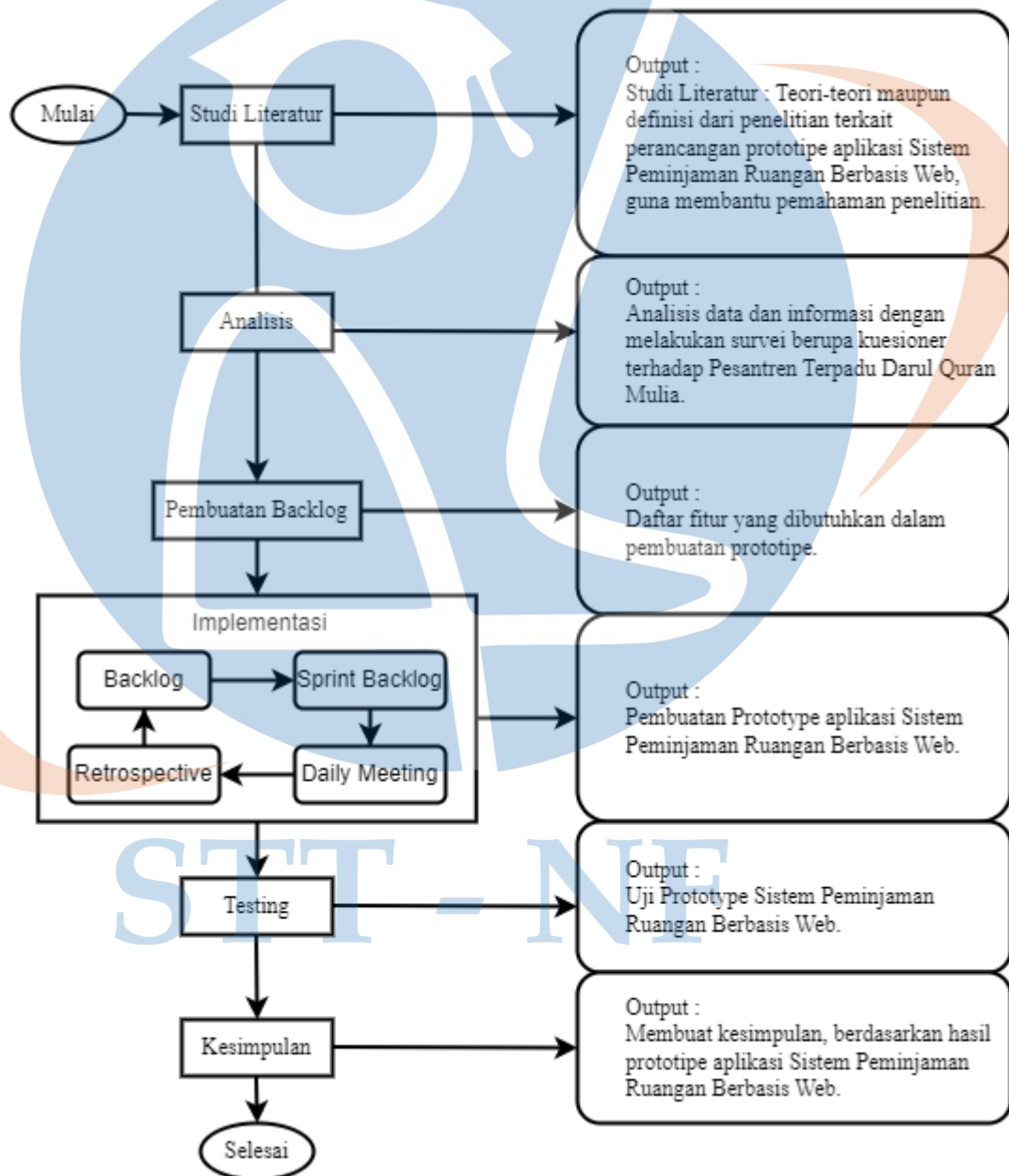


BAB III

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, dan jurnal penelitian sebelumnya, mengenai pembuatan prototipe pada 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 secara manual melalui whatsapp. Dengan mengidentifikasi permasalahan tersebut, kami kemudian menganalisis hasil wawancara untuk membuat *user stories*. *User stories* ini akan digunakan sebagai dasar untuk membuat prototipe 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 tugas yang harus dikerjakan untuk menyelesaikan prototipe Sistem Peminjaman Ruangan.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi yaitu pembuatan prototipe aplikasi peminjaman ruangan berbasis web berdasarkan *product backlog*.

5. Testing

Pada tahap *testing* akan dilakukan pengujian melalui *Blackbox Testing*, dan Skala Likert untuk mengetahui apakah prototipe yang dibuat dapat memudahkan pengembang dan pengguna. Adapun user yang terlibat dalam pengujian ini yaitu: *Designer* 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 literatur 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 Puspiptek-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 peminjaman ruangan berbasis *website*,

1. Perangkat

Laptop Asus S451LB, Processor Core i5, Ram 4 / 699 Gb, dan Windows 10 Pro 64-bit, sebagai perangkat untuk perancangan prototipe aplikasi.

2. Alat Desain

1. Figma, untuk mendesain prototipe.
2. Diagrams.net, untuk desain diagram UML

3. Alat Kolaborasi

Alat Kolaborasi menggunakan Trello sebagai media komunikasi.

3.2.4 Jadwal Penelitian

Pengelolaan Sistem Peminjaman Ruangan		2022																2023							
		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
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																								
10	Testing																								
11	Sidang Akhir																								

Gambar 3. 2 Jadwal Penelitian

Pada Jadwal Penelitian ini diawali dengan **Proposal Tugas Akhir**, setelah itu **Analisis** kebutuhan sistem seperti melakukan studi literatur dan wawancara, kemudian menganalisis hasil wawancara untuk membuat *user stories*. Setelah itu **Pembuatan Backlog** berdasarkan *user stories*, dilanjut dengan **Perancangan Proses Bisnis** dengan membuat Sitemap dan beberapa diagram UML, selanjutnya **Implementasi** tahapan pembuatan prototipe berdasarkan sprint 1-4, Selama Sprint planning (meeting), tim (pengembang) menentukan bagaimana cara pengimplementasiannya. Tim memiliki batasan waktu tertentu (Sprint) untuk menyelesaikan pekerjaannya, tetapi bertemu setiap hari untuk membicarakan progresnya (Daily Scrum). Selama Sprint, Scrum Master memastikan tim tetap pada tujuannya. Sprint berakhir dengan Sprint review dan retrospective. Selanjutnya tahapan terakhir yaitu **Testing** menggunakan *Black Box Testing* dan Skala Likert . Dan dilanjut dengan **Sidang Akhir**.

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 Peminjaman Ruangan*.

3.3.1 User Stories

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

- a. Sebagai peminjam, saya ingin proses peminjaman ruangan bisa lebih mudah.
- b. Sebagai peminjam, saya ingin tahu mengenai detail peminjaman supaya tidak ada peminjaman ruangan dalam waktu yang sama.
- c. Sebagai Admin, saya ingin mudah dalam mengelola peminjaman ruangan.

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	Pembuatan Sitemap	6	Sedang	Tinggi	1
6	Pembuatan Userflow & Wireframe	168	Sedang	Tinggi	1
7	Tampilan Login	4	Sedang	Tinggi	2

No.	Fitur Product Backlog	Estimasi (Jam)	Tingkat Kesulitan	Prioritas	Scrum Sequence
8	Tampilan Register	4	Sedang	Tinggi	2
9	Tampilan Profil Admin	4	Sedang	Rendah	2
10	Tampilan Dashboard Admin	24	Tinggi	Tinggi	2
11	Tampilan Master Data Gedung	24	Tinggi	Tinggi	2
12	Tampilan Master Data Ruangan	24	Tinggi	Tinggi	2
13	Tampilan Master Data Fasilitas	24	Tinggi	Tinggi	2
14	Tampilan Master Data Kategori Ruangan	24	Tinggi	Tinggi	2
15	Tampilan Master Data Peminjaman	24	Tinggi	Tinggi	3
16	Tampilan Master Data Feedback	24	Sedang	Rendah	3
17	Tampilan Master Data Users	24	Sedang	Tinggi	3
18	Tampilan Landing Page	72	Tinggi	Tinggi	3
19	Tampilan Data Gedung	24	Tinggi	Tinggi	3
20	Tampilan Detail Data Gedung	24	Tinggi	Tinggi	3
21	Tampilan Data Ruangan	24	Tinggi	Tinggi	3
22	Tampilan Detail Data Ruangan	24	Tinggi	Tinggi	3
23	Tampilan Tentang Kami	6	Rendah	Rendah	4
24	Tampilan Kontak Kami	6	Rendah	Sedang	4
25	Tampilan Profil Peminjam	4	Rendah	Sedang	4

No.	Fitur Product Backlog	Estimasi (Jam)	Tingkat Kesulitan	Prioritas	Scrum Sequence
26	Tampilan Detail Peminjaman	6	Tinggi	Tinggi	4
27	Tampilan Tinjau Pemesanan	4	Tinggi	Tinggi	4
28	Tampilan Transfer	4	Tinggi	Tinggi	4
29	Tampilan Peminjamanku	6	Tinggi	Tinggi	4
30	Tampilan Feedback	6	Rendah	Rendah	4
Total		612			

Tabel *Product Backlog* mengandung daftar tugas yang perlu dikerjakan, proyek dibagi menjadi 4 sprint dengan periode waktu yang telah ditentukan, setiap sprint diselesaikan selama 4 minggu.

3.3.3 User Requirement

Pada aplikasi *website* Sistem Peminjaman Ruangan, kebutuhan pengguna didapatkan setelah melalui 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	Admin

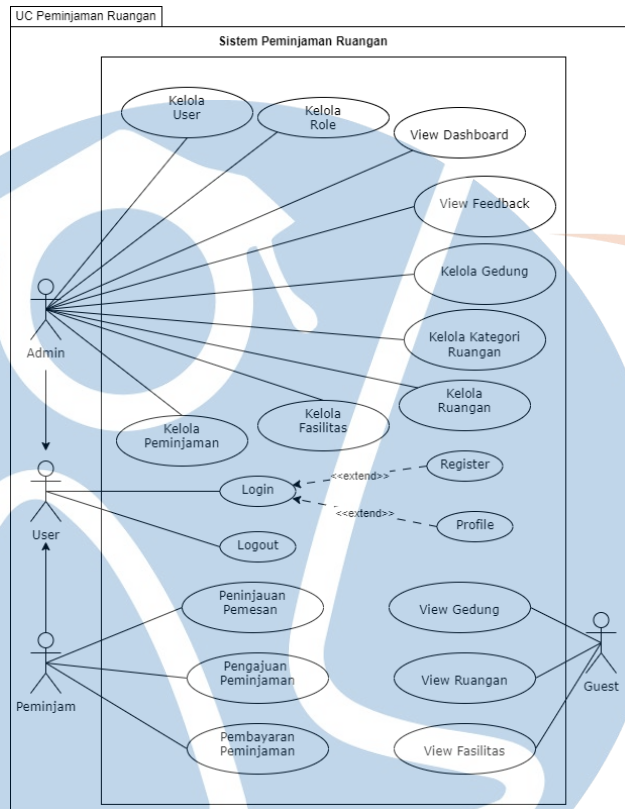
Fitur	Deskripsi	User
	dan Data <i>User</i>	
R.005	Melihat informasi pada Landing Page	Guest, Peminjam
R.006	Melihat Detail Peminjaman	Guest, Peminjam
R.007	Mencari ruangan berdasarkan Gedung dan Kategori	Guest, Peminjam
R.008	Download Template Surat Peminjaman Ruangan	Guest, Peminjam
R.009	Download Invoice 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 *User Requirement* yaitu tentang aktivitas aplikasi *website* Sistem Peminjaman Ruangan pada Admin, Guest dan Peminjam, untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan memenuhi standar yang diperlukan.

STT - NF

3.3.4 Use Case Diagram

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



Gambar 3. 3 *Use Case*

Pada gambar 3.3, *Use Case Diagram* Sistem Peminjaman Ruangan terpadat 3 user yaitu:

1. Admin dapat mengelola user, *role*, gedung, ruangan, kategori ruangan, fasilitas, dan peminjaman. Selain itu, admin juga bisa memantau informasi melalui dashboard dan dapat melihat halaman *Feedback*.
2. Peminjam dapat mengakses peninjauan pemesanan, pengajuan peminjaman dan pembayaran peminjaman.
3. Guest bisa melihat informasi mengenai gedung, ruangan dan fasilitas.

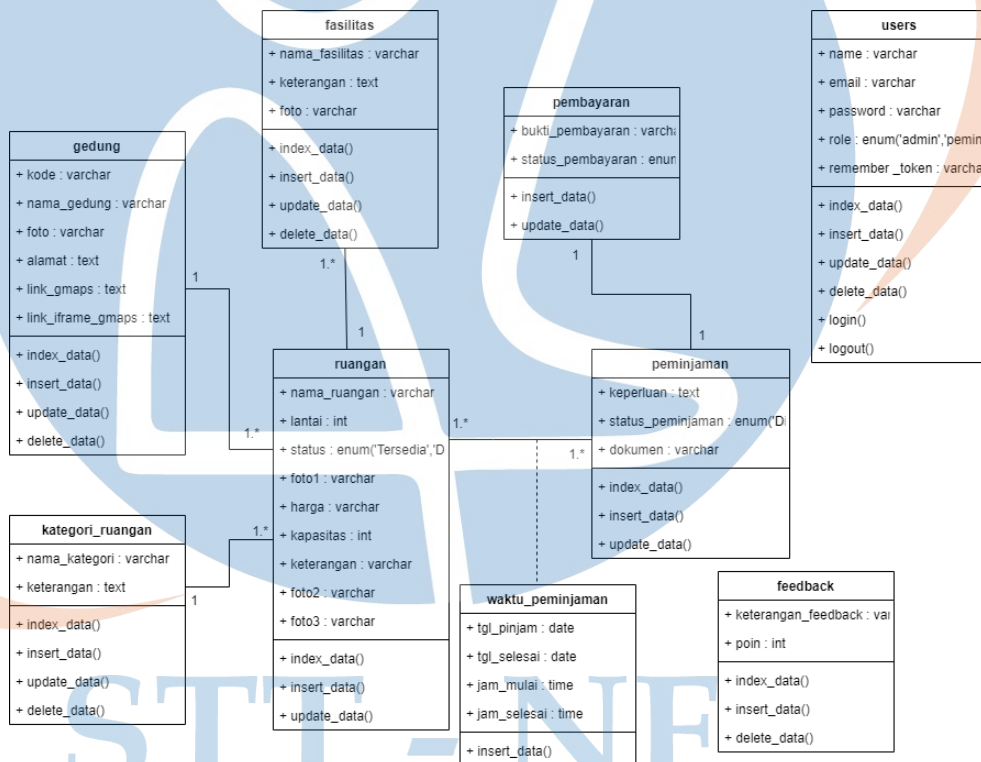
Dan semua user dapat login jika sudah memiliki akun dan dapat melakukan register jika belum memiliki akun.

3.4 Perancangan Sistem

Tahapan setelah analisis yaitu merancang sistem pada aplikasi *website* Sistem Peminjaman Ruangan dengan membuat *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sitemap*, 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 desain dan spesifikasi sistem menjadi lebih jelas.



Gambar 3. 4 *Class Diagram*

Pada gambar 3.4, *Class Diagram* Sistem Peminjaman Ruangan terdapat 9 class, yang memiliki atributnya masing-masing untuk menjelaskan bagaimana kualitas dari suatu kelas tersebut. dan terdapat operasi dari masing-masing kelas yang menggambarkan bagaimana suatu *class* dapat berinteraksi dengan data.

Pada *relasi* antar *class* dapat digambarkan dengan notasi *multiplicity*, *class* gedung berhubungan dengan *class* ruangan disebut sebagai *one-to-many asosiasi* yaitu *class* gedung dapat memiliki banyak ruangan, tetapi setiap ruangan hanya dapat dimiliki oleh satu gedung, begitu pun sama dengan kategori_ruangan dan fasilitas sedangkan *class* ruangan dan peminjaman disebut sebagai *many-to-many asosiasi* yaitu setiap peminjam dapat meminjam banyak ruangan dan setiap ruangan dapat dipinjam oleh banyak peminjam, dan hubungan terakhir yaitu *class* pembayaran dengan peminjaman disebut sebagai *one-to-one asosiasi* yaitu setiap peminjam hanya memiliki satu pembayaran dan sebaliknya.

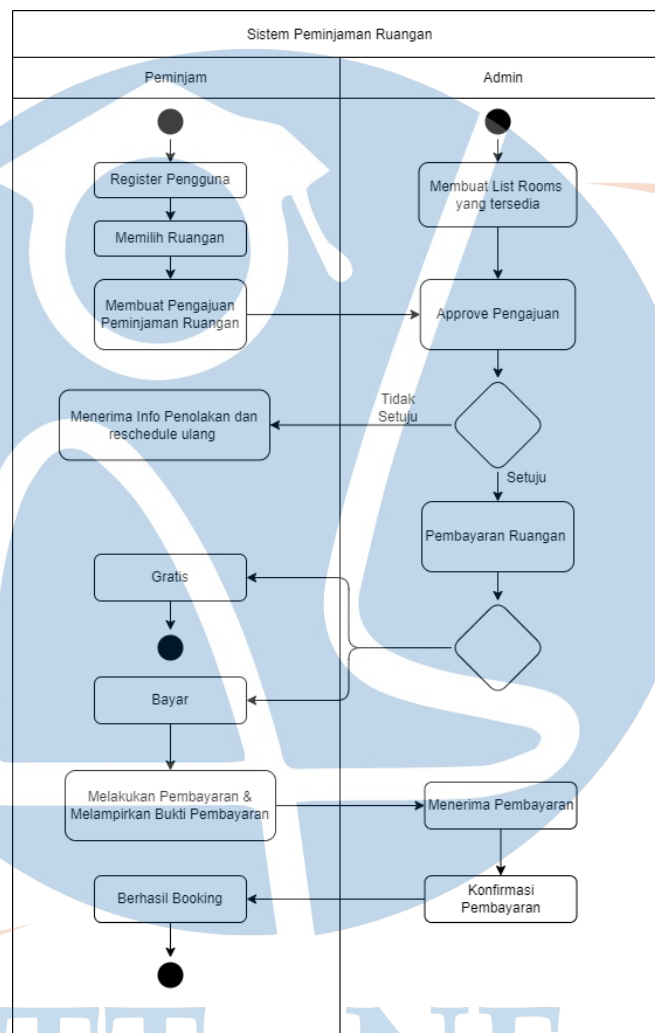
Pada *class* waktu_peminjaman bersifat *dependent* atau memiliki ketergantungan terhadap *class* ruangan dan *class* peminjaman. Hal ini disebabkan karena *class* waktu_peminjaman membutuhkan data dari *class* ruangan dan *class* peminjaman untuk dapat mengatur waktu peminjaman ruangan. Selanjutnya untuk *class* yang tidak memiliki relasi disebut *independent class* yaitu tidak tergantung pada *class* lain untuk operasinya.



STT - NF

3.4.2 Activity Diagram

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



Gambar 3.5 Activity Diagram

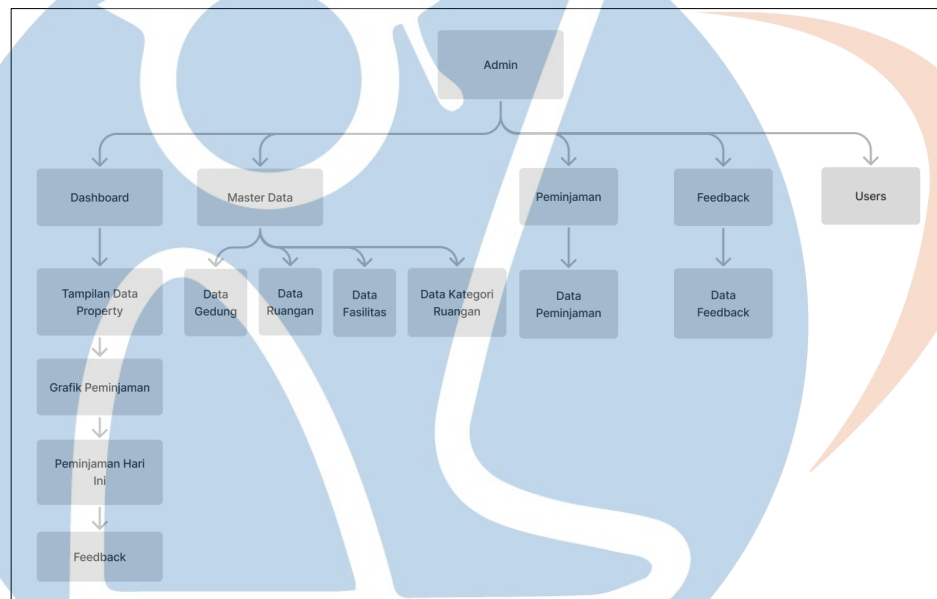
Pada gambar 3.5, *Activity diagram* ini menggambarkan proses peminjaman ruangan melalui aplikasi. Admin akan memasukan data ruangan yang tersedia, kemudian peminjam harus melakukan registrasi dan login untuk membuat pengajuan peminjaman ruangan yang dibutuhkan. Jika ruangan yang dipinjam gratis, maka akan dikonfirmasi terkait pengajuan ruangan oleh admin. Namun jika ruangan berbayar, maka peminjam akan melakukan pembayaran setelah disetujui oleh admin.

3.4.3 Sitemap

Pada bagian ini Sitemap terdiri dari Sitemap Halaman Admin dan Halaman Landing, yang dapat membantu untuk menggambarkan isi dari setiap halaman serta link navigasi pada suatu situs web.

A. Halaman Admin

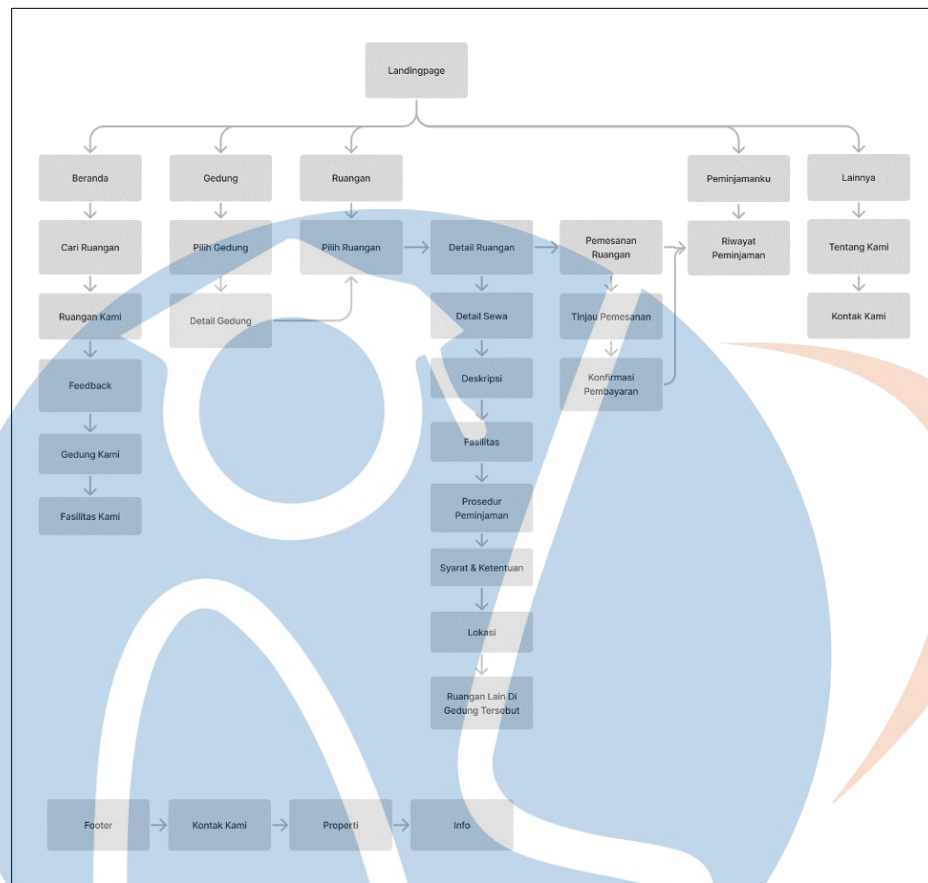
Sitemap ini berisi informasi tentang struktur situs web pada Admin, yang dapat memberikan informasi tentang prioritas halaman *website*.



Gambar 3. 6 Sitemap Admin

Pada gambar 3.6, Sitemap admin terdiri dari beberapa halaman, yaitu Dashboard, Master data, Peminjaman, Feedback, dan Users. Halaman Dashboard menampilkan informasi yang berguna untuk pengelolaan peminjaman ruangan, seperti tampilan data properti, grafik peminjaman, peminjaman hari ini, dan feedback dari peminjam. Halaman Master data memuat beberapa halaman yang menampilkan data penting untuk pengelolaan ruangan, seperti data gedung, data ruangan, data fasilitas, dan data kategori ruangan. Halaman Peminjaman menampilkan data peminjaman yang berguna untuk konfirmasi terkait ruangan. Halaman Feedback menampilkan data feedback yang diberikan oleh peminjam terkait dengan pengalaman mereka menggunakan sistem peminjaman ruangan. Terakhir, halaman Users menampilkan data pengguna yang terdaftar dalam sistem peminjaman ruangan.

B. Halaman Landing



Gambar 3. 7 Sitemap Halaman Landing

Pada gambar 3.7, Sitemap halaman landing terdiri dari beberapa halaman, yaitu Beranda, Gedung, Ruangan, Peminjamanku, Lainnya, dan *Footer*. Halaman Beranda menampilkan fitur pencarian ruangan, kategori ruangan, *feedback*, serta informasi tentang gedung dan fasilitas yang tersedia. Sementara itu, halaman Gedung menampilkan informasi detail tentang beberapa gedung yang tersedia. Halaman Ruangan menyajikan informasi detail tentang ruangan, seperti deskripsi, fasilitas, prosedur peminjaman, dan syarat serta ketentuan. Pada halaman ini, peminjam dapat mengajukan permohonan peminjaman ruangan dan melanjutkan ke tahap peninjauan pesanan serta konfirmasi pembayaran. Halaman Peminjamanku menampilkan riwayat peminjaman. Halaman Lainnya memuat informasi tentang kami dan cara menghubungi kami. Sedangkan Footer menampilkan kontak kami, properti yang tersedia, serta informasi sosial media terkait Simperu atau Pesantren.

3.4.4 User Interface

Dalam merancang Antarmuka Pengguna (UI), proses dimulai dengan mendesain *Wireframe* yang memfokuskan pada tata letak tanpa memperhatikan warna atau detail visual lainnya. Pada Sistem Peminjaman Ruangan, terdapat dua UI, yaitu bagian admin dan peminjam.

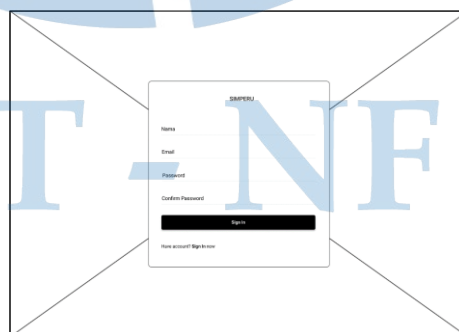
1. Login



Gambar 3. 8 Wireframe - Tampilan Login

Pada gambar 3.6, Antarmuka Pengguna (UI) bagian *login* memiliki dua bidang *input*, yaitu *username* dan *password*. Tombol *login* akan mengarahkan pengguna ke halaman Dashboard Admin jika yang *login* adalah Admin. Namun, jika yang *login* adalah Peminjam, maka akan dialihkan ke halaman Landing. Latar belakang dari tampilan login akan diisi dengan sebuah gambar.

2. Register



Gambar 3. 9 Wireframe - Tampilan Register

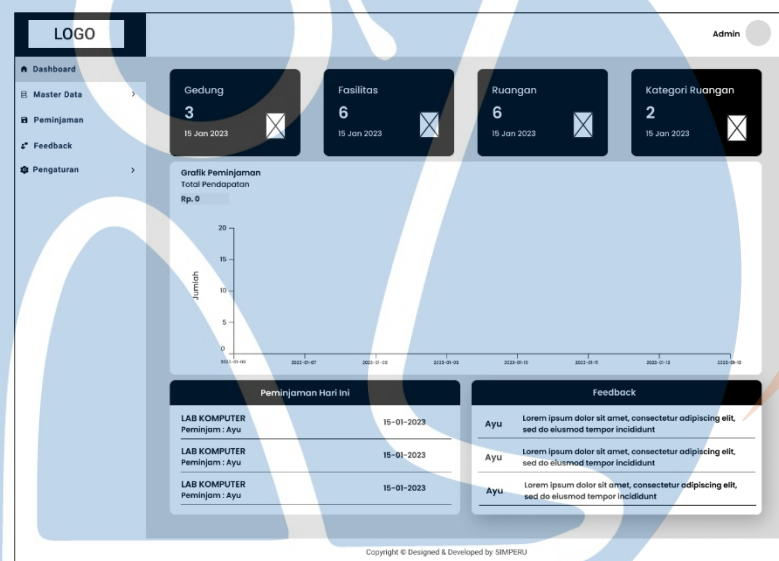
Pada gambar 3.7, halaman *register* memiliki empat bidang *input*, yaitu *username*, *email*, *password*, dan *Confirm Password*. Tombol *register* akan mengarahkan

pengguna ke halaman Landing. Latar belakang dari tampilan *register* akan diisi dengan sebuah gambar.

A. *Wireframe* Admin

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

1. Dashboard Admin



Gambar 3. 10 *Wireframe* - Dashboard Admin

Pada gambar 3.8, Tampilan *Wireframe* Dashboard Admin akan menampilkan informasi mengenai data gedung, ruangan, fasilitas, kategori ruangan, data peminjaman ruangan, data *feedback*, dan profil admin. Tampilan ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan admin dalam mengelola aplikasi sistem peminjaman ruangan.

2. Profil Admin

Profil

Nama

Email

Ganti Password

Password Baru

Konfirmasi Password

Gambar 3. 11 Wireframe - Profil Admin

Pada gambar 3.9, menampilkan profil admin, admin dapat merubah nama, email, dan mengganti password baru.

3. Master Data Gedung

LOGO Admin

Dashboard

Master Data > Data Gedung

+ Tambah Data PDF Excel

Show 5 entries

No	Kode	Nama	Alamat	Foto	Aksi
1	0011	DQ 2 Putra	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	0011	DQ 2 Putra	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	0011	DQ 2 Putra	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

Copyright © Designed & Developed by SIMPERU

Gambar 3. 12 Wireframe - Master Data Gedung

Pada gambar 3.10, terdapat data-data gedung dan beberapa tombol, antara lain: tambah data, detail, ubah, hapus, PDF, dan Excel. Tombol-tombol ini digunakan oleh admin untuk mengelola data gedung.

4. Tambah Data Gedung

LOGO Admin

Dashboard Master Data Data Gedung Data Ruangannya Data Fasilitasnya Data Kategorinya Ruanganannya Peminjaman Feedback Users

Tambah Data Gedung

Kode*

Nama*

Alamat*

Link Google Maps*

Link Frame Google Maps*

Foto* Tidak ada file yang dipilih

Copyright © Designed & Developed by SIMPERU

Gambar 3. 13 Wireframe - Tambah Data Gedung

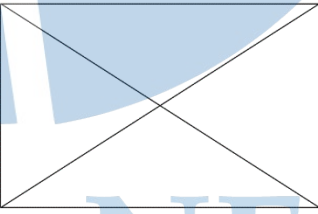
Pada gambar 3.11, tampilan Tambah Data Gedung akan digunakan untuk memasukkan data gedung yang ada di pesantren.

5. Detail Data Gedung

LOGO Admin

Dashboard Master Data Data Gedung Data Ruangannya Data Fasilitasnya Data Kategorinya Ruanganannya Peminjaman Feedback Users

Detail Data Gedung



Kode Gedung	: 0112
Nama Gedung	: SMAIT Putri
Alamat Gedung	: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt

Copyright © Designed & Developed by SIMPERU

Gambar 3. 14 Wireframe - Detail Data Gedung

Pada gambar 3.12, tampilan Detail Data Gedung akan digunakan untuk menampilkan gambar gedung dan rincian detail mengenai gedung.

6. Ubah Data Gedung

The wireframe shows a form titled "Ubah Data Gedung" with the following fields:

- Kode*: D112
- Nama*: SMAIT Putri
- Alamat*: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt
- Link Google Maps*: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt
- Link Frame Google Maps*: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt
- Foto*: A placeholder box with a "Pilih File" button and a message "Tidak ada file yang dipilih".

A "Ubah" button is located at the bottom of the form. The page footer reads "Copyright © Designed & Developed by SIMPERU".

Gambar 3. 15 Wireframe - Ubah Data Gedung

Pada gambar 3.13, tampilan Ubah Data Gedung akan digunakan untuk memperbaiki data gedung jika terdapat kesalahan saat memasukkan data tersebut

7. Master Data Ruangan

The wireframe shows a table titled "Data Ruangan" with the following columns: No, Nama Ruangan, Kategori Ruangan, Gedung, Kapasitas, Status, Harga/jam, and Aksi. The table contains three rows of data:

No	Nama Ruangan	Kategori Ruangan	Gedung	Kapasitas	Status	Harga/jam	Aksi
1	Lab Komputer	Lab	SMAIT Putri	20	Tersedia	50000	Detail Ubah Hapus
2	Lab Komputer	Lab	SMAIT Putri	20	Tersedia	50000	Detail Ubah Hapus
3	Lab Komputer	Lab	SMAIT Putri	20	Tersedia	50000	Detail Ubah Hapus

The page footer reads "Copyright © Designed & Developed by SIMPERU".

Gambar 3. 16 Wireframe - Master Data Ruangan

Pada gambar 3.14, terdapat tampilan data ruangan dan beberapa tombol, antara lain: Tambah Data, Detail, Ubah, Hapus, PDF, dan Excel. Tombol-tombol ini digunakan oleh admin untuk mengelola data ruangan.

8. Tambah Data Ruangan

The wireframe shows a form titled "Tambah Data Ruangan" with the following fields and options:

- Nama Ruangan* (Text input)
- Kategori Ruangan* (Dropdown menu: - Pilih Kategori Ruangan -)
- Gedung* (Dropdown menu: - Pilih Gedung -)
- Kapasitas* (Text input)
- Lantai* (Text input)
- Status* (Dropdown menu: - Pilih Status -)
- Harga* (Text input)
- Keterangan (Text area)
- Foto1* (File upload: Pilih File / Tidak ada file yang dipilih)
- Foto2* (File upload: Pilih File / Tidak ada file yang dipilih)
- Foto3* (File upload: Pilih File / Tidak ada file yang dipilih)
- Fasilitas* (List of checkboxes: WIFI, Stopkontak, Papan Tulis & Alat Tulis, Keamanan 1x24 Jam, Proyektor, Bebas Asap Rokok)
- Simpan (Submit button)

Gambar 3. 17 Wireframe - Tambah Data Ruangan

Pada gambar 3.15, tampilan Tambah Data Ruangan akan digunakan untuk memasukkan data ruangan berdasarkan gedung yang ada di pesantren.

9. Detail Data Ruangan

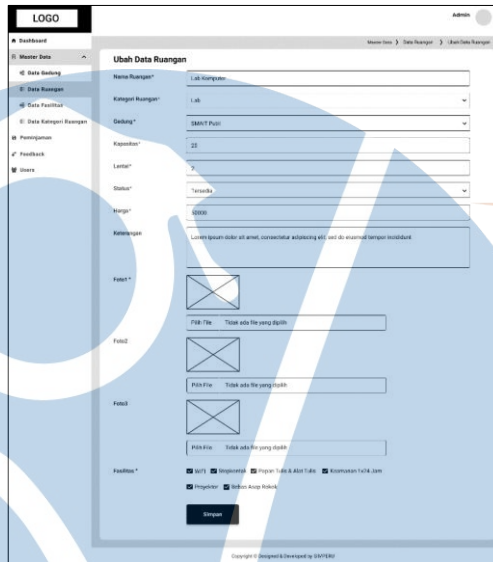
The wireframe shows a "Detail Data Ruangan" page with the following details:

- Nama Ruangan** : Lab Komputer
- Kategori Ruangan** : Lab
- Gedung** : SMAIT Putri
- Kapasitas** : 20
- Lantai** : 2
- Status** : Tersedia
- Harga** : 50000
- Keterangan** : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt
- Fasilitas** : WIFI, Stopkontak, Papan Tulis & Alat Tulis, Keamanan 1x24 Jam, Proyektor, Bebas Asap Rokok

Gambar 3. 18 Wireframe - Detail Data Ruangan

Pada gambar 3.16, tampilan Detail Data Ruangan akan digunakan untuk menampilkan gambar ruangan dan rincian detail mengenai ruangan.

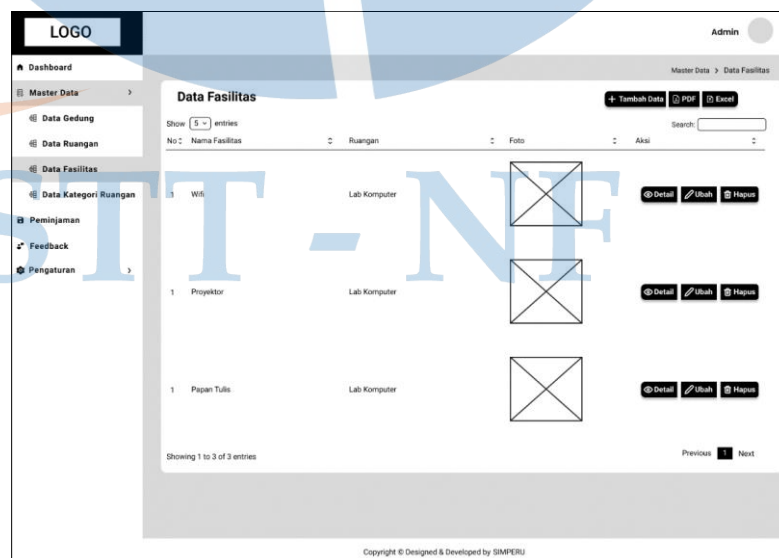
10. Ubah Data Ruangan



Gambar 3. 19 Wireframe - Ubah Data Ruangan

Pada gambar 3.17, tampilan Ubah Data Ruangan akan digunakan untuk memperbaiki data ruangan jika terdapat kesalahan saat memasukkan data tersebut

11. Master Data Fasilitas



No	Nama Fasilitas	Ruangan	Foto	Aksi
1	Wifi	Lab Komputer		Detail Ubah Hapus
1	Projektor	Lab Komputer		Detail Ubah Hapus
1	Papan Tulis	Lab Komputer		Detail Ubah Hapus

Gambar 3. 20 Wireframe - Master Data Fasilitas

Pada gambar 3.18, terdapat tampilan data fasilitas dan beberapa tombol, antara lain: Tambah Data, Detail, Ubah, Hapus, PDF, dan Excel. Tombol-tombol ini digunakan oleh admin untuk mengelola data fasilitas.

12. Tambah Data Fasilitas

Copyright © Designed & Developed by SIMPERU

Gambar 3. 21 Wireframe - Tambah Data Fasilitas

Pada gambar 3.19, tampilan Tambah Data Fasilitas akan digunakan untuk memasukkan data fasilitas.

13. Detail Data Fasilitas

Copyright © Designed & Developed by SIMPERU

Gambar 3. 22 Wireframe - Detail Data Fasilitas

Pada gambar 3.20, tampilan Detail Data Fasilitas akan digunakan untuk menampilkan gambar fasilitas dan detail data mengenai fasilitas.

14. Ubah Data Fasilitas

Ubah Data Fasilitas

Nama Fasilitas * WIFI

Foto *
Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Keterangan Fasilitas * WIFI

Ruangan * Lab Komputer

Simpan

Copyright © Designed & Developed by SIMPERU

Gambar 3. 23 Wireframe - Ubah Data Fasilitas

Pada gambar 3.21, tampilan Ubah Data Fasilitas akan digunakan untuk memperbaiki data Fasilitas jika terdapat kesalahan saat memasukkan data tersebut.

15. Master Data Kategori Ruangan

Data Kategori Ruangan

Tambah Data PDF Excel

Show 3 entries

No.	Nama Kategori Ruangan	Keterangan	
1	Lab	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.	Detail Ubah Hapus
2	Kelas	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.	Detail Ubah Hapus
3	Olahraga	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.	Detail Ubah Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous Next

Copyright © Designed & Developed by SIMPERU

Gambar 3. 24 Wireframe - Master Data Kategori Ruangan

Pada gambar 3.22, menampilkan data kategori ruangan dan beberapa tombol, antara lain: Tambah Data, Detail, Ubah, Hapus, PDF, dan Excel. Tombol-tombol ini digunakan oleh admin untuk mengelola data kategori ruangan.

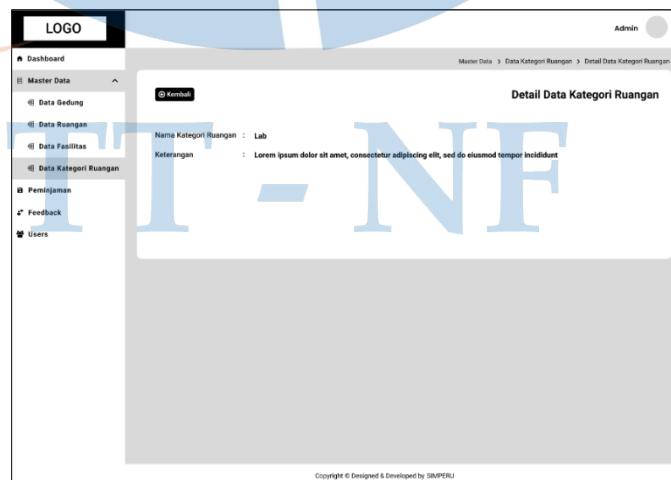
16. Data Kategori Ruangan



Gambar 3. 25 Wireframe - Tambah Data Kategori Ruangan

Pada gambar 3.23, Tambah Data Kategori Ruangan akan digunakan untuk memasukkan data kategori ruangan.

17. Detail Data Kategori Ruangan



Gambar 3. 26 Wireframe - Detail Data Kategori Ruangan

Pada gambar 3.24, tampilan Detail Data Kategori Ruangan akan digunakan untuk menampilkan gambar dan detail data mengenai kategori ruangan.

18. Ubah Data Kategori Ruangan

Ubah Data Kategori Ruangan

Nama Kategori *

Keterangan *

Gambar 3. 27 Wireframe - Ubah Data Kategori Ruangan

Pada gambar 3.25, tampilan "Ubah Data Kategori Ruangan" akan digunakan untuk memperbaiki data kategori ruangan jika terdapat kesalahan saat memasukkan data tersebut.

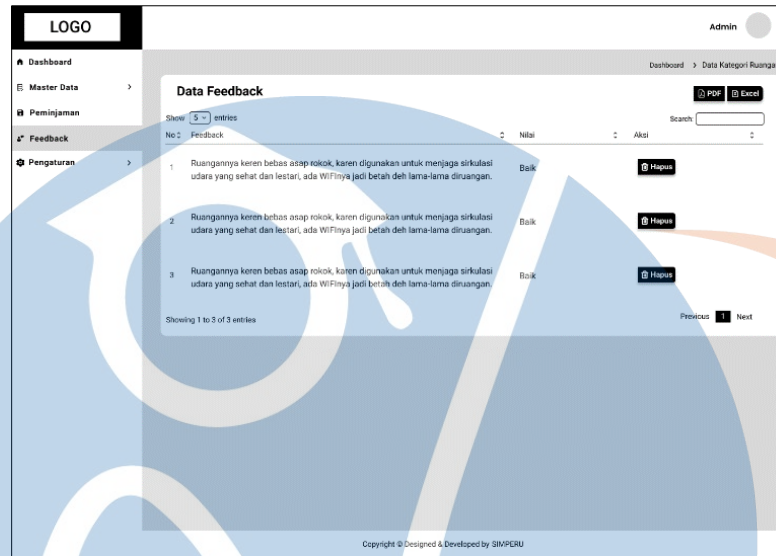
19. Master Data Peminjaman

No	Nama	Status	Tanggal	Lokasi	Harga	Estimasi	Aksi
1	Asi Lab Kategori	2015-01-11 2015-01-11	00:00:00 14:00:00	Ruang Peminjaman Kategori Kategori	Rp. 100.000		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Asi Lab Kategori	2015-01-11 2015-01-11	00:00:00 14:00:00	Ruang Peminjaman Kategori Kategori	Rp. 100.000		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	Asi Lab Kategori	2015-01-11 2015-01-11	00:00:00 14:00:00	Ruang Peminjaman Kategori Kategori	Rp. 100.000		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
4	Asi Kategori Kategori	2015-01-11 2015-01-11	00:00:00 14:00:00	Ruang Peminjaman Kategori Kategori	Rp. 0		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
5	Asi Lab Kategori	2015-01-11 2015-01-11	00:00:00 14:00:00	Ruang Peminjaman Kategori Kategori	Rp. 100.000		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
6	Asi Lab Kategori	2015-01-11 2015-01-11	00:00:00 14:00:00	Ruang Peminjaman Kategori Kategori	Rp. 100.000		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3. 28 Wireframe - Master Data Peminjaman

Pada gambar 3.26, berisi tampilan data Peminjaman dan tombol-tombol yang digunakan oleh admin untuk mengelola data peminjaman.

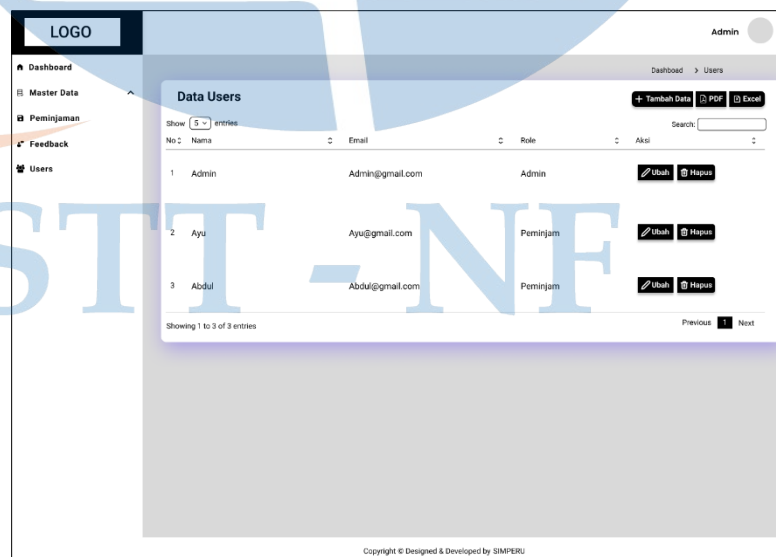
20. Feedback



Gambar 3. 29 Wireframe - Feedback

Pada gambar 3.27, berisi tampilan data *Feedback* dan beberapa tombol, antarlain: Hapus, PDF, dan Excel. Tombol-tombol ini digunakan oleh admin untuk mengelola data *Feedback*.

21. Users



Gambar 3. 30 Wireframe - Users

Pada gambar 3.28, berisi tampilan data *users* dan beberapa tombol, antarlain: Tambah data, Ubah, Hapus, PDF, dan Excel. Tombol-tombol ini digunakan oleh admin untuk mengelola data *users*.

22. Tambah Data *Users*

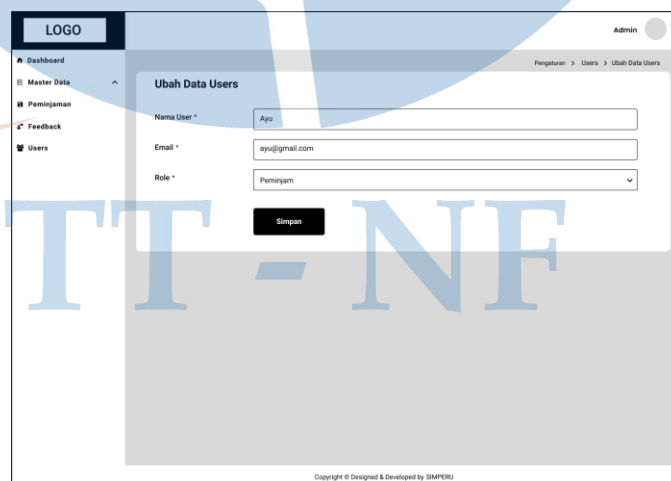


The wireframe shows a web application interface for adding a new user. The main content area is titled 'Tambah Data Users'. It contains four input fields: 'Nama User', 'Email', 'Password', and 'Role'. The 'Role' field is a dropdown menu with the text '- Pilih Role -'. Below the fields is a 'Simpan' button. The left sidebar shows a navigation menu with 'Users' selected. The top right corner shows the user's name 'Admin'.

Gambar 3. 31 Wireframe - Tambah Data *Users*

Pada gambar 3.29, yaitu tampilan tambah data *users* akan digunakan untuk memasukkan data *users*.

23. Ubah Data *Users*



The wireframe shows a web application interface for editing an existing user. The main content area is titled 'Ubah Data Users'. It contains three input fields: 'Nama User' with the value 'Ayu', 'Email' with the value 'ayu@gmail.com', and 'Role' with the value 'Peminjaman'. Below the fields is a 'Simpan' button. The left sidebar shows a navigation menu with 'Users' selected. The top right corner shows the user's name 'Admin'.

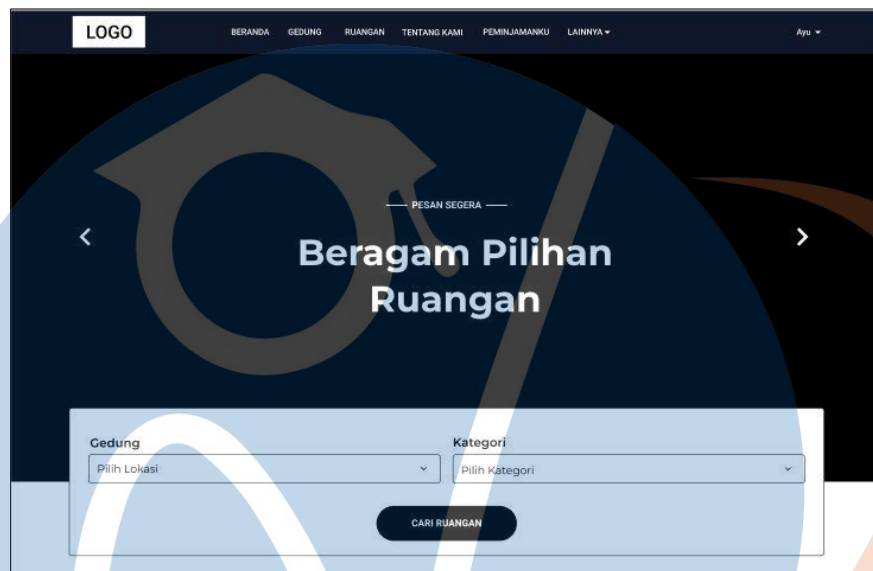
Gambar 3. 32 Wireframe - Ubah Data *Users*

Pada gambar 3.30, tampilan Ubah Data *Users* akan digunakan untuk memperbaiki data *users* jika terdapat kesalahan saat memasukkan data tersebut.

B. Wireframe Peminjam

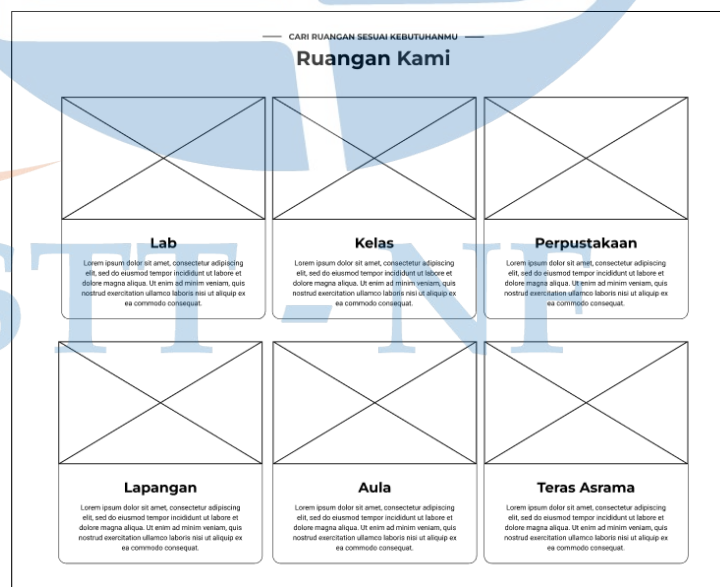
Tampilan peminjam memiliki akses untuk meminjam ruangan pada Sistem Peminjaman Ruangan

1. Halaman Landing



Gambar 3. 33 Wireframe - Halaman Landing 1

Pada gambar 3.31 terdapat tampilan *carousel slider* yang akan berisi foto pesantren dan terdapat search ruangan berdasarkan kategori ruangan dan gedung.



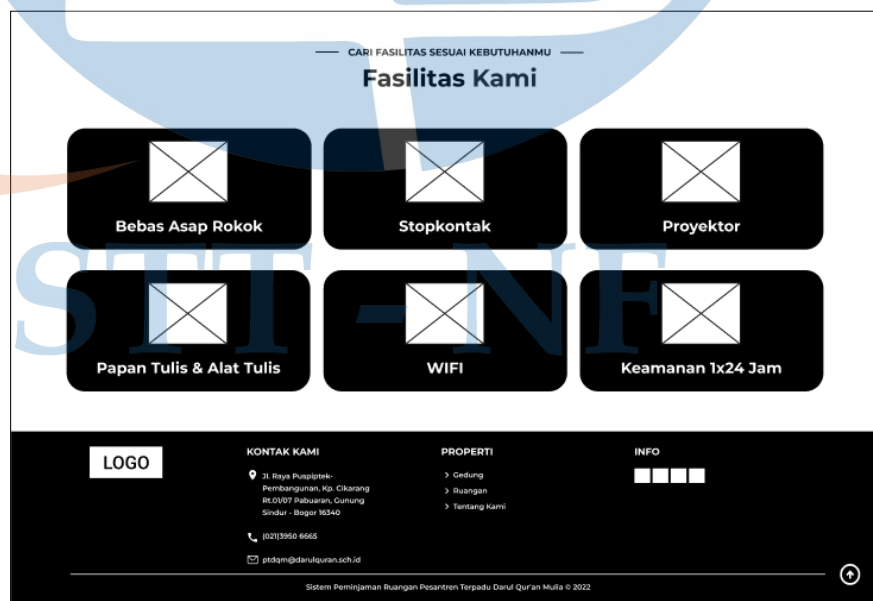
Gambar 3. 34 Wireframe - Halaman Landing 2

Pada gambar 3.32, selanjutnya ada beberapa tampilan ruangan berdasarkan kategori ruangan.



Gambar 3. 35 Wireframe - Halaman Landing 3

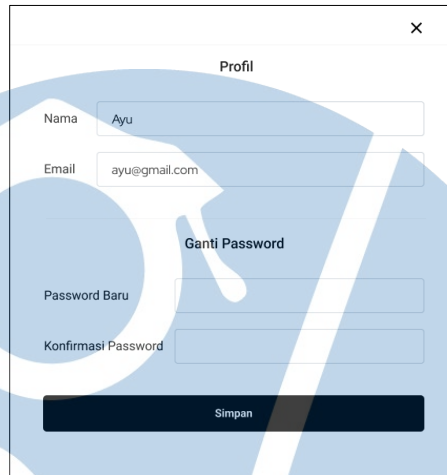
Pada gambar 3.33, berisi *feedback* dari peminjam dan tampilan gedung yang tersedia.



Gambar 3. 36 Wireframe - Halaman Landing 4

Pada gambar 3.34, menampilkan seluruh fasilitas yang tersedia, dan terdapat *footer* untuk informasi terkait sistem.

2. Profil Peminjam



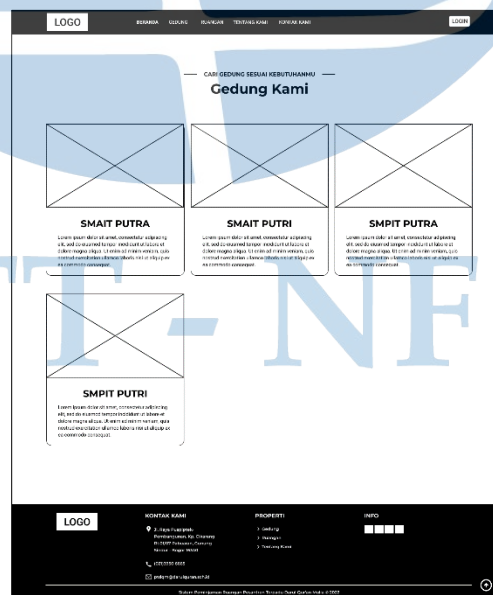
The wireframe shows a modal window titled "Profil" with a close button (X) in the top right corner. It contains the following elements:

- A "Nama" (Name) input field with the text "Ayu" entered.
- An "Email" input field with the text "ayu@gmail.com" entered.
- A "Ganti Password" (Change Password) section with two input fields: "Password Baru" (New Password) and "Konfirmasi Password" (Confirm Password).
- A dark "Simpan" (Save) button at the bottom.

Gambar 3. 37 Wireframe - Profil Peminjam

Pada gambar 3.35, bagian profil dibuat seperti *pop up* yang terdapat form untuk mengubah data nama, email dan password.

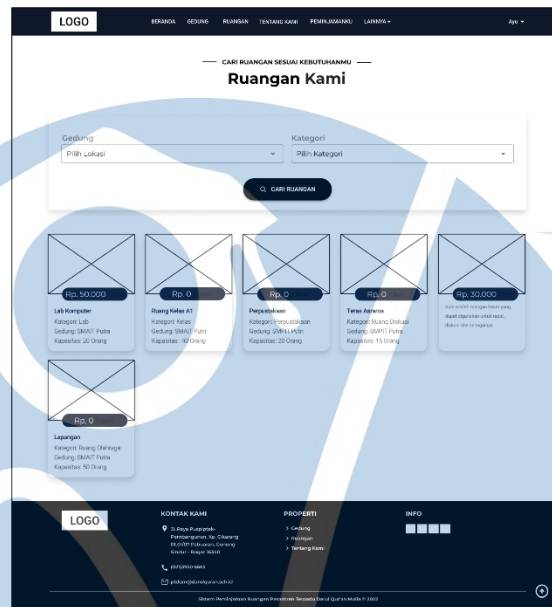
3. Gedung



Gambar 3. 38 Wireframe – Tampilan Gedung

Pada gambar 3.36, tampilan gedung dibuat berbentuk card yang terdapat foto serta informasi mengenai gedung tersebut.

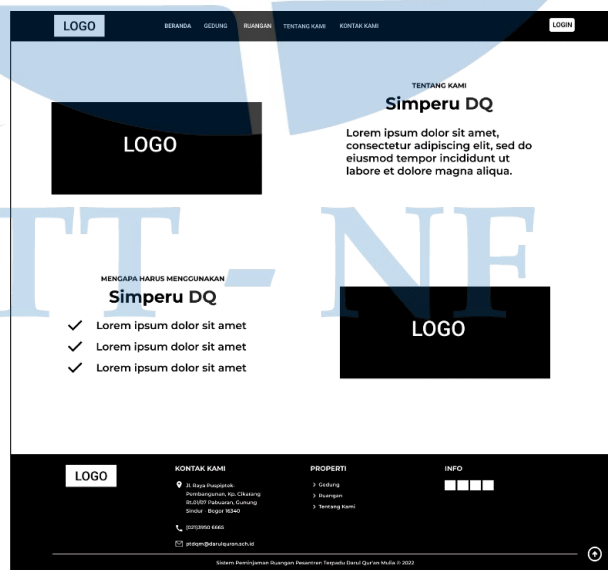
4. Ruang



Gambar 3. 39 Wireframe - Tampilan Ruang

Pada gambar 3.37, tampilan ruangan dibuat berbentuk card yang terdapat foto serta informasi mengenai ruangan tersebut.

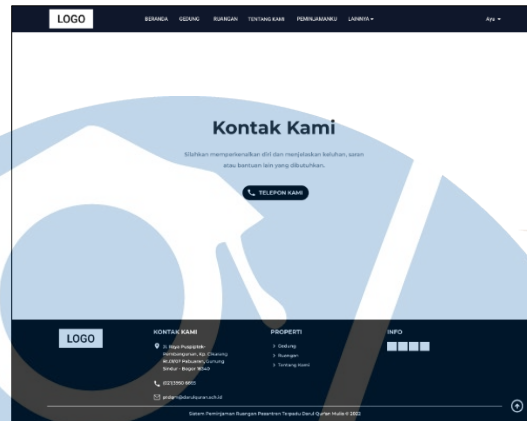
5. Tentang Kami



Gambar 3. 40 Wireframe - Tampilan Tentang Kami

Pada gambar 3.38, tampilan halaman info tentang Sistem Peminjaman Ruangan (Simperu) dan terdapat logo yang akan ditampilkan.

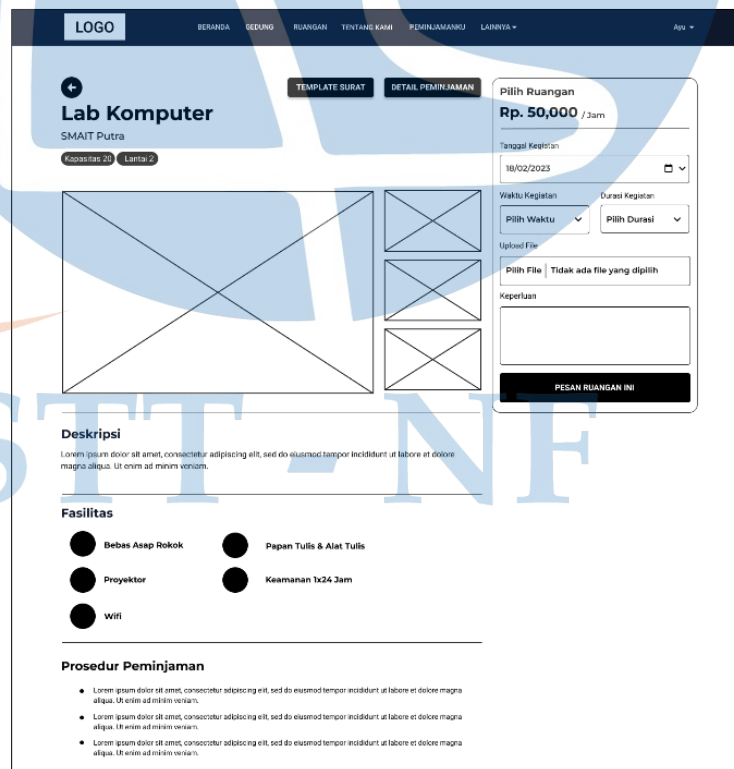
6. Kontak Kami



Gambar 3. 41 Wireframe - Tampilan kontak kami

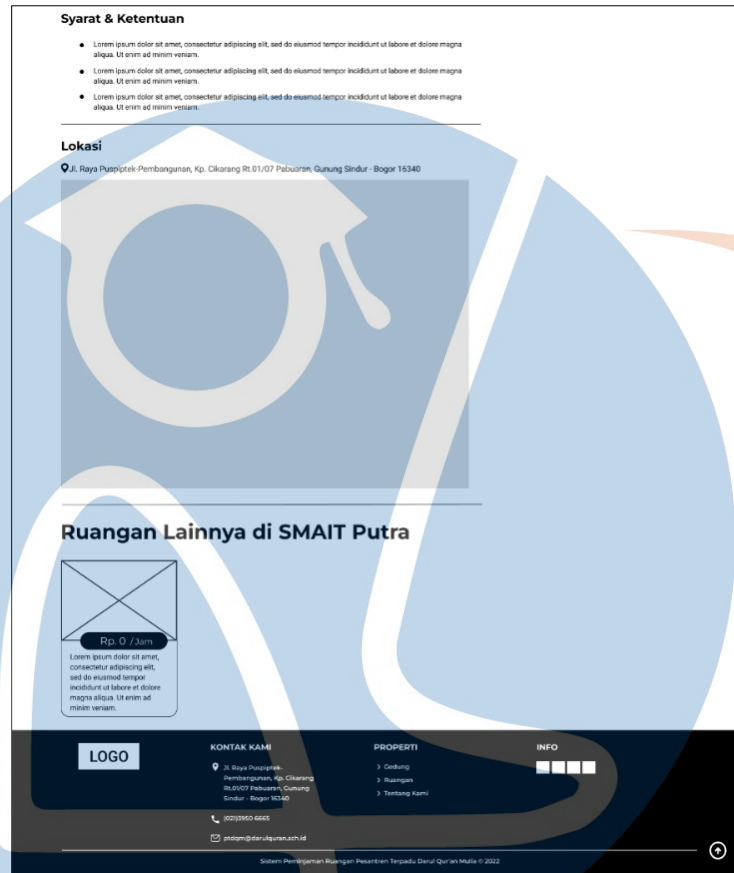
Pada gambar 3.39, terdapat tombol "Telepon Kami" yang dapat digunakan untuk meminta bantuan.

7. Detail Ruangan



Gambar 3. 42 Wireframe - Detail Ruangan 1

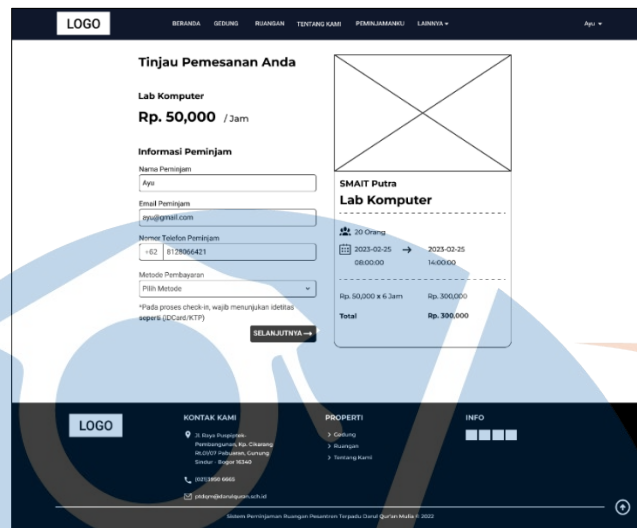
Pada gambar 3.40, tampilan Detail Ruangan akan menampilkan informasi terkait ruangan seperti deskripsi, fasilitas yang tersedia, dan prosedur peminjaman. Selain itu, terdapat form untuk pengajuan peminjaman ruangan tersebut.



Gambar 3. 43 Wireframe - Detail Ruangan 2

Pada gambar 3.41, tampilan Detail Ruangan selanjutnya menampilkan syarat dan ketentuan terkait ruangan, lokasi ruangan, serta ruangan lain yang berada di gedung yang sama dengan ruangan tersebut.

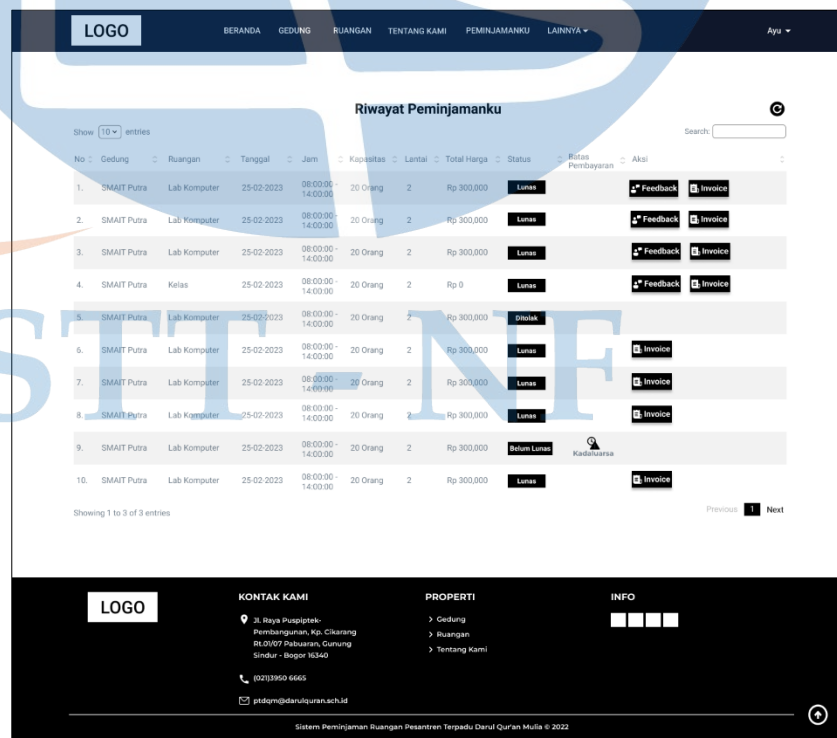
8. Tinjauan Pemesanan



Gambar 3. 44 Wireframe - Tinjau Pemesanan

Pada gambar 3.42, berisi data informasi ruangan yang dipinjam setelah mengisi formulir pengajuan peminjaman ruangan, dan terdapat tombol selanjutnya yang mengarah ke proses pembayaran ruangan.

9. Peminjamanku



Gambar 3. 45 Wireframe - Peminjamanku

Pada gambar 3.43, 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, peminjam 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*, dan kuesioner.

3.5.1 Black Box Testing

Rancangan pengujian pertama yaitu *black box* yang digunakan untuk menyesuaikan desain yang telah dirancang oleh *designer* dan fokus pada tampilan antarmuka dan fungsionalitas aplikasi yang dapat dilihat dan diakses oleh pengguna. Berikut kasus yang diberikan dalam bentuk tabel:

Tabel 3. 3 Rancangan Pengujian - *Black Box Testing*

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
1	Tampilan <i>Login</i>	Klik Tombol <i>Login</i>	Menampilkan Form <i>Login</i> yang terdiri dari <i>Username</i> , dan <i>Password</i>	Berhasil atau Tidak Berhasil
2	Tampilan <i>Register</i>	Klik Tombol <i>Register</i>	Menampilkan Form <i>Register</i> yang terdiri dari Nama, Email, Password, Konfirmasi Password	Berhasil atau Tidak Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
3	Tampilan Profil Admin	Klik Tombol ikon panah kebawah	Menampilkan <i>Pop up</i> Form Nama, Email, dan Form untuk ganti Password	Berhasil atau Tidak Berhasil
4	Tampilan Dashboard Admin	Setelah Login Admin	Menampilkan informasi mengenai Gedung, Ruangan, Kategori Ruangan, fasilitas, grafik peminjaman, peminjaman hari ini, dan informasi data feedback	Berhasil atau Tidak Berhasil
5	Tampilan Master Data Gedung	Klik Data Gedung	Menampilkan Data Gedung, tombol Tambah Gedung, Detail, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	Berhasil atau Tidak Berhasil
6	Tampilan Tambah Data Gedung	Klik Tambah Data	Menampilkan form <i>input</i> Data Gedung dari Kode, Nama, Alamat, Link Google Maps, Link Frame Google Maps, dan Foto	Berhasil atau Tidak Berhasil
7	Tampilan Admin Detail Gedung	Klik Detail	Menampilkan Detail Gedung dari Foto, Kode, Nama, dan Alamat gedung	Berhasil atau Tidak Berhasil
8	Tampilan Ubah Gedung	Klik Ubah	Menampilkan form Data Gedung yang sudah terisi datanya.	Berhasil atau Tidak Berhasil
9	Tampilan Hapus Gedung	Klik Hapus	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, apakah anda	Berhasil atau

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
			yakin ingin menghapus data ini? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Tidak Berhasil
10	Tampilan PDF Gedung	Klik PDF	File PDF akan terdownload.	Berhasil atau Tidak Berhasil
11	Tampilan Excel Gedung	Klik Excel	File Excel akan terdownload.	Berhasil atau Tidak Berhasil
12	Tampilan Master Data Ruangan	Klik Data Ruangan	Menampilkan Data Ruangan, tombol Tambah Ruangan, Detail, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	Berhasil atau Tidak Berhasil
13	Tampilan Tambah Data Ruangan	Klik Tambah Data	Menampilkan form <i>input</i> Data Ruangan dari Nama, Kategori, Gedung, Kapasitas, Lantai, Status, Harga, Keterangan, Foto 1-3, dan Fasilitas.	Berhasil atau Tidak Berhasil
14	Tampilan Detail Ruangan	Klik Detail	Menampilkan Detail Ruangan dari Foto Ruangan, Nama, Kategori, Pilih Gedung, Kapasitas, Lantai, Status, Harga, Keterangan, dan Fasilitas.	Berhasil atau Tidak Berhasil
15	Tampilan Ubah Ruangan	Klik Ubah	Menampilkan form Data Ruangan yang sudah terisi datanya.	Berhasil atau

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
				Tidak Berhasil
16	Tampilan Hapus Ruangan	Klik Hapus	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, apakah anda yakin ingin menghapus data ini? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Berhasil atau Tidak Berhasil
17	Tampilan PDF Ruangan	Klik PDF	File PDF akan terdownload.	Berhasil atau Tidak Berhasil
18	Tampilan Excel Ruangan	Klik Excel	File Excel akan terdownload.	Berhasil atau Tidak Berhasil
19	Tampilan Master Data Fasilitas	Klik Data Fasilitas	Menampilkan Data Fasilitas, tombol Tambah Fasilitas, Detail, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	Berhasil atau Tidak Berhasil
20	Tampilan Tambah Data Fasilitas	Klik Tambah Data	Menampilkan form <i>input</i> Data Fasilitas dari Nama, Foto, Keterangan Fasilitas, dan Pilih Ruangan.	Berhasil atau Tidak Berhasil
21	Tampilan Detail Fasilitas	Klik Detail	Menampilkan Detail Fasilitas dari Foto, Nama Fasilitas, Ruangan, Keterangan.	Berhasil atau Tidak Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
22	Tampilan Ubah Fasilitas	Klik Ubah	Menampilkan form Data Fasilitas yang sudah terisi datanya.	Berhasil atau Tidak Berhasil
23	Tampilan Hapus Fasilitas	Klik Hapus	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, apakah anda yakin ingin menghapus data ini? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Berhasil atau Tidak Berhasil
24	Tampilan PDF Fasilitas	Klik PDF	File PDF akan terdownload.	Berhasil atau Tidak Berhasil
25	Tampilan Excel Fasilitas	Klik Excel	File Excel akan terdownload.	Berhasil atau Tidak Berhasil
26	Tampilan Master Data Kategori Ruangan	Klik Data Kategori Ruangan	Menampilkan Data Kategori Ruangan, tombol Tambah Kategori Ruangan, Detail, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	Berhasil atau Tidak Berhasil
27	Tampilan Tambah Data Kategori Ruangan	Klik Tambah Data	Menampilkan form <i>input</i> Data Kategori Ruangan dari Nama Kategori dan Keterangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
28	Tampilan Detail Kategori Ruangan	Klik Detail	Menampilkan Detail Kategori Ruangan dari Nama Kategori dan Keterangan	Berhasil atau Tidak Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
29	Tampilan Ubah Kategori Ruangan	Klik Ubah	Menampilkan form Data Kategori Ruangan yang sudah terisi datanya.	Berhasil atau Tidak Berhasil
30	Tampilan Hapus Kategori Ruangan	Klik Hapus	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, apakah anda yakin ingin menghapus data ini? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Berhasil atau Tidak Berhasil
31	Tampilan PDF Kategori Ruangan	Klik PDF	File PDF akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil
32	Tampilan Excel Kategori Ruangan	Klik Excel	File Excel akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil
33	Tampilan Master Data Peminjaman	Peminjaman	Menampilkan Data Peminjaman, Status Peminjaman, tombol Diterima, Ditolak, Konfirmasi, PDF dan Excel	Berhasil atau Tidak Berhasil
34	Tampilan Diterima Peminjaman	Klik Diterima	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, Pengajuan Peminjaman Diterima? dan terdapat tombol oke dan batal	Berhasil atau Tidak Berhasil
35	Tampilan Ditolak Peminjaman	Klik ditolak	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, Anda yakin	Berhasil atau

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
			Peminjaman Ditolak? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Tidak Berhasil
36	Tampilan Konfirmasi pembayaran	Klik Konfirmasi	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, Konfirmasi Bukti Pembayaran? dan terdapat tombol oke dan batal.	
37	Tampilan Hapus Peminjaman	Klik Hapus	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, apakah anda yakin ingin menghapus data ini? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Berhasil atau Tidak Berhasil
38	Tampilan PDF Peminjaman	Klik PDF	File PDF akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil
39	Tampilan Excel Peminjaman	Klik Excel	File Excel akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil
40	Tampilan Master Data <i>Feedback</i>	Klik <i>Feedback</i>	Menampilkan Data <i>Feedback</i> , tombol Hapus, PDF dan Excel	Berhasil atau Tidak Berhasil
41	Tampilan Hapus <i>Feedback</i>	Klik Hapus	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, apakah anda yakin ingin menghapus data ini? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Berhasil atau Tidak Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
42	Tampilan PDF <i>Feedback</i>	Klik PDF	File PDF akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil
43	Tampilan Excel <i>Feedback</i>	Klik Excel	File Excel akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil
44	Tampilan Master Data Users	Klik Users	Menampilkan Data Users, tombol Tambah Users, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	Berhasil atau Tidak Berhasil
45	Tampilan Tambah Data Users	Klik Tambah Data	Menampilkan form <i>input</i> Data Users dari Nama User, Email, Password, dan Pilih Role	Berhasil atau Tidak Berhasil
46	Tampilan Ubah Users	Klik Ubah	Menampilkan form Data Users yang sudah terisi datanya.	Berhasil atau Tidak Berhasil
47	Tampilan Hapus Users	Klik Hapus	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, apakah anda yakin ingin menghapus data ini? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Berhasil atau Tidak Berhasil
48	Tampilan PDF Users	Klik PDF	File PDF akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
49	Tampilan Excel Users	Klik Excel	File Excel akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil
50	Tampilan Landing Page	Setelah Login Peminjam	Menampilkan Halaman Landing yang berisi Informasi mengenai Search Ruangan, Tampilan Ruangan dengan <i>Card Design</i> , Tampilan Feedback, Tampilan Gedung dengan <i>Card Design</i> , Tampilan Fasilitas, dan Footer	Berhasil atau Tidak Berhasil
51	Tampilan Tentang Kami	Klik Tentang Kami pada Navbar	Menampilkan informasi mengenai apa itu Simperu, dan Fungsi dari Simperu (Sistem Peminjaman Ruangan)	Berhasil atau Tidak Berhasil
52	Tampilan Kontak Kami	Klik Kontak Kami pada Navbar	Menampilkan tombol yang akan diarahkan ke WA Simperu, untuk mengirim pesan keluhan, saran dan bantuan lain yang dibutuhkan	Berhasil atau Tidak Berhasil
53	Tampilan Profil Peminjam	Klik Tombol ikon panah kebawah pada Navbar	Menampilkan <i>Pop up</i> Form Nama, Email, dan Form untuk ganti Password	Berhasil atau Tidak Berhasil
54	Tampilan Search Data Gedung	Klik Tombol Cari Ruangan	Maka akan ditampilkan Ruangan yang dicari	Berhasil atau

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
	Berdasarkan Kategori Ruangan			Tidak Berhasil
55	Tampilan Data Gedung	Klik Gedung pada Navbar	Menampilkan Data-data Gedung yang ada di Pesantren Terpadu Darul Quran Mulia	Berhasil atau Tidak Berhasil
56	Tampilan Detail Data Gedung	Klik Card Gedung	Menampilkan detail gedung dari foto, lokasi dan ruangan yang berada di dalam gedung tersebut.	Berhasil atau Tidak Berhasil
57	Tampilan Data Ruangan	Klik Ruangan pada Navbar	Menampilkan Data-data Ruangan dengan <i>Card Design</i> , dan terdapat tombol search ruangan berdasarkan data gedung dan kategori ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
58	Tampilan Detail Peminjaman	Klik Detail Peminjaman	Menampilkan Data-data Peminjaman terkait dengan Ruangan tersebut.	Berhasil atau Tidak Berhasil
59	Tampilan Detail Data Ruangan & Pemesanan Ruangan	Klik Card Ruangan	Menampilkan foto Ruangan, Deskripsi, Fasilitas, Prosedur Peminjaman, Syarat dan Ketentuan, Lokasi, Template Surat Peminjaman dan tampilan Ruangan yang ada di Gedung yang sama dengan Ruangan ini. Serta Form	Berhasil atau Tidak Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
			terkait Peminjaman Ruangan tersebut.	
60	Tampilan Tinjau Pemesanan	Klik Pesan Ruangan Ini	Menampilkan informasi peminjaman Ruangan	Berhasil atau Tidak Berhasil
61	Tampilan Pembayaran Ruangan	Klik Selanjutnya	Menampilkan nomor rekening Simperu dan terpadat <i>countdown</i> untuk batasan pembayaran selama 5 jam. Selanjutnya mengupload bukti pembayaran. Jika ruangan yang berbayar.	Berhasil atau Tidak Berhasil
62	Tampilan Peminjamanku	Klik Peminjamanku pada Navbar	Menampilkan daftar riwayat peminjaman.	Berhasil atau Tidak Berhasil
63	Tampilan Feedback	Klik Feedback	Menampilkan Form Feedback yang berisi penilaian dan kesan terhadap ruangan.	Berhasil atau Tidak Berhasil
64	Tampilan Invoice	Klik Invoice	File invoice akan terdownload	Berhasil atau Tidak Berhasil

3.5.2 Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk menilai prototipe 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:

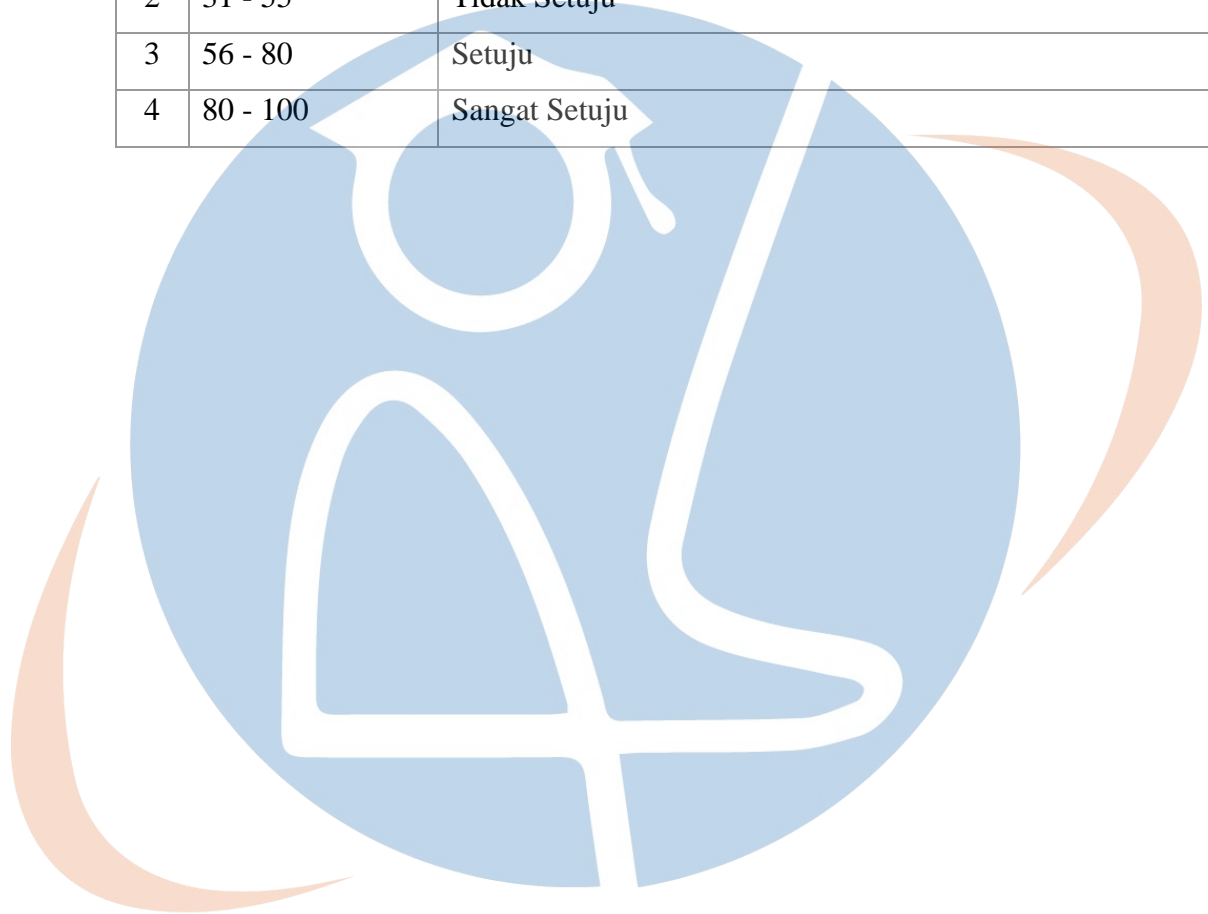
Tabel 3. 4 Rancangan Pengujian - Skala Likert

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa prototipe mudah dipahami dan digunakan.				
2	Saya merasa prototipe sangat responsif terhadap tindakan pengguna.				
3	Prototipe telah memenuhi kebutuhan dan tujuan yang diinginkan.				
4	Prototipe ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan mudah.				
5	Saya merasa prototipe telah memenuhi ekspektasi saya dalam hal fungsionalitas.				
6	Pengguna merasa prototipe ini membantu untuk meningkatkan produktivitas.				
7	Prototipe ini memiliki fitur dan fungsi yang lengkap.				
8	Tampilan antarmuka prototipe ini menarik				
9	Dari hasil pengujian, prototipe ini terbukti mampu meningkatkan kualitas layanan.				
10	Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe ini memiliki kinerja yang baik.				

Berikut *interval* pada skala likert:

Tabel 3. 5 *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



STT - NF