

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini akan membahas implementasi prototipe *website* Sistem Peminjaman Ruangan, yang merupakan hasil dari perancangan sistem dan membahas hasil dari pengujian serta evaluasi dari prototipe.

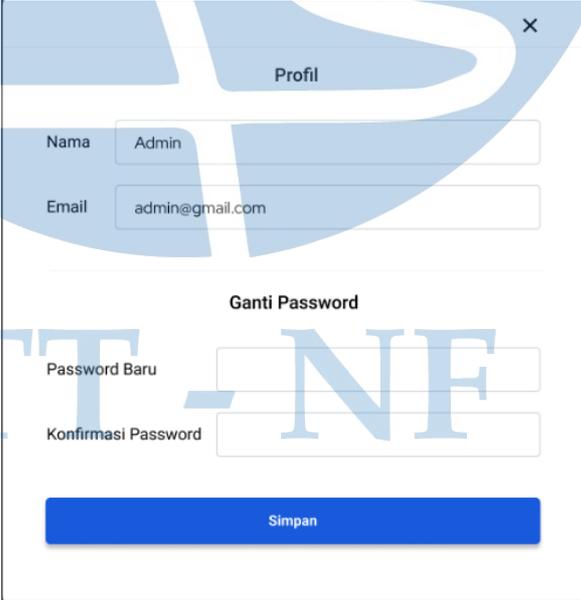
4.1 Implementasi Prototipe

Pada tahap implementasi prototipe adalah tahapan menampilkan prototipe aplikasi *website* Sistem Peminjaman Ruangan yang mencakup tampilan Admin, dan Peminjam.

4.1.1 Prototipe Admin

Prototipe Admin adalah tampilan prototipe yang dibuat untuk admin. Berikut ini implementasi prototipe yang sudah dibuat:

1. Profil Admin



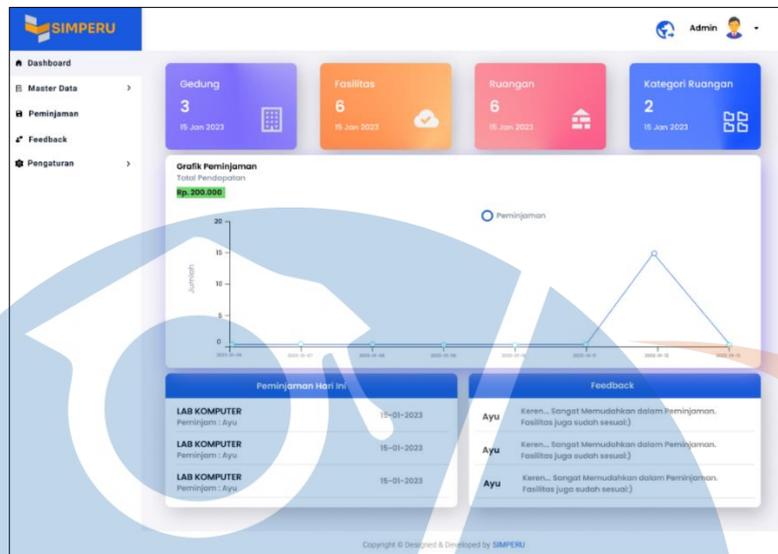
The image shows a screenshot of a web application's 'Profil' (Profile) form, presented as a pop-up window. The window has a title bar with a close button (X) in the top right corner. The form is titled 'Profil' and contains the following fields and sections:

- Nama** (Name): A text input field containing the value 'Admin'.
- Email**: A text input field containing the value 'admin@gmail.com'.
- Ganti Password** (Change Password): A section containing two text input fields:
 - Password Baru** (New Password): An empty text input field.
 - Konfirmasi Password** (Confirm Password): An empty text input field.
- Simpan** (Save): A prominent blue button at the bottom of the form.

Gambar 4. 1 Prototipe - Profil Admin

Pada gambar 4.1, bagian profil dibuat seperti *pop up* yang terdapat form untuk mengubah nama, email, dan password.

2. Dashboard Admin

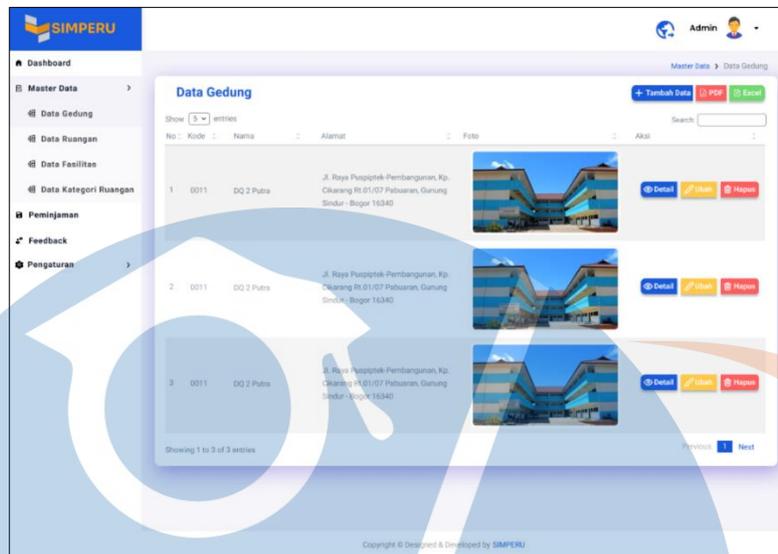


Gambar 4. 2 Prototipe - Dashboard Admin

Pada gambar 4.2, terdapat sebuah Sidebar yang berisi beberapa navigasi, yaitu Dashboard, Master Data, Peminjaman, *Feedback*, dan Pengaturan. Masing-masing navigasi akan mengarahkan pengguna ke halaman yang dituju. Halaman Dashboard berisi tampilan data Gedung, Ruang, Fasilitas dan Kategori Ruang. Selain itu, terdapat grafik peminjaman yang menunjukkan total peminjaman dan total pendapatan dalam satu minggu, dan dilengkapi dengan tampilan data peminjaman hari ini serta tampilan *Feedback* dari peminjam ruangan yang digunakan untuk perbaikan terhadap hasil atau kinerja yang perlu ditingkatkan.

STT - NF

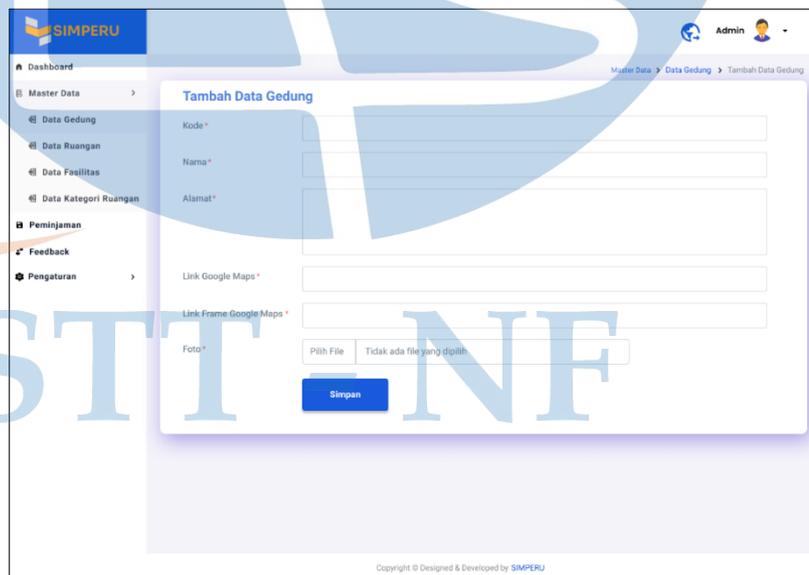
3. Master Data Gedung



Gambar 4. 3 Prototipe - Master Data Gedung

Pada gambar 4.3, terdapat tampilan data gedung dan beberapa tombol seperti Tambah Data, Detail, Ubah, Hapus, PDF, dan Excel yang digunakan untuk mengelola data gedung

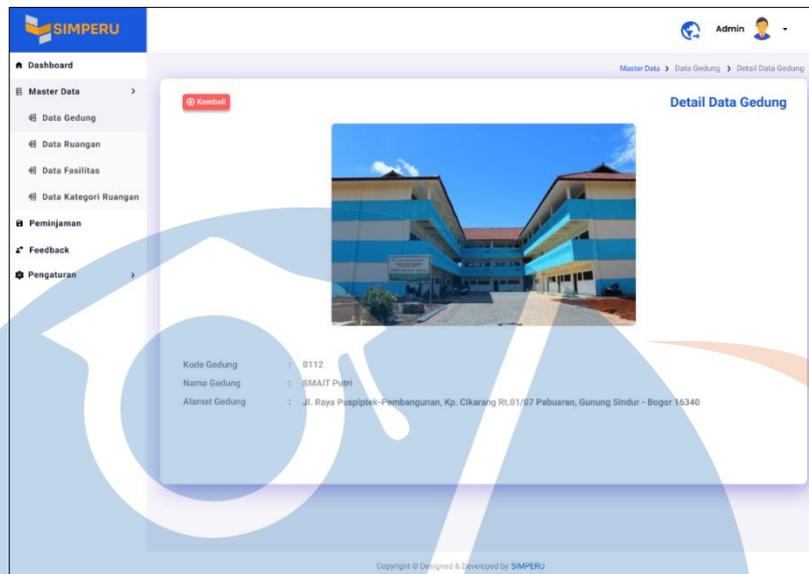
4. Tambah Data Gedung



Gambar 4. 4 Prototipe - Tambah Data Gedung

Pada gambar 4.4, berisi form untuk tambah data gedung dan tombol simpan, untuk menyimpan data yang sudah di *input*.

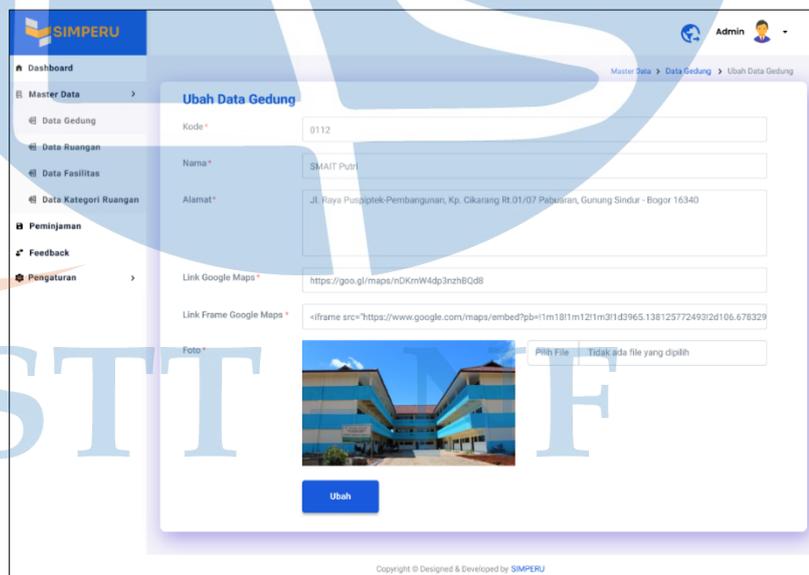
5. Detail Data Gedung



Gambar 4. 5 Prototipe - Detail Data Gedung

Pada gambar 4.5 berisi detail informasi data gedung dan tombol kembali, untuk kembali kehalaman sebelumnya.

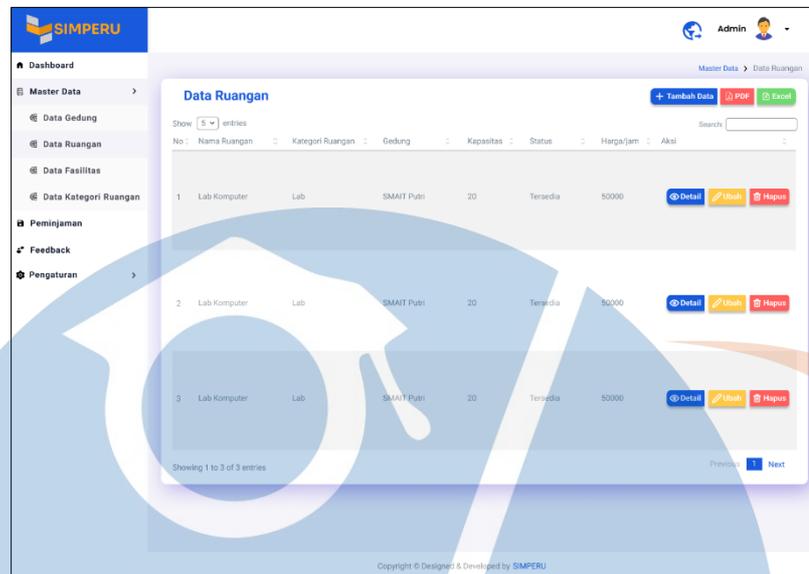
6. Ubah Data Gedung



Gambar 4. 6 Prototipe - Ubah Data Gedung

Pada gambar 4.6, terdapat form data gedung yang sudah terisi data untuk diubah dengan data yang baru.

7. Master Data Ruangan



Gambar 4. 7 Prototipe - Master Data Ruangan

Pada gambar 4.7, berisi tampilan data ruangan dan beberapa tombol, seperti Tambah Data, Detail, Ubah, Hapus, PDF, dan Excel yang digunakan untuk mengelola data ruangan.

8. Tambah Data Ruangan

Tambah Data Ruangan

Nama Ruangan*

Kategori Ruangan*

Gedung*

Kapasitas*

Lantai*

Status*

Harga*

Keterangan

Foto1*

Foto2

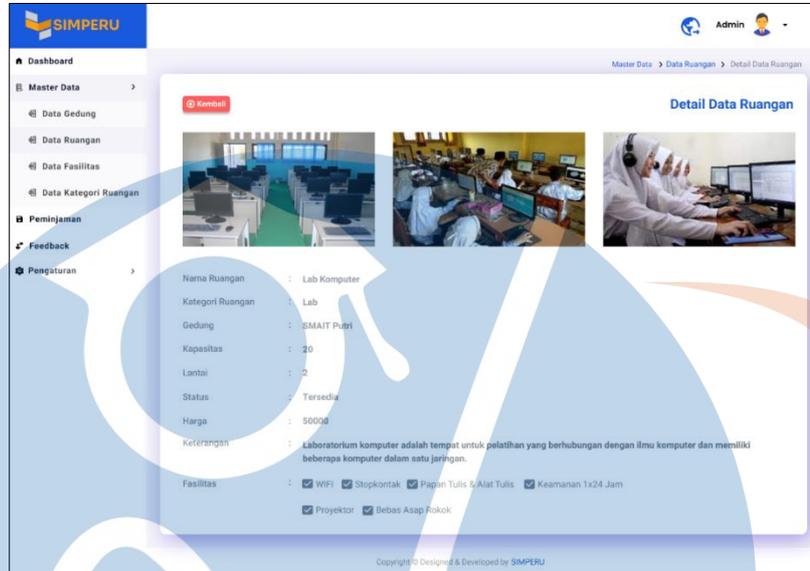
Foto3

Fasilitas* WiFi Stopkontak Papan Tulis & Alat Tulis Keamanan 24 Jam
 Proyektor Bebas Asap Rokok

Gambar 4. 8 Prototipe - Tambah Data Ruangan

Pada gambar 4.8, berisi form untuk tambah data ruangan dan tombol simpan, untuk menyimpan data yang sudah di *input*.

9. Detail Data Ruangan



Gambar 4. 9 Prototipe - Detail Data Ruangan

Pada gambar 4.9, berisi detail informasi data ruangan dan tombol kembali, untuk kembali kehalaman sebelumnya.

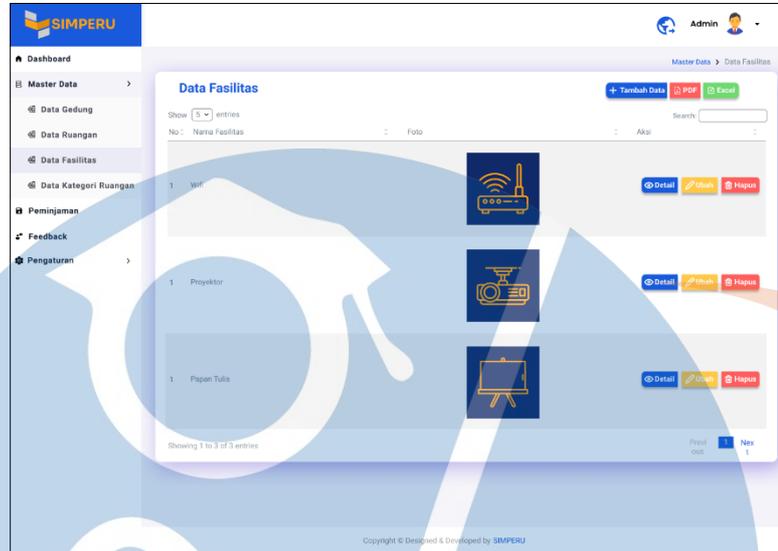
10. Ubah Data Ruangan



Gambar 4. 10 Prototipe - Ubah Data Ruangan

Pada gambar 4.10, berisi form data ruangan yang sudah terisi data untuk diubah dengan data yang baru.

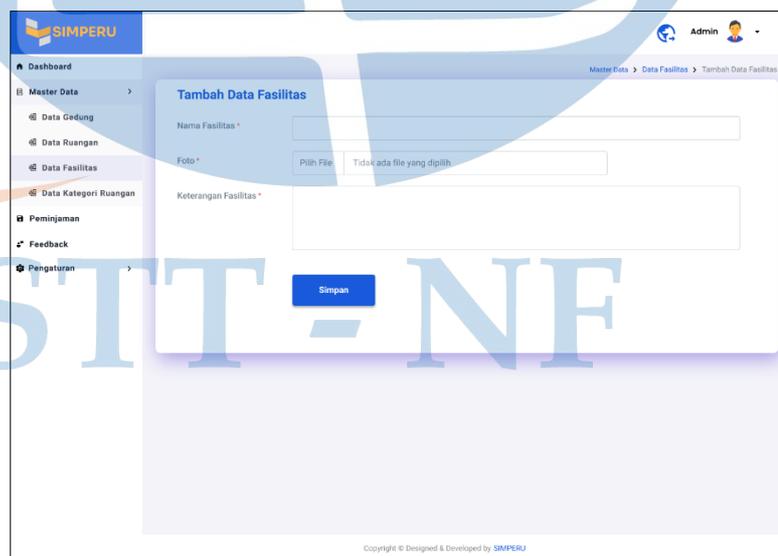
11. Master Data Fasilitas



Gambar 4. 11 Prototipe - Master Data Fasilitas

Pada gambar 4.11, berisi tampilan data fasilitas dan beberapa tombol, seperti Tambah Data, Detail, Ubah, Hapus, PDF, dan Excel yang digunakan untuk mengelola data fasilitas.

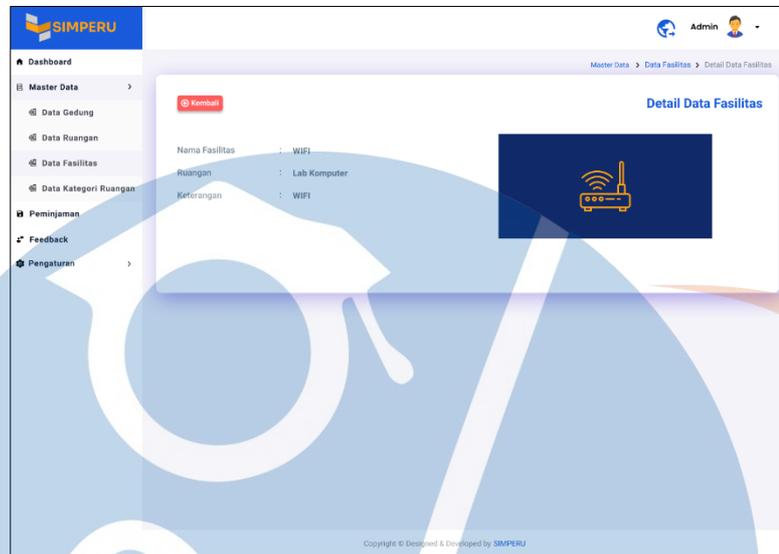
12. Tambah Data Fasilitas



Gambar 4. 12 Prototipe - Tambah Data Fasilitas

Pada gambar 4.12, berisi form untuk tambah data fasilitas dan tombol simpan, untuk menyimpan data yang sudah di *input*.

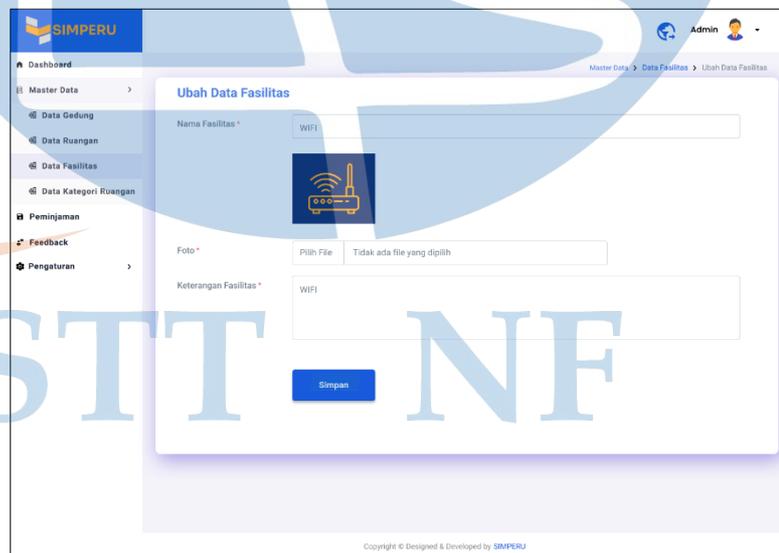
13. Detail Data Fasilitas



Gambar 4. 13 Prototipe - Detail Data Fasilitas

Pada gambar 4.13, berisi detail informasi data fasilitas dan tombol kembali, untuk kembali kehalaman sebelumnya.

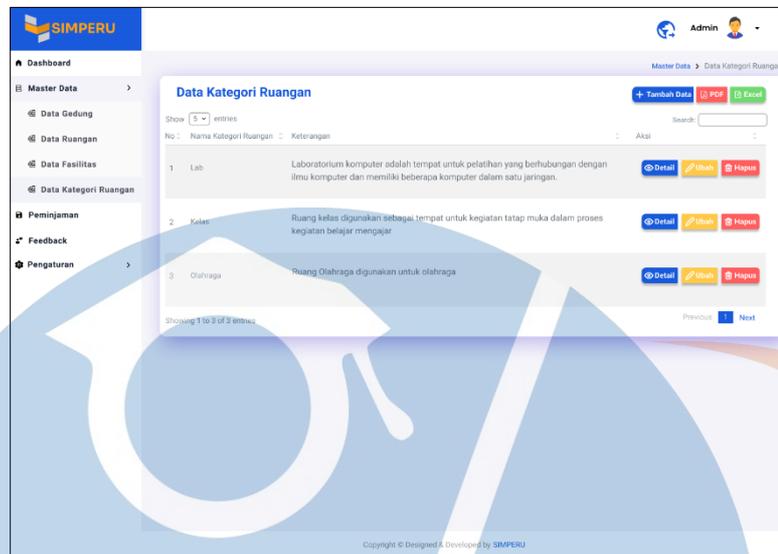
14. Ubah Data Fasilitas



Gambar 4. 14 Prototipe - Ubah Data Fasilitas

Pada gambar 4.14, berisi form data ruangan yang sudah terisi data untuk diubah dengan data yang baru.

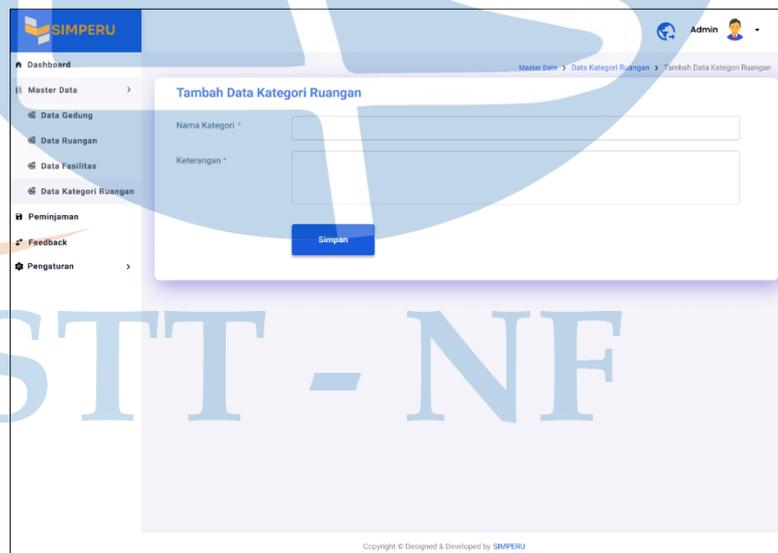
15. Master Data Kategori Ruangan



Gambar 4. 15 Prototipe - Master Data Kategori Ruangan

Pada gambar 4.15, berisi tampilan data Kategori Ruangan dan beberapa tombol, seperti Tambah Data, Detail, Ubah, Hapus, PDF, dan Excel yang digunakan untuk mengelola data kategori ruangan.

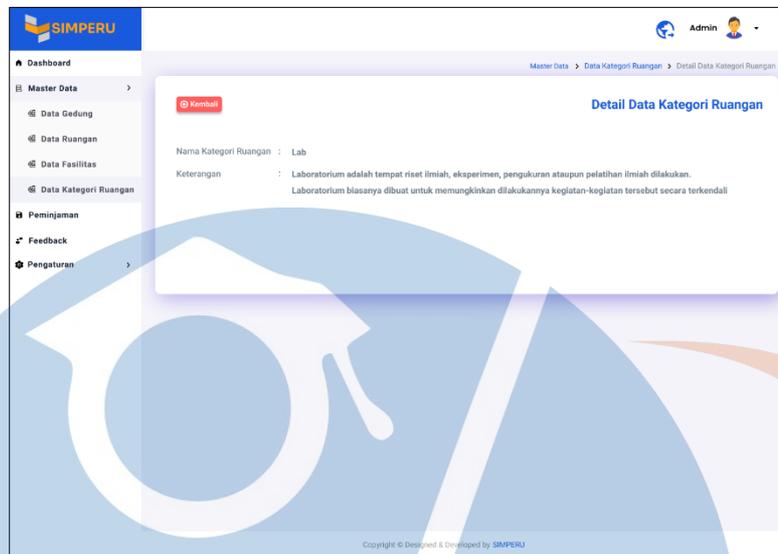
16. Tambah Data Kategori Ruangan



Gambar 4. 16 Prototipe - Tambah Data Kategori Ruangan

Pada gambar 4.16, berisi form untuk tambah data kategori ruangan dan tombol simpan, untuk menyimpan data yang sudah di *input*.

17. Detail Data Kategori Ruangan



Gambar 4. 17 Prototipe - Detail Data Kategori Ruangan

Pada gambar 4.17, berisi detail informasi data kategori ruangan dan tombol kembali, untuk kembali kehalaman sebelumnya.

18. Ubah Data Kategori Ruangan



Gambar 4. 18 Prototipe - Ubah Data Kategori Ruangan

Pada 4.18, berisi form data kategori ruangan yang sudah terisi data untuk diubah dengan data yang baru.

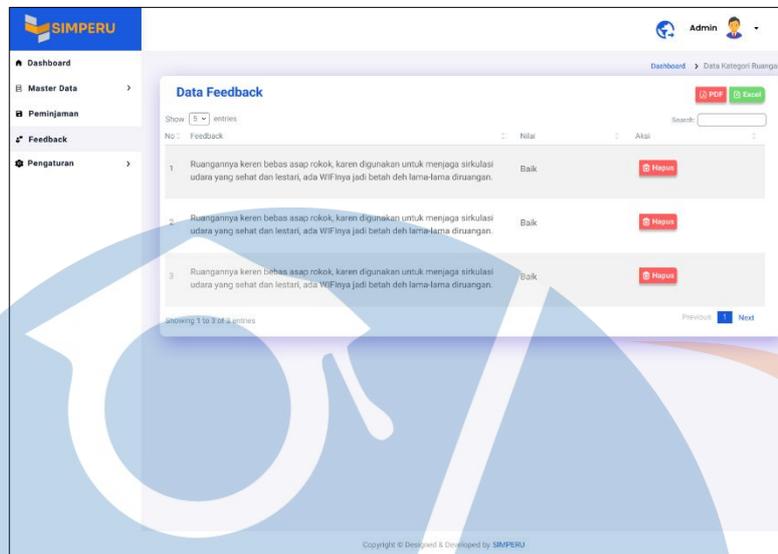
19. Data Peminjaman

No	Nama Peminjam	Nama Ruang	Tgl Peminjaman	Jam Peminjaman	Total Harga	Dokumen	Bukti Bayar	Status Pengajuan	Status Pembayaran	Aksi
1	Ayu	Lab Komputer	2023-02-25 2023-02-25	08:00:00 - 14:00:00	Rp. 300.000	Surat Peminjaman Ruang Lab.pdf		Ditolak		Diterima, Ditolak
2	Ayu	Lab Komputer	2023-02-25 2023-02-25	08:00:00 - 14:00:00	Rp. 300.000	Surat Peminjaman Ruang Lab.pdf		Diterima	Belum Lunas	Konfirmasi
3	Ayu	Lab Komputer	2023-02-25 2023-02-25	08:00:00 - 14:00:00	Rp. 300.000	Surat Peminjaman Ruang Lab.pdf		Diterima	Lunas	Selesai
4	Ayu	Ruang Kelas A1	2023-02-25 2023-02-25	08:00:00 - 14:00:00	Rp. 0	Surat Peminjaman Ruang Lab.pdf		Diterima	Lunas	Selesai
3	Ayu	Lab Komputer	2023-02-25 2023-02-25	08:00:00 - 14:00:00	Rp. 300.000	Surat Peminjaman Ruang Lab.pdf		Ditolak	Belum Lunas	Selesai
3	Ayu	Lab Komputer	2023-02-25 2023-02-25	08:00:00 - 14:00:00	Rp. 300.000	Surat Peminjaman Ruang Lab.pdf		Diterima	Lunas	Selesai

Gambar 4. 19 Prototipe - Data Peminjaman

Pada gambar 4.19, terdapat tabel yang berisi data peminjaman serta beberapa tombol aksi, yaitu "Diterima", "Ditolak", dan "Konfirmasi". Apabila peminjaman ruangan gratis diterima, maka status pembayaran menjadi "lunas", dan kolom aksi menampilkan status "Selesai". Namun, jika ruangan berbayar diterima, maka status pembayaran menjadi "belum lunas". Apabila peminjam telah melakukan konfirmasi pembayaran, maka akan muncul gambar bukti bayar dan tombol konfirmasi pada admin. Selain itu, data peminjaman juga dapat dicetak dalam format PDF atau Excel.

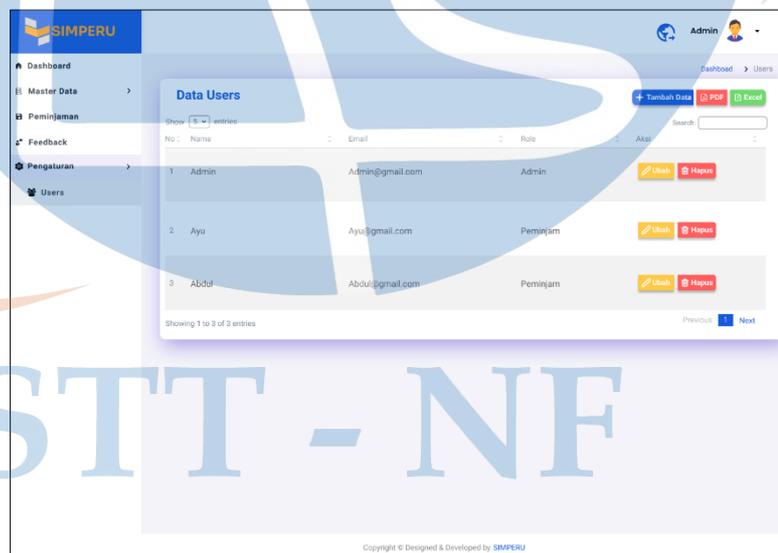
20. Data Feedback



Gambar 4. 20 Prototipe - Data *Feedback*

Pada gambar 4.20, terdapat tabel yang berisi data *feedback* dan tombol aksi yaitu hapus. Data *feedback* juga bisa dicetak dalam format PDF atau Excel.

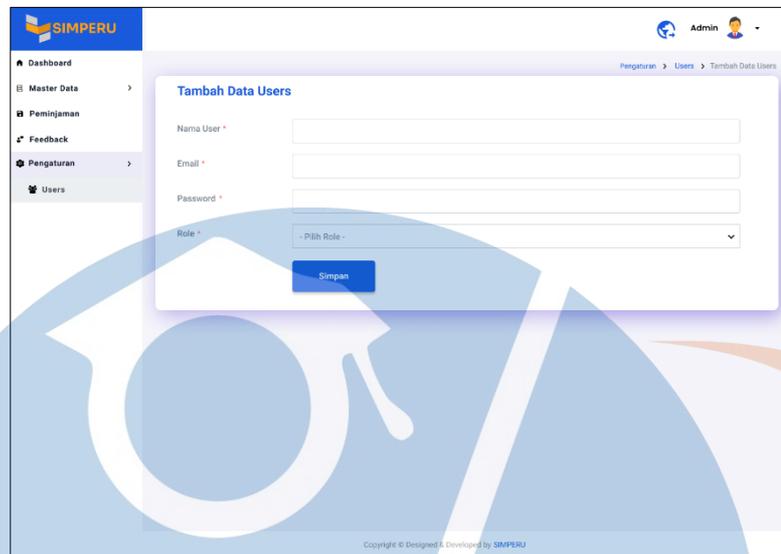
21. Data *Users*



Gambar 4. 21 Prototipe - Data *Users*

Pada gambar 4.21, berisi data *Users* dan beberapa tombol yaitu tambah data, ubah, hapus, PDF dan Excel yang digunakan untuk mengelola data *Users*.

22. Tambah Data *Users*



The screenshot shows the 'Tambah Data Users' form in the SIMPERU application. The form is located in the 'Pengaturan' (Settings) section under 'Users'. It contains the following fields:

- Nama User *
- Email *
- Password *
- Role * (with a dropdown menu labeled 'Pilih Role')

A blue 'Simpan' button is positioned below the form fields. The background of the application shows a sidebar with navigation options: Dashboard, Master Data, Peminjaman, Feedback, Pengaturan, and Users.

Gambar 4. 22 Prototipe - Tambah Data *Users*

Pada gambar 4.22, berisi form untuk tambah data *Users* dan tombol simpan, untuk menyimpan data yang sudah di *input*.

23. Ubah Data *Users*



The screenshot shows the 'Ubah Data Users' form in the SIMPERU application. The form is located in the 'Pengaturan' (Settings) section under 'Users'. It contains the following fields:

- Nama User * (filled with 'Ayu')
- Email * (filled with 'ayu@gmail.com')
- Role * (filled with 'Peminjam')

A blue 'Simpan' button is positioned below the form fields. The background of the application shows a sidebar with navigation options: Dashboard, Master Data, Peminjaman, Feedback, Pengaturan, and Users.

Gambar 4. 23 Prototipe - Ubah Data *Users*

Pada gambar 4.23, berisi form data *Users* yang sudah terisi data untuk diubah dengan data yang baru.

4.1.2 Prototipe Peminjam

Halaman peminjam adalah halaman yang akan diakses oleh peminjam. Berikut ini adalah implementasi antarmuka peminjam dari prototipe yang sudah dibuat:

1. Halaman Landing



Gambar 4. 24 Prototipe - Landing 1

Pada gambar 4.24, terdapat tampilan search ruangan berdasarkan gedung dan kategori ruangan, yang akan menampilkan ruangan yang dicari, lalu dibawahnya terdapat kategori ruangan yang akan menampilkan ruangan berdasarkan kategori yang dipilih, dan ada beberapa feedback yang ditampilkan.

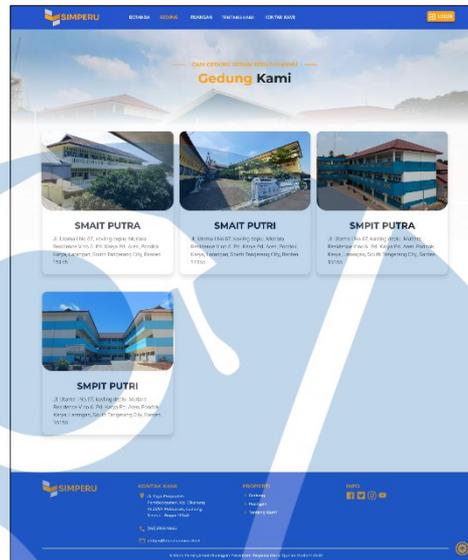


Gambar 4. 25 Prototipe - Landing 2

Pada gambar 4.25, menampilkan Gedung yang terdapat di Pesantren Terpadu Darul Quran Mulia, lalu terdapat tampilan fasilitas yang tersedia dan terakhir ada footer yang berisi kontak kami, properti dan info terkait sosial media.

STT - NF

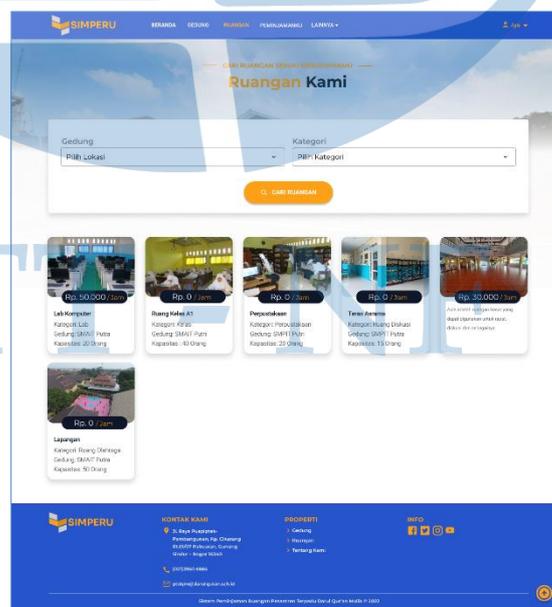
2. Halaman Gedung



Gambar 4. 26 Prototipe - Halaman Gedung

Pada gambar 4.26, terdapat 4 Card gedung yang menampilkan informasi nama gedung dan alamat gedung yang ada di Pesantren.

3. Halaman Ruang



Gambar 4. 27 Prototipe - Halaman Ruang

Pada gambar 4.27, terdapat tombol 'cari ruangan' yang dapat digunakan untuk mencari ruangan yang tersedia berdasarkan gedung dan kategori. Selain itu, terdapat juga beberapa ruangan yang tersedia.

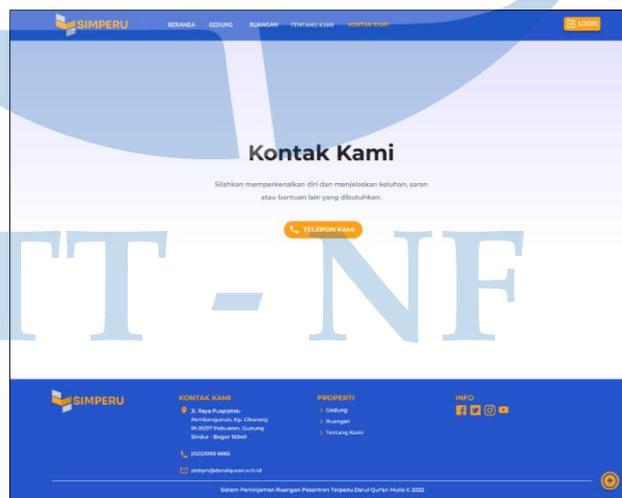
4. Halaman Tentang Kami



Gambar 4. 28 Prototipe- Halaman Tentang Kami

Pada gambar 4.28, digunakan untuk menampilkan informasi mengenai Sistem Peminjaman Ruangan, mulai dari pengertian hingga manfaatnya.

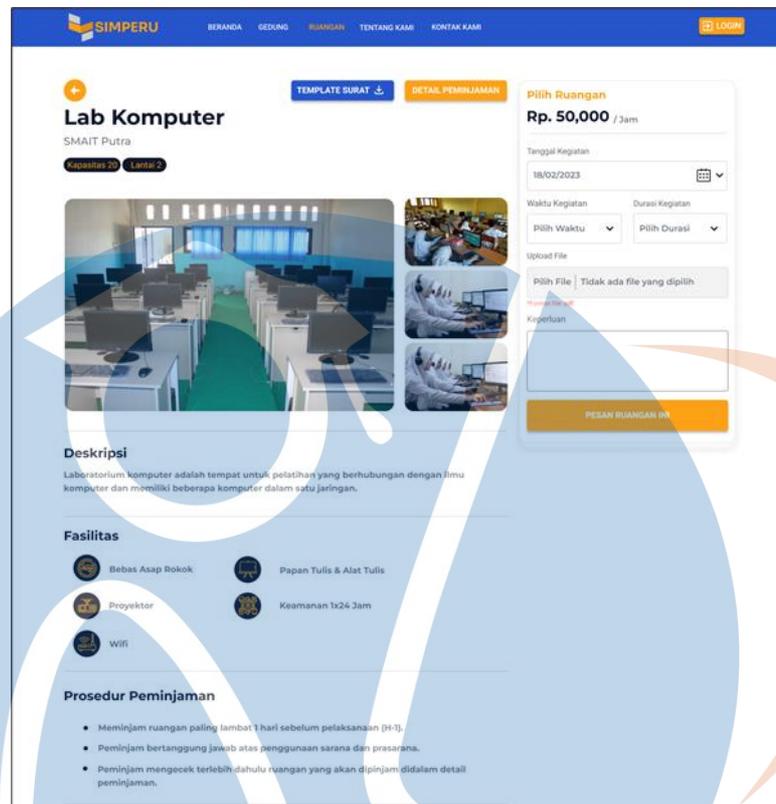
5. Halaman Kontak Kami



Gambar 4. 29 Prototipe - Halaman Kontak Kami

Pada gambar4.29, terdapat tombol telepon kami, yang dapat digunakan pengguna untuk meminta bantuan.

6. Halaman Detail Ruangan



Gambar 4. 30 Prototipe - Halaman Detail Ruangan 1

Pada gambar 4.30, terdapat informasi mengenai detail lengkap terkait ruangan, serta dilengkapi tombol template surat dan detail peminjaman yang digunakan untuk melihat ruangan yang sudah terlebih dahulu dipinjam. Pada halaman ini juga digunakan untuk memesan ruangan tersebut.

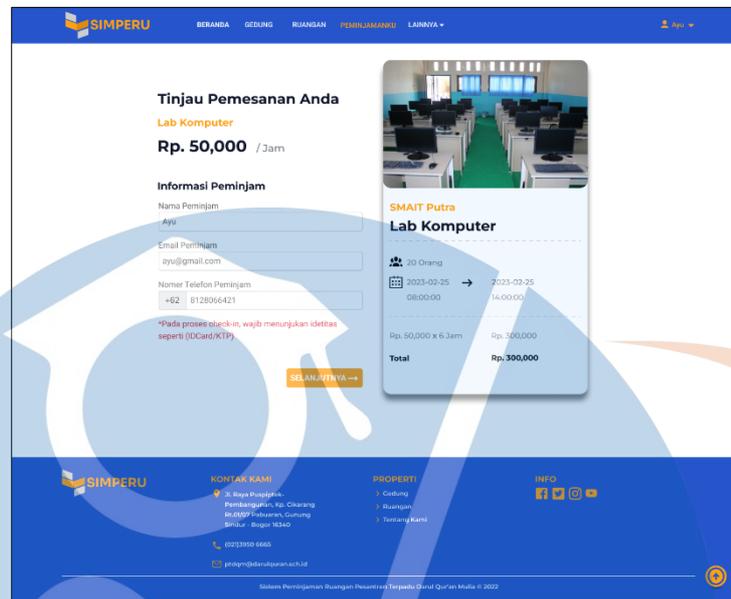
STT - NF



Gambar 4. 31 Prototipe - Halaman Detail Ruangan 2

Pada 4.31, terdapat informasi detail lengkap terkait ruangan, dan ada tampilan informasi mengenai ruangan lain yang berada di gedung yang sama dengan ruangan tersebut.

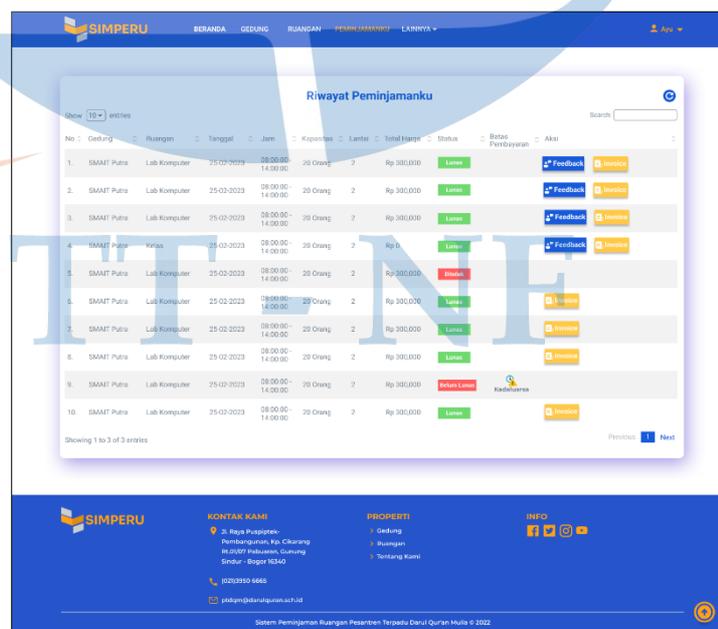
7. Tinjauan Pemesanan



Gambar 4. 32 Prototipe - Tinjauan Pemesanan

Pada 4.32, berisi data informasi peminjam sampai total harga yang harus dibayar. Setelah dilihat datanya sudah benar, maka peminjam dapat langsung mengklik tombol selanjutnya yang mengarah ke proses pembayaran ruangan.

8. Peminjamanku



Gambar 4. 33 Prototipe - Peminjamanku

Pada gambar 4.33, terdapat riwayat peminjaman ruangan. Jika status ruangan diajukan, maka admin akan segera menyetujuinya, sehingga status pembayaran menjadi belum lunas dan terdapat tombol "bayar". Setelah peminjam menyelesaikan pembayaran, maka status akan berubah menjadi "diproses" dan menunggu konfirmasi pembayaran dari admin. Setelah itu, akan muncul tombol "feedback" untuk mengisi feedback setelah ruangan sudah dipinjam, dan terdapat tombol "download invoice" untuk bukti pembayaran ruangan.

4.2 Evaluasi Hasil

Evaluasi Hasil adalah proses untuk mengevaluasi hasil prototipe yang sudah didesain, untuk mengetahui apakah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat membantu pengembangan aplikasi. Pengujian dilakukan dengan 3 tahapan yaitu *black box* dan kuesioner.

4.2.1 Black Box

Black box merupakan pengujian untuk memastikan apakah proses-proses yang dilakukan menghasilkan output yang sesuai dengan rancangan. *Black box* nantinya akan diuji oleh *Designer*.

Tabel 4. 1 Hasil *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
2	Tampilan <i>Register</i>	Klik Tombol <i>Register</i>	Menampilkan Form <i>Register</i> yang terdiri dari Nama, Email, Password, Konfirmasi Password	Berhasil
3	Tampilan Profil Admin	Klik Tombol ikon panah kebawah	Menampilkan <i>Pop up</i> Form Nama, Email, dan Form untuk ganti Password	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
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
5	Tampilan Master Data Gedung	Klik Data Gedung	Menampilkan Data Gedung, tombol Tambah Gedung, Detail, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	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
7	Tampilan Admin Detail Gedung	Klik Detail	Menampilkan Detail Gedung dari Foto, Kode, Nama, dan Alamat gedung	Berhasil
8	Tampilan Ubah Gedung	Klik Ubah	Menampilkan form Data Gedung yang sudah terisi datanya.	Berhasil
9	Tampilan Hapus Gedung	Klik Hapus	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, apakah anda yakin ingin menghapus data ini? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Berhasil
10	Tampilan PDF Gedung	Klik PDF	File PDF akan terdownload.	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
11	Tampilan Excel Gedung	Klik Excel	File Excel akan terdownload.	Berhasil
12	Tampilan Master Data Ruangan	Klik Data Ruangan	Menampilkan Data Ruangan, tombol Tambah Ruangan, Detail, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	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
14	Tampilan Detail Ruangan	Klik Detail	Menampilkan Detail Ruangan dari Foto Ruangan, Nama, Kategori, Pilih Gedung, Kapasitas, Lantai, Status, Harga, Keterangan, dan Fasilitas.	Berhasil
15	Tampilan Ubah Ruangan	Klik Ubah	Menampilkan form Data Ruangan yang sudah terisi datanya.	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
17	Tampilan PDF Ruangan	Klik PDF	File PDF akan terdownload.	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
18	Tampilan Excel Ruang	Klik Excel	File Excel akan terdownload.	Berhasil
19	Tampilan Master Data Fasilitas	Klik Data Fasilitas	Menampilkan Data Fasilitas, tombol Tambah Fasilitas, Detail, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	Berhasil
20	Tampilan Tambah Data Fasilitas	Klik Tambah Data	Menampilkan form <i>input</i> Data Fasilitas dari Nama, Foto, Keterangan Fasilitas, dan Pilih Ruang.	Berhasil
21	Tampilan Detail Fasilitas	Klik Detail	Menampilkan Detail Fasilitas dari Foto, Nama Fasilitas, Ruang, Keterangan.	Berhasil
22	Tampilan Ubah Fasilitas	Klik Ubah	Menampilkan form Data Fasilitas yang sudah terisi datanya.	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
24	Tampilan PDF Fasilitas	Klik PDF	File PDF akan terdownload.	Berhasil
25	Tampilan Excel Fasilitas	Klik Excel	File Excel akan terdownload.	Berhasil
26	Tampilan Master Data	Klik Data Kategori Ruang	Menampilkan Data Kategori Ruang, tombol Tambah	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
	Kategori Ruangan		Kategori Ruangan, Detail, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	
27	Tampilan Tambah Data Kategori Ruangan	Klik Tambah Data	Menampilkan form <i>input</i> Data Kategori Ruangan dari Nama Kategori dan Keterangan	Berhasil
28	Tampilan Detail Kategori Ruangan	Klik Detail	Menampilkan Detail Kategori Ruangan dari Nama Kategori dan Keterangan	Berhasil
29	Tampilan Ubah Kategori Ruangan	Klik Ubah	Menampilkan form Data Kategori Ruangan yang sudah terisi datanya.	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
31	Tampilan PDF Kategori Ruangan	Klik PDF	File PDF akan terdownload	Berhasil
32	Tampilan Excel Kategori Ruangan	Klik Excel	File Excel akan terdownload	Berhasil
33	Tampilan Master Data Peminjaman	Peminjaman	Menampilkan Data Peminjaman, Status Peminjaman, tombol	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
			Diterima, Ditolak, Konfirmasi, PDF dan Excel	
34	Tampilan Diterima Peminjaman	Klik Diterima	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, Pengajuan Peminjaman Diterima? dan terdapat tombol oke dan batal	Berhasil
35	Tampilan Ditolak Peminjaman	Klik ditolak	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, Anda yakin Peminjaman Ditolak? dan terdapat tombol iya dan tidak.	Berhasil
36	Tampilan Konfirmasi pembayaran	Klik Konfirmasi	Menampilkan <i>Pop up</i> pertanyaan, Konfirmasi Bukti Pembayaran? dan terdapat tombol oke dan batal.	Berhasil
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
38	Tampilan PDF Peminjaman	Klik PDF	File PDF akan terdownload	Berhasil
39	Tampilan Excel Peminjaman	Klik Excel	File Excel akan terdownload	Berhasil
40	Tampilan Master Data <i>Feedback</i>	Klik <i>Feedback</i>	Menampilkan Data <i>Feedback</i> , tombol Hapus, PDF dan Excel	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
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
42	Tampilan PDF <i>Feedback</i>	Klik PDF	File PDF akan terdownload	Berhasil
43	Tampilan Excel <i>Feedback</i>	Klik Excel	File Excel akan terdownload	Berhasil
44	Tampilan Master Data Users	Klik Users	Menampilkan Data Users, tombol Tambah Users, Ubah, Hapus, PDF dan Excel	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
46	Tampilan Ubah Users	Klik Ubah	Menampilkan form Data Users yang sudah terisi datanya.	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
48	Tampilan PDF Users	Klik PDF	File PDF akan terdownload	Berhasil
49	Tampilan Excel Users	Klik Excel	File Excel akan terdownload	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
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
51	Tampilan Tentang Kami	Klik Tentang Kami pada Navbar	Menampilkan informasi mengenai apa itu Simperu, dan Fungsi dari Simperu (Sistem Peminjaman Ruangan)	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
53	Tampilan Profil Peminjam	Klik Tombol ikon panah kebawah pada Navbar	Menampilkan <i>Pop up Form</i> Nama, Email, dan Form untuk ganti Password	Berhasil
54	Tampilan Search Data Gedung Berdasarkan Kategori Ruangan	Klik Tombol Cari Ruangan	Maka akan ditampilkan Ruangan yang dicari	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
55	Tampilan Data Gedung	Klik Gedung pada Navbar	Menampilkan Data-data Gedung yang ada di Pesantren Terpadu Darul Quran Mulia	Berhasil
56	Tampilan Detail Data Gedung	Klik Card Gedung	Menampilkan detail gedung dari foto, lokasi dan ruangan yang berada di dalam gedung tersebut.	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
58	Tampilan Detail Peminjaman	Klik Detail Peminjaman	Menampilkan Data-data Peminjaman terkait dengan Ruangan tersebut.	Berhasil
59	Tampilan Detail Data Ruangan & Pemesanan Ruangan	Klik <i>Card</i> 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 terkait Peminjaman Ruangan tersebut.	Berhasil

No.	Pengujian	Proses	Keluaran	Hasil
60	Tampilan Tinjau Pemesanan	Klik Pesan Ruangan Ini	Menampilkan informasi peminjaman Ruangan	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
62	Tampilan Peminjamanku	Klik Peminjamanku pada Navbar	Menampilkan daftar riwayat peminjaman.	Berhasil
63	Tampilan Feedback	Klik Feedback	Menampilkan Form Feedback yang berisi penilaian dan kesan terhadap ruangan.	Berhasil
64	Tampilan Invoice	Klik Invoice	File invoice akan terdownload	Berhasil

Pengujian *Black box* memiliki 64 pengujian yang dilakukan oleh *designer*. Pada jumlah pengujian yang berhasil didapatkan sebanyak 64 keberhasilan, sedangkan yang tidak berhasil ada 0, sehingga persentase keberhasilannya yaitu:

Persentase keberhasilan = (Jumlah skenario pengujian berhasil / Jumlah total skenario pengujian) x 100%

Persentase keberhasilan = (64 / 64) x 100% = 100%

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sistem telah berhasil menyelesaikan skenario pengujian dengan benar dan dapat dianggap berhasil dalam pengujian melalui pendekatan *black box testing*.

4.2.2 Hasil Kuesioner

Berikut adalah hasil kuesioner yang didapatkan dari 13 responden. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Admin

Admin					
No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa prototipe mudah dipahami dan digunakan.	0	0	3	1
2	Saya merasa prototipe sangat responsif terhadap tindakan pengguna.	0	0	2	2
3	Prototipe telah memenuhi kebutuhan dan tujuan yang diinginkan.	0	0	2	2
4	Prototipe ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan mudah.	0	0	3	1
5	Saya merasa prototipe telah memenuhi ekspektasi saya dalam hal fungsionalitas.	0	0	4	0
6	Pengguna merasa prototipe ini membantu untuk meningkatkan produktivitas.	0	0	2	2
7	Prototipe ini memiliki fitur dan fungsi yang lengkap.	0	0	4	0
8	Tampilan antarmuka prototipe ini menarik	0	0	3	1
9	Dari hasil pengujian, prototipe ini terbukti mampu meningkatkan kualitas layanan.	0	0	3	1
10	Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe ini memiliki kinerja yang baik.	0	0	3	1

Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Peminjam

Peminjam					
No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa prototipe mudah dipahami dan digunakan.	0	2	2	5
2	Saya merasa prototipe sangat responsif terhadap tindakan pengguna.	1	1	4	3
3	Prototipe telah memenuhi kebutuhan dan tujuan yang diinginkan.	0	1	5	3
4	Prototipe ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan mudah.	0	0	4	5
5	Saya merasa prototipe telah memenuhi ekspektasi saya dalam hal fungsionalitas.	0	0	7	2
6	Pengguna merasa prototipe ini membantu untuk meningkatkan produktivitas.	0	1	2	6
7	Prototipe ini memiliki fitur dan fungsi yang lengkap.	0	2	5	2
8	Tampilan antarmuka prototipe ini menarik	0	0	4	5
9	Dari hasil pengujian, prototipe ini terbukti mampu meningkatkan kualitas layanan.	0	0	6	3
10	Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe ini memiliki kinerja yang baik.	0	0	6	3

Total Skor Likert dapat dilihat dari perhitungan dibawah ini:

Jawaban Sangat Setuju (SS) = 48 x 4 = 192

Jawaban Setuju (S) = 74 x 3 = 222

Jawaban Tidak Setuju (TS) = 7 x 2 = 14

Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 x 1 = 1

Total Skor = 429

Rumus nilai maksimum = (Jumlah responden * Nilai tertinggi likert * Total pernyataan)

Nilai maksimum = $13 * 4 * 10 = 520$

Penyelesaian Akhir Indeks (%) = $(\text{Total skor} / \text{Skor Max}) * 100$

Indeks (%) = $(429 / 520) * 100 = 83\%$

Hasil tes skala likert yang mencapai 83% , artinya masuk dalam interval 80-100 dan menunjukkan bahwa responden sangat setuju terhadap topik yang diuji.

Tabel 4. 4 Kritik dan Saran

Kritik dan Saran		
No	Role	Catatan
1	Admin	<ul style="list-style-type: none">• Notifikasi ketika ada peminjaman
2	Peminjam	<ul style="list-style-type: none">• Edukasi untuk pengguna sistem.• Tambah daftar nama santri yang menggunakan laboratorium dalam formulir peminjaman jika digunakan untuk perlombaan.

STT - NF