang dipinjam gratis, admin akan mengkonfirmasi pengajuan ruangan. Namun, jika ruangan berbayar, peminjam harus melakukan pembayaran setelah pengajuan disetujui.

3.4.3 User Interface

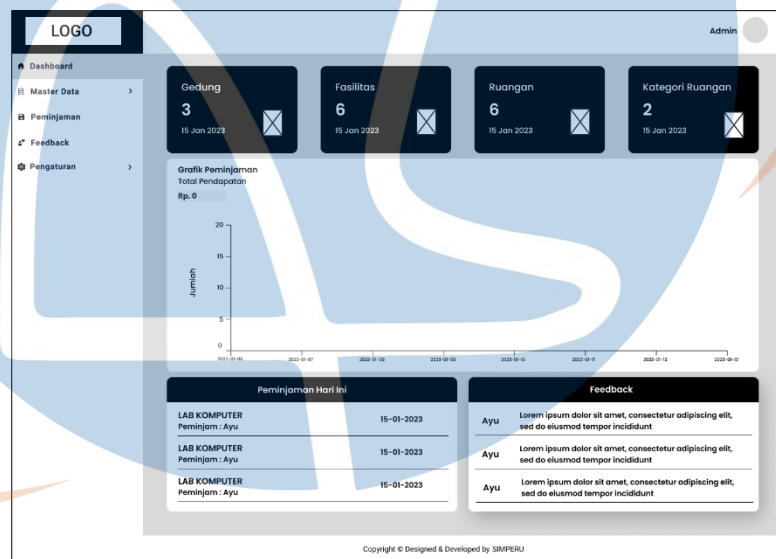
Dalam merancang *User Interface* akan digunakan template sebagai acuan yaitu <https://themewagon.github.io/hotelier/> untuk bagian landing page & <https://themewagon.github.io/quixlab/> untuk bagian admin yang bersifat open source.

Pada Sistem Informasi Peminjaman Ruangan, terdapat dua *User Interface*, yaitu bagian admin dan peminjam.

A. *User Interface* Admin

Tampilan khusus bagi Admin yang memiliki akses untuk mengelola Data pada Sistem Informasi Peminjaman Ruangan.

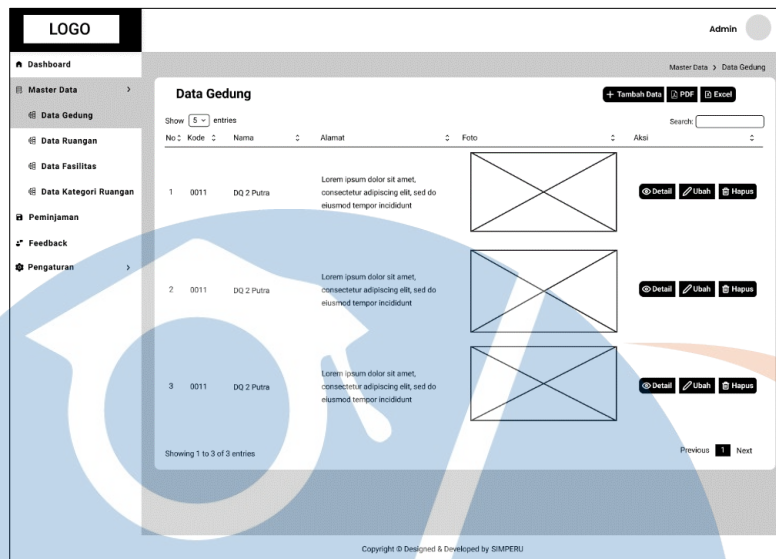
1. Dashboard Admin



Gambar 3.6 *User Interface*- Dashboard Admin

Pada gambar 3.6, Tampilan *User Interface* Dashboard Admin akan menampilkan informasi mengenai data gedung, ruangan, fasilitas, kategori ruangan, data peminjaman ruangan, data *feedback*, dan profil admin.

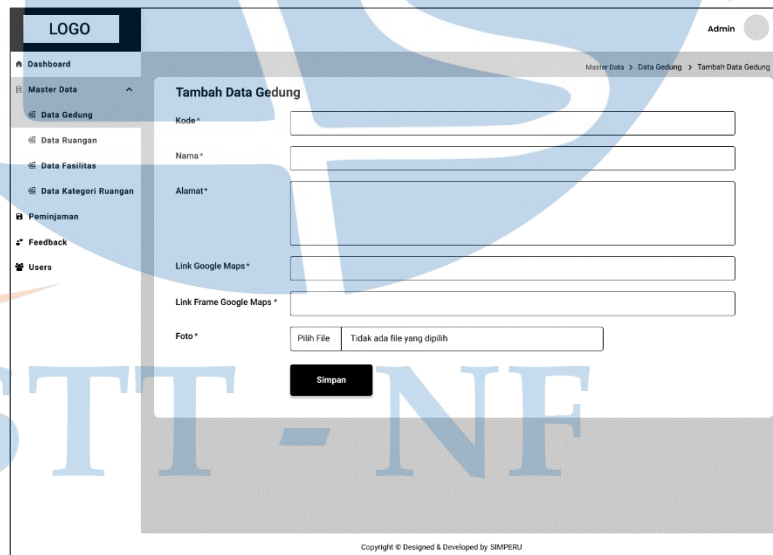
2. Master Data Gedung



Gambar 3.7 *User Interface* - Master Data Gedung

Pada gambar 3.7, terdapat data-data gedung dan beberapa tombol, yang digunakan oleh admin untuk mengelola data gedung.

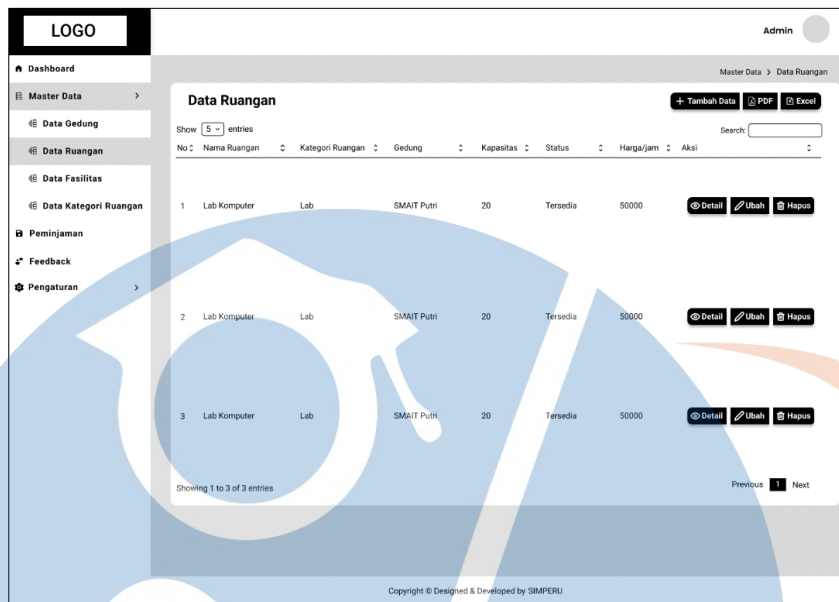
3. Tambah Data Gedung



Gambar 3.8 *User Interface* - Tambah Data Gedung

Pada gambar 3.8, tampilan Tambah Data Gedung akan digunakan untuk memasukkan data gedung yang ada di pesantren.

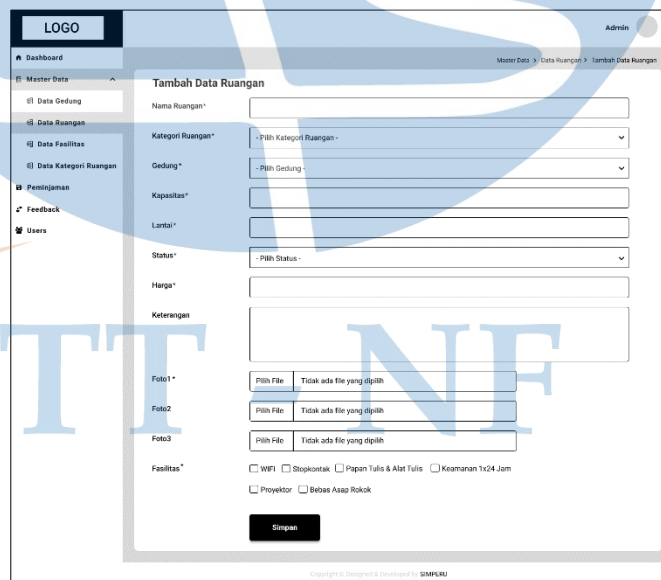
4. Master Data Ruangan



Gambar 3.9 *User Interface* - Master Data Ruangan

Pada gambar 3.9, terdapat data-data ruangan dan beberapa tombol, yang digunakan oleh admin untuk mengelola data ruangan.

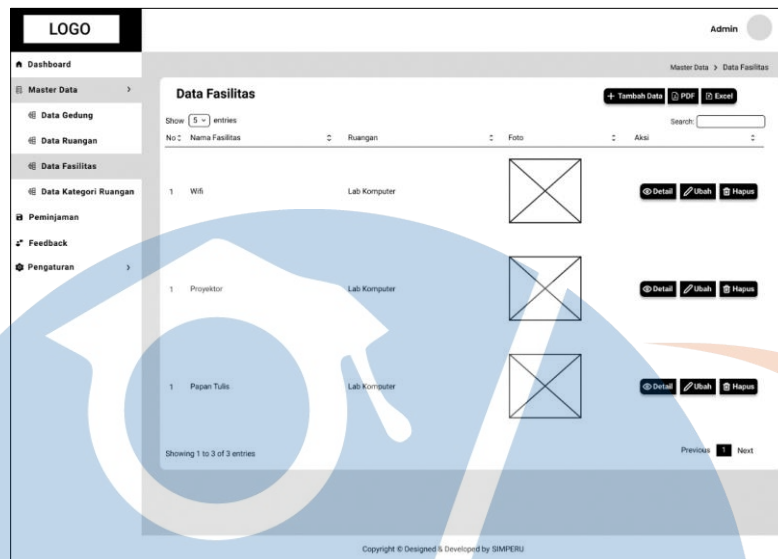
5. Tambah Data Ruangan



Gambar 3.10 *User Interface* - Tambah Data Ruangan

Pada gambar 3.10, tampilan Tambah Data Ruangan akan digunakan untuk memasukkan data ruangan berdasarkan gedung yang ada di pesantren.

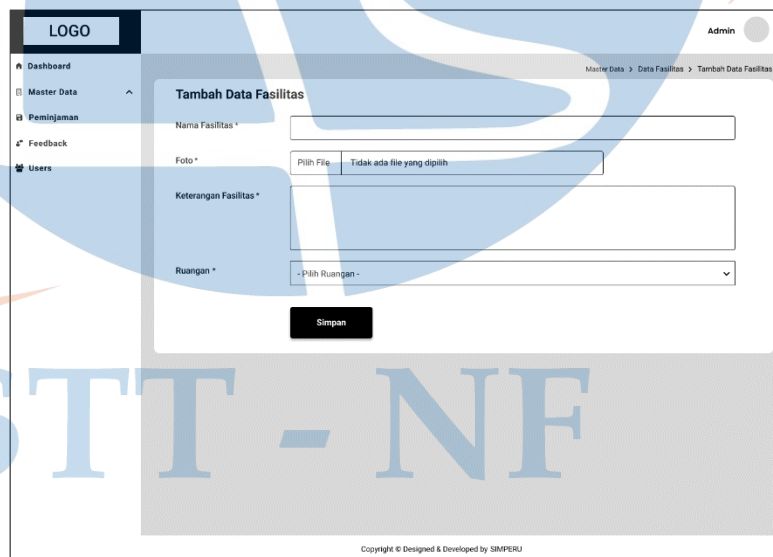
6. Master Data Fasilitas



Gambar 3. 11 *User Interface* - Master Data Fasilitas

Pada gambar 3.11, terdapat data-data fasilitas dan beberapa tombol, yang digunakan oleh admin untuk mengelola data fasilitas.

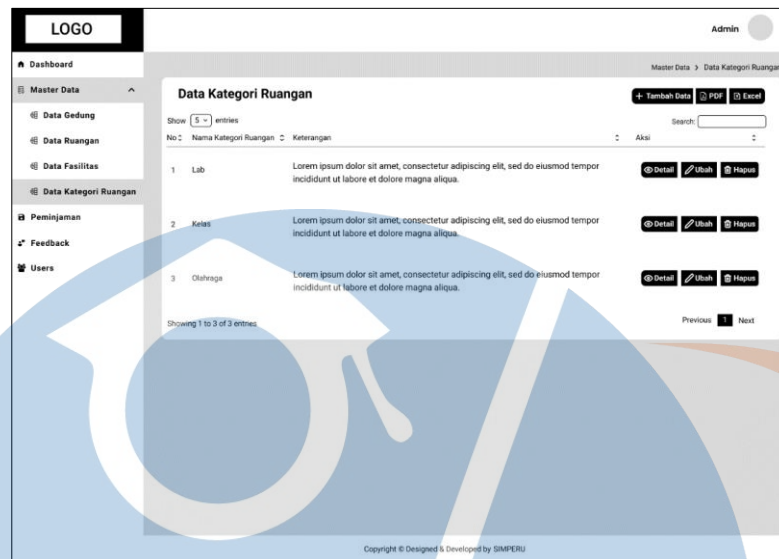
7. Tambah Data Fasilitas



Gambar 3. 12 *User Interface* - Tambah Data Fasilitas

Pada gambar 3.12, tampilan Tambah Data Fasilitas akan digunakan untuk memasukkan data fasilitas.

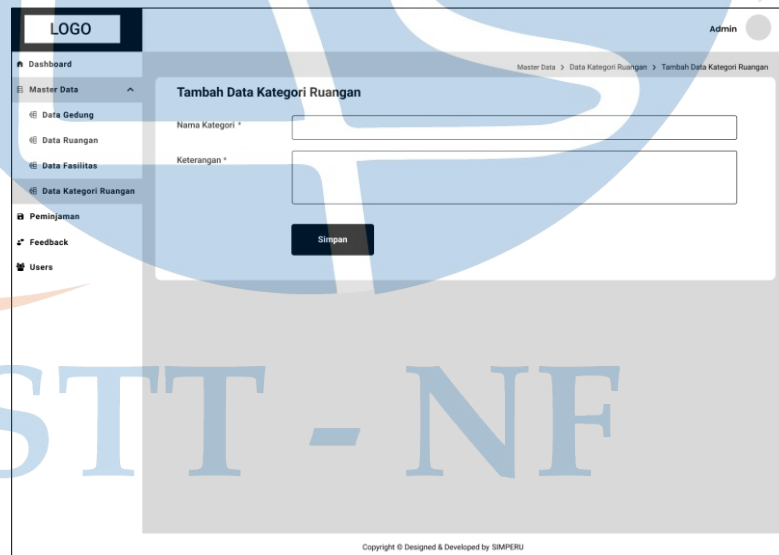
8. Master Data Kategori Ruangan



Gambar 3. 13 *User Interface* - Master Data Kategori Ruangan

Pada gambar 3.13, terdapat data-data kategori ruangan dan beberapa tombol, yang digunakan oleh admin untuk mengelola data kategori ruangan.

9. Tambah Data Kategori Ruangan



Gambar 3. 14 *User Interface* - Tambah Data Kategori Ruangan

Pada gambar 3.14, Tambah Data Kategori Ruangan akan digunakan untuk memasukkan data kategori ruangan.

10. Master Data Peminjaman

No	Nama	Ruang	No. Peminjaman	Total	Aksi
1	Ari	L41 Koridor	2023-02-25 2023-02-25	Rs. 200.000 1.800.000	Detail Hapus
2	Ari	L41 Pusat	2023-02-25 2023-02-25	Rs. 200.000 1.800.000	Detail Hapus
3	Ari	L41 Koridor	2023-02-25 2023-02-25	Rs. 200.000 1.800.000	Detail Hapus

Gambar 3. 15 *User Interface* - Master Data Peminjaman

Pada gambar 3.15, berisi tampilan data Peminjaman dan tombol-tombol yang digunakan oleh admin untuk mengelola data peminjaman.

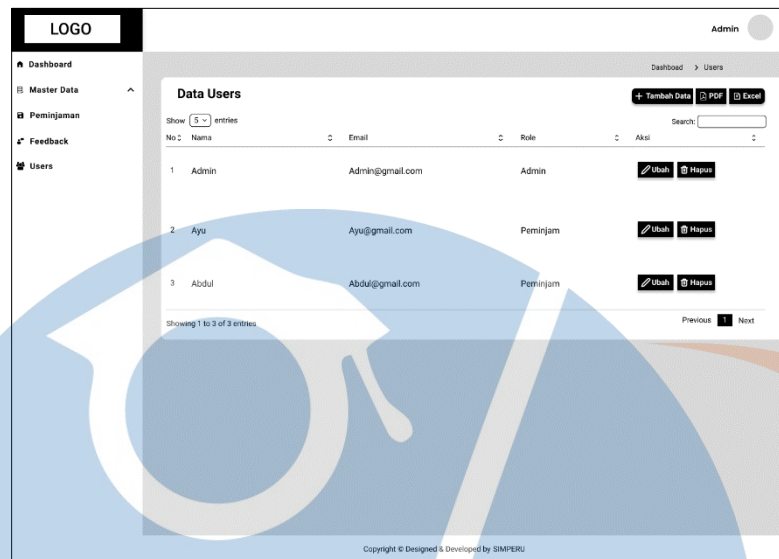
11. Feedback

No	Feedback	Nilai	Aksi
1	Ruangannya keren bebas asap rokok, karena digunakan untuk menjaga sirkulasi udara yang sehat dan lestari, ada WiFinya jadi betah deh lama-lama di ruangan.	Baik	Hapus
2	Ruangannya keren bebas asap rokok, karena digunakan untuk menjaga sirkulasi udara yang sehat dan lestari, ada WiFinya jadi betah deh lama-lama di ruangan.	Baik	Hapus
3	Ruangannya keren bebas asap rokok, karena digunakan untuk menjaga sirkulasi udara yang sehat dan lestari, ada WiFinya jadi betah deh lama-lama di ruangan.	Baik	Hapus

Gambar 3. 16 *User Interface* - Feedback

Pada gambar 3.16, terdapat data-data feedback dan beberapa tombol, yang digunakan oleh admin untuk mengelola data feedback.

12. Users



Gambar 3. 17 *User Interface - Users*

Pada gambar 3.17, terdapat data-data users dan beberapa tombol, yang digunakan oleh admin untuk mengelola data users.

13. Tambah Data Users

Form fields:

- Nama User *
- Email *
- Password *
- Role * (Pilih Role)

Buttons: [Simpan](#)

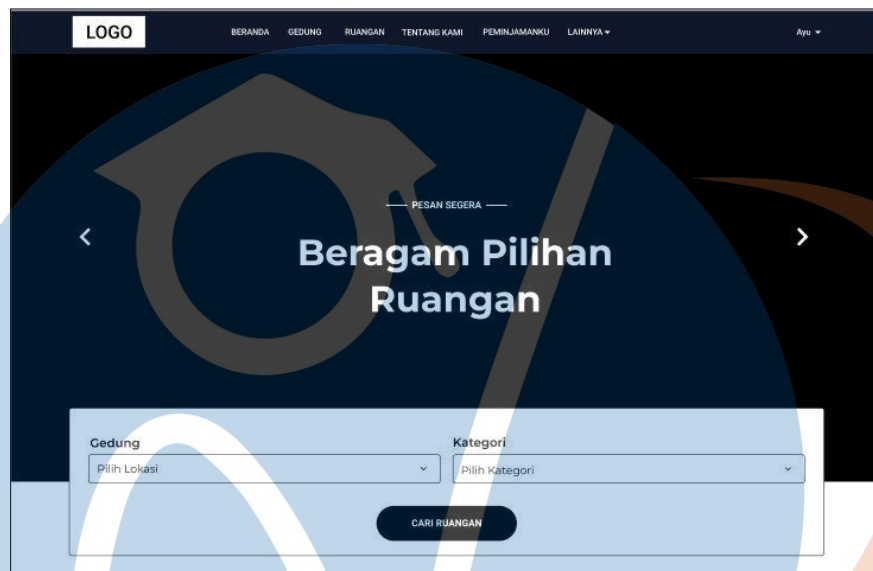
Gambar 3. 18 *User Interface - Tambah Data Users*

Pada gambar 3.18, yaitu tampilan tambah data *users* akan digunakan untuk memasukkan data *Users*.

B. User Interface Peminjam

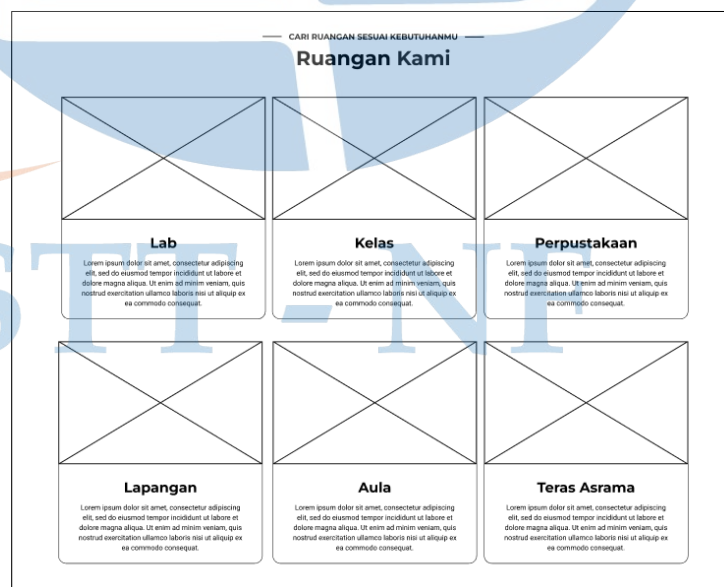
Tampilan peminjam memiliki akses untuk meminjam ruangan pada Sistem Informasi Peminjaman Ruangan

1. Halaman Landing



Gambar 3. 19 User Interface - Halaman Landing 1

Pada gambar 3.19 terdapat tampilan *carousel slider* yang akan berisi foto pesantren dan terdapat search ruangan berdasarkan kategori ruangan dan gedung.



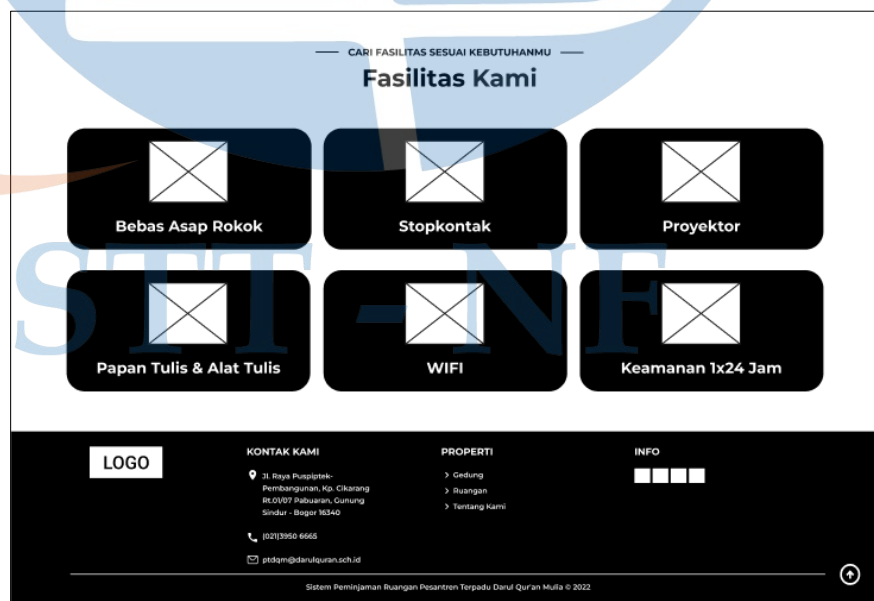
Gambar 3. 20 User Interface - Halaman Landing 2

Pada gambar 3.20, selanjutnya ada beberapa tampilan ruangan berdasarkan kategori ruangan.



Gambar 3. 21 *User Interface* - Halaman Landing 3

Pada gambar 3.21, berisi *feedback* dari peminjam dan tampilan gedung yang tersedia.



Gambar 3. 22 *User Interface* - Halaman Landing 4

Pada gambar 3.22, menampilkan seluruh fasilitas yang tersedia, dan terdapat *footer* untuk informasi terkait sistem.

2. Detail Ruangan

LOGO BERANDA CECUNG RUANGAN TENTANG KAMI PEMINJAMAN LAINNYA Ayo

TEMPLATE SURAT DETAIL PEMINJAMAN

Lab Komputer
SMART Putra
Kapasitas 20 Lantai 2

Pilih Ruangan
Rp. 50,000 / 3am

Tanggal Kegiatan
16/02/2023

Waktu Kegiatan Durasi Kegiatan
Pilih Waktu Pilih Durasi

Upload File
Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Kebutuhan

PESAN RUANGAN INI

Deskripsi
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.

Fasilitas

- Bebas Asap Rokok
- Papan Tulis & Alat Tulis
- Proyektor
- Keamanan 1x24 Jam
- Wifi

Prosedur Peminjaman

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.

Gambar 3. 23 *User Interface* - Detail Ruangan 1

Pada gambar 3.23, tampilan Detail Ruangan akan menampilkan informasi terkait ruangan seperti deskripsi, fasilitas yang tersedia, dan prosedur peminjaman. Selain itu, terdapat form untuk pengajuan peminjaman ruangan tersebut.

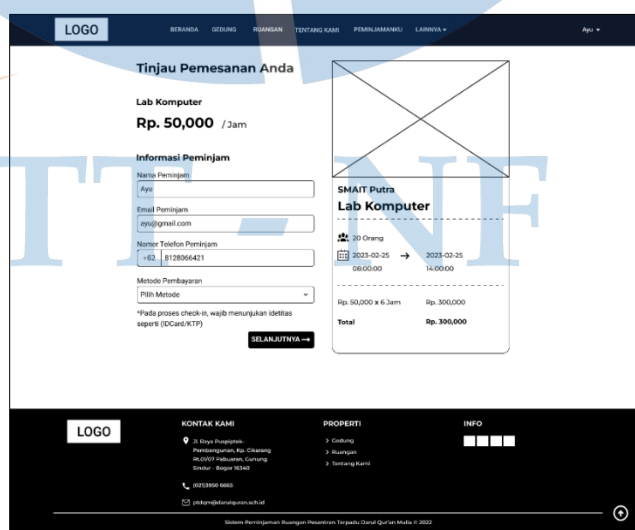
STT - NF



Gambar 3. 24 User Interface - Detail Ruang 2

Pada gambar 3.24, tampilan Detail Ruang selanjutnya menampilkan syarat dan ketentuan terkait ruangan, lokasi ruangan, serta ruangan lain yang berada di gedung yang sama dengan ruangan tersebut.

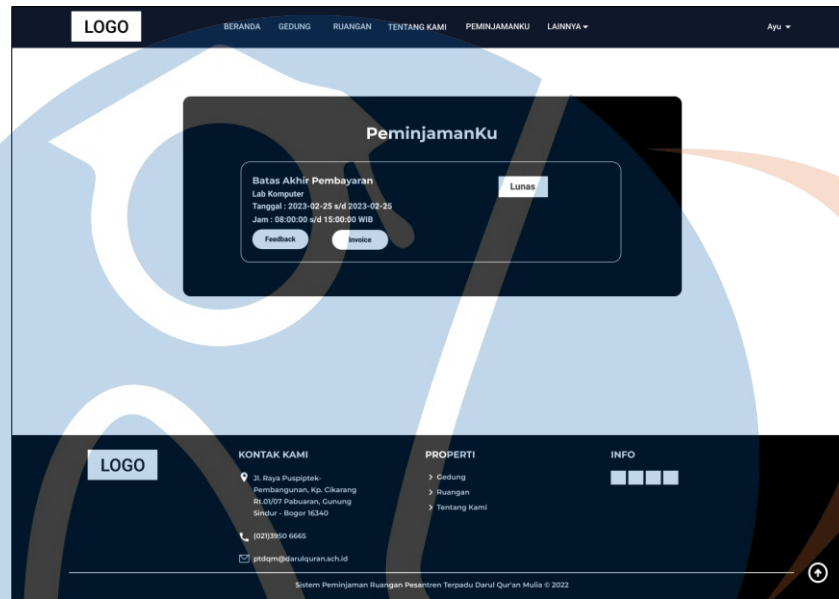
3. Tinjauan Pemesanan



Gambar 3. 25 User Interface - Tinjau Pemesanan

Pada gambar 3.25, berisi data informasi ruangan yang dipinjam setelah mengisi formulir pengajuan peminjaman ruangan, dan terdapat tombol selanjutnya yang mengarah ke proses pembayaran ruangan.

4. Peminjamanku



Gambar 3. 26 *User Interface* - Peminjamanku

Pada gambar 3.26, berisi data riwayat peminjaman yang terkait dengan peminjaman ruangan, termasuk yang diajukan, ditolak, belum lunas, dan telah lunas. Jika ruangan yang dipinjam bersifat berbayar, maka akan ditentukan waktu batas pembayaran. Setelah ruangan dibayar dan lunas, pengguna dapat mengunduh *invoice* dan memberikan *feedback* terkait ruangan yang telah dipinjam.

3.5 Rancangan Pengujian

Rancangan pengujian merupakan sebuah rancangan dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil dari sebuah penelitian, yang menyatakan apakah penelitian yang dihasilkan tersebut sesuai dengan hasil yang diharapkan. Rancangan pengujian yang akan dilakukan diantaranya menggunakan *black box*, *User Acceptance Testing* dan kuesioner.

3.5.1 Black Box Testing

Rancangan pengujian pertama yaitu *black box* merupakan metode pengujian yang melihat suatu sistem hanya dari luar, tanpa melihat bagaimana sistem tersebut bekerja secara internal. Berikut kasus yang diberikan dalam bentuk tabel:

Tabel 3. 3 Rancangan Pengujian - Black Box Testing

No.	Skenario Uji	Butir Uji	Hasil Uji	Keterangan
1	Register	Proses buat akun.	Berhasil atau Tidak Berhasil
2	Login	Validasi user akun	Berhasil atau Tidak Berhasil
3	Profil Admin	Kelola Profil	Berhasil atau Tidak Berhasil
4	Dashboard Admin	Menampilkan informasi dari master data	Berhasil atau Tidak Berhasil
5	Master Data Gedung	Kelola data Gedung	Berhasil atau Tidak Berhasil
6	Master Data Ruangan	Kelola data ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
7	Master Data Fasilitas	Kelola data fasilitas	Berhasil atau Tidak Berhasil
8	Master Data Kategori Ruangan	Kelola data kategori ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
9	Master Data Peminjaman	Kelola data peminjaman	Berhasil atau Tidak Berhasil
10	Master Data Feedback	Menerima feedback dari peminjam	Berhasil atau Tidak Berhasil
11	Master Data Users	Kelola data users	Berhasil atau Tidak Berhasil

No.	Skenario Uji	Butir Uji	Hasil Uji	Keterangan
12	Landing Page	Menampilkan informasi mengenai Simperu dan	Berhasil atau Tidak Berhasil
13	Data Gedung	Menampilkan informasi data gedung	Berhasil atau Tidak Berhasil
14	Detail Data Gedung	menampilkan informasi dari data gedung dan data terkait ruangan yang ada digedung tersebut	Berhasil atau Tidak Berhasil
15	Data Ruangan	menampilkan data terkait informasi ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
16	Detail Data Ruangan	Menampilkan data terkait detail ruangan, detail peminjaman dan form peminjaman ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
17	Tentang Kami	Menampilkan tentang simperu	Berhasil atau Tidak Berhasil
18	Kontak Kami	Menampilkan tampilan kontak kami	Berhasil atau Tidak Berhasil
19	Profil Peminjam	Menampilkan data user peminjam	Berhasil atau Tidak Berhasil
20	Detail Peminjaman	Menampilkan list peminjaman ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
21	Tinjau Pemesanan	Menampilkan detail peminjaman	Berhasil atau Tidak Berhasil
22	Transfer	Halaman konfirmasi payment	Berhasil atau Tidak Berhasil
23	Peminjamanku	Menampilkan list peminjaman ruangan untuk user	Berhasil atau Tidak Berhasil

No.	Skenario Uji	Butir Uji	Hasil Uji	Keterangan
24	Feedback	Menampilkan form feedback	Berhasil atau Tidak Berhasil

3.5.2 User Acceptance Testing

Pengujian *User Acceptance Testing* bertujuan untuk memvalidasi bahwa produk memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan *User requirement*. Dalam pembahasan sebelumnya terdapat 2 *end User* yaitu admin dan peminjam, berikut pengujian melalui bentuk tabel:

Tabel 3. 4 Rancangan Pengujian - UAT

UAT			
No	Pengujian	Hasil	Ket
1	Halaman Login	Berhasil atau Tidak Berhasil
2	Halaman Register	Berhasil atau Tidak Berhasil
3	Informasi <i>Dashboard</i> Admin	Berhasil atau Tidak Berhasil
4	Halaman Profil	Berhasil atau Tidak Berhasil
5	Master Data Gedung	Berhasil atau Tidak Berhasil
6	Master Data Ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
7	Master Data Kategori Ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
8	Master Data Fasilitas	Berhasil atau Tidak Berhasil
9	Master Data User	Berhasil atau Tidak Berhasil

UAT			
No	Pengujian	Hasil	Ket
10	Master Data Peminjaman	Berhasil atau Tidak Berhasil
11	Master Data Feedback	Berhasil atau Tidak Berhasil
12	informasi Landing Page	Berhasil atau Tidak Berhasil
13	informasi gedung	Berhasil atau Tidak Berhasil
14	informasi detail gedung	Berhasil atau Tidak Berhasil
15	Halaman informasi ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
16	Halaman informasi detail ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
17	Halaman informasi tentang Pesantren	Berhasil atau Tidak Berhasil
18	Halaman informasi user kontak kami	Berhasil atau Tidak Berhasil
19	Halaman informasi profil peminjam	Berhasil atau Tidak Berhasil
20	Halaman informasi pesan ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
21	Halaman informasi detail peminjaman ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
22	Halaman transaksi ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
23	Halaman informasi peminjamanku	Berhasil atau Tidak Berhasil
24	Halaman feedback ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil

3.5.3 Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk menilai aplikasi menggunakan *Skala Likert* dengan 4 pilihan yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Setuju (S) dengan skor 3, dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, berikut kuesioner dalam bentuk tabel:

Tabel 3. 5 Skala Likert

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Aplikasi memberikan kemudahan bagi pengguna				
2	Tampilan aplikasi menarik dan mudah digunakan				
3	Aplikasi memenuhi kebutuhan dan tujuan				
4	Aplikasi memiliki fitur yang berguna dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna				
5	Aplikasi memiliki masalah yang mempengaruhi fungsionalitas serta kenyamanan penggunaan				

Berikut *interval* pada *skala likert*:

Tabel 3. 6 Interval Skala Likert

No	<i>Interval %</i>	Interpretasi
1	0 - 30	Sangat Tidak Setuju
2	31 - 55	Tidak Setuju
3	56 - 80	Setuju
4	80 - 100	Sangat Setuju