

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI**

Pada bab ini akan dibahas tentang pengujian dan analisa dari aplikasi yang sudah dibuat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan eksekusi perangkat lunak serta tidak menutup kemungkinan untuk mengetahui kelemahannya. Sehingga dari sini nantinya dapat disimpulkan apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

#### **4. 1 Skenario Hardware Server & Client**

Skenario hardware server dalam testing

Tabel 4.1 Tabel Spesifikasi Hardware Server

<b>Spesifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
1. RAM	1 GB
2. Storage	10 GB
3. Processor	Core Xeon 7040 @3,00 Ghz
4. Operating System	Ubuntu Server 14.0 LTS

Skenario hardware client 1

Tabel 4.2 Tabel Spesifikasi Hardware Client 1

<b>Spesifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
1. RAM	512 Mb
2. Storage	512 Mb
3. Processor	600 Mhz Cortex-A5
4. Operating System	Android 2.3.6 (Gingerbeard)

Skenario hardware client 2

Tabel 4.3 Tabel Spesifikasi Hardware Client 2

<b>Spesifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
1. RAM	512 Mb
2. Storage	209 Mb
3. Processor	830 Mhz ARMv6
4. Operating System	Android 2.3.6 (Gingerbeard)

## 4.2 Skenario Software Server & Client

a) Skenario Software

Skenario software server

- 1) Sistem operasi : Ubuntu Server 14.0 LTS
- 2) Web Server : Apache dan PHP 5.4, MySQL 5.6




b) Skenario Testing

Skenario testing kali ini kita lakukan dengan 2 pengguna. Pada sisi server sudah terpasang Web Server untuk memproses data yang akan dikirimkan oleh client (android). Jadi data semua tersimpan pada database Server Side.

### 4.3 Skenario Testing

Proses testing pada client kita awali dengan membuka aplikasi terlebih dahulu, lalu bisa memasukkan username dan password sesuai masing - masing pengguna. Kemudian kita melakukan pengetesan fungsi – fungsi pada Functional Requirements.

#### FR-01- Tambah Tab/Panel Pekerjaan



*Gambar 4.1 Gambar Create Perkerjaan*

Pengguna dapat memasukkan data pekerjaan sesuai yang akan dikerjakan. Pada form ini juga pengguna bisa membuat kode unix untuk setiap projectnya.



Create Project

Code :

PROTELINDOAPPS

Project Name :

ProtelIndo Mobile Surveryor

Project Platform :

Mobile

Project Author :

PT. Profesional Telekomunikasi Indonesia

Working Time:

5 Month

Project Description :

aplikasi mobile untuk pengecekan tower  
isp yang sedang dikerjakan.

*Gambar 4.2 Form Tambah Pekerjaan*

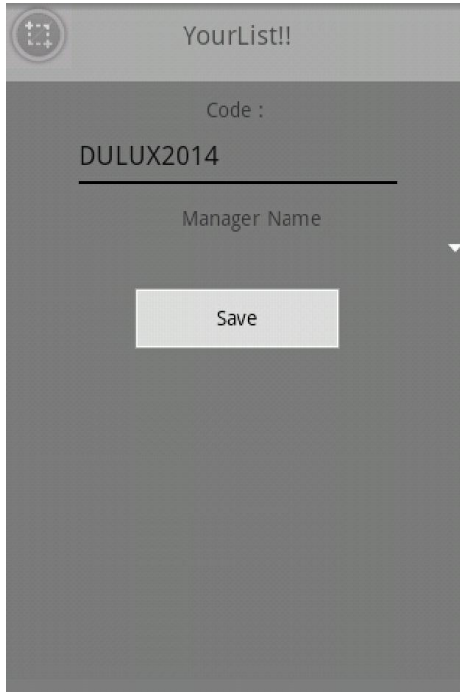
Pada gambar atas, pimpinan memasukkan pekerjaan baru yang akan dimanage oleh Manager dan dikerjakan oleh tim. Pimpinan memasukkan detail dari pekerjaan, berupa kode project, nama project, platform, author, dan lain.



*Gambar 4.3 Daftar Pekerjaan Halaman Home Pimpinan*

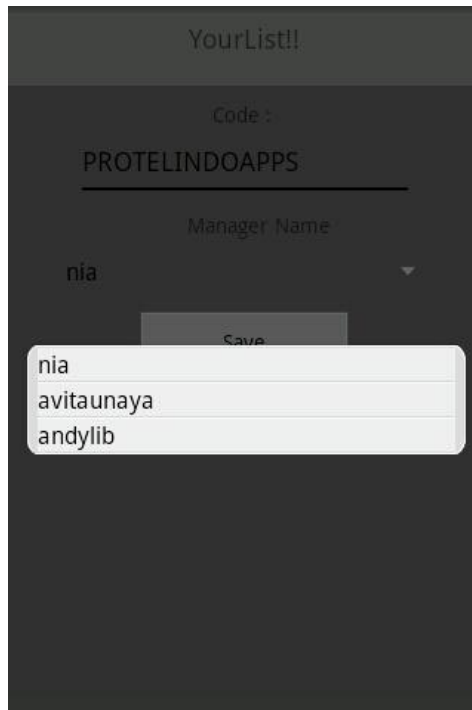
Pada gambar di atas, apabila pekerjaan telah berhasil ditambahkan maka akan muncul pada list halaman homepage Pimpinan.

#### **FR-02 - Tambah Pimpinan Tim ke Tab/Panel Pekerjaan**



*Gambar 4.4 Gambar Pilih Manager / Pimpinan Tim*

Pengguna dapat menambahkan Pimpinan Tim pada Pekerjaan yang di kehendaki oleh pimpinan Perusahaan.

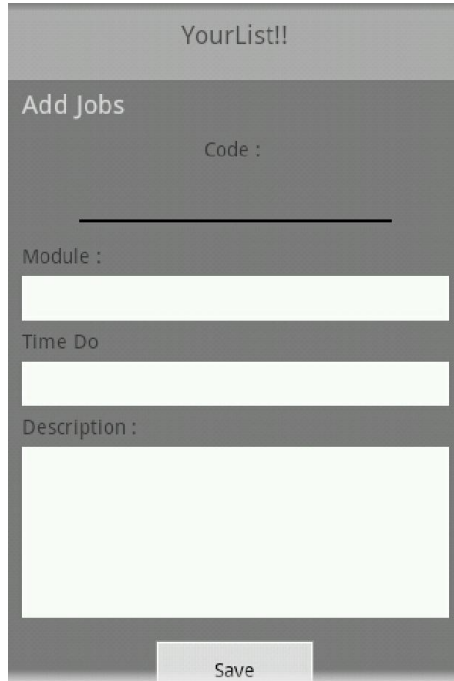


*Gambar 4.5 Daftar Manager*

Ketika pimpinan memilih daftar manager pada form yang ada, maka akan muncul daftar manager seperti gambar diatas.



**FR-03-Pimpinan Tim dapat menambahkan detail dari pekerjaan**



YourList!!

Add Jobs

Code :

Module :

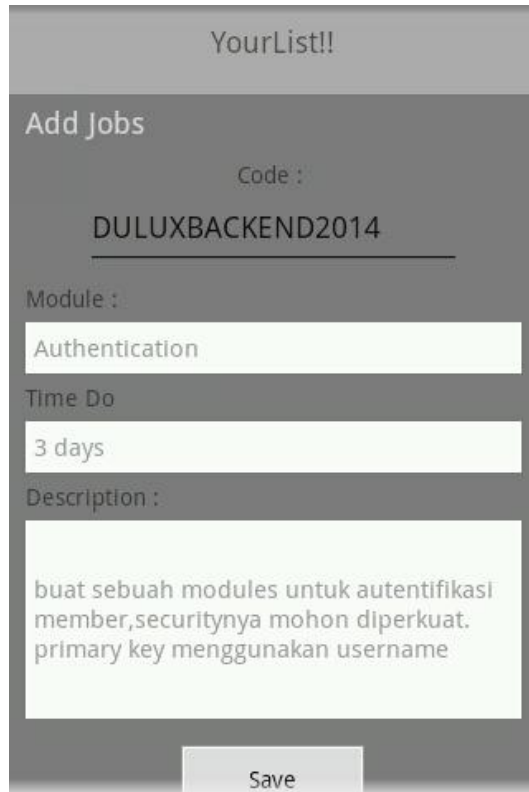
Time Do

Description :

Save

*Gambar 4.6 Gambar Tambah pekerjaan Anggota*

Pimpinan Tim / Manager dapat menambahkan pekerjaan sesuai dengan majemen proyek yang ada.



YourList!!

Add Jobs

Code :

DULUXBACKEND2014

Module :

Authentication

Time Do

3 days

Description :

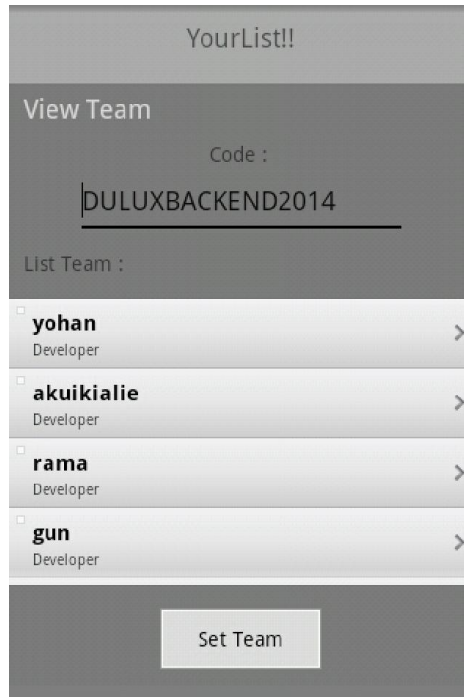
buat sebuah modules untuk autentifikasi member, securitynya mohon diperkuat. primary key menggunakan username

Save

*Gambar 4.7 Manager tambah Tugas*

Pada gambar diatas pada saat manager menambahkan jobs untuk dikerjakan oleh anggota tim.

**FR-04-Pimpinan Tim dapat memilih anggota tim**



YourList!!

View Team

Code :

DULUXBACKEND2014

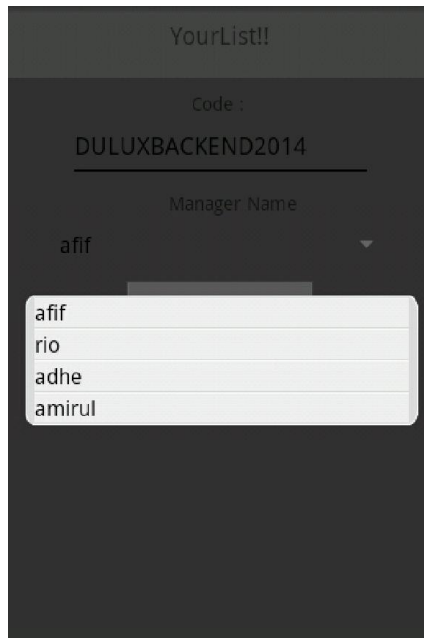
List Team :

<input type="checkbox"/>	<b>yohan</b> Developer	>
<input type="checkbox"/>	<b>akuikialie</b> Developer	>
<input type="checkbox"/>	<b>rama</b> Developer	>
<input type="checkbox"/>	<b>gun</b> Developer	>

Set Team

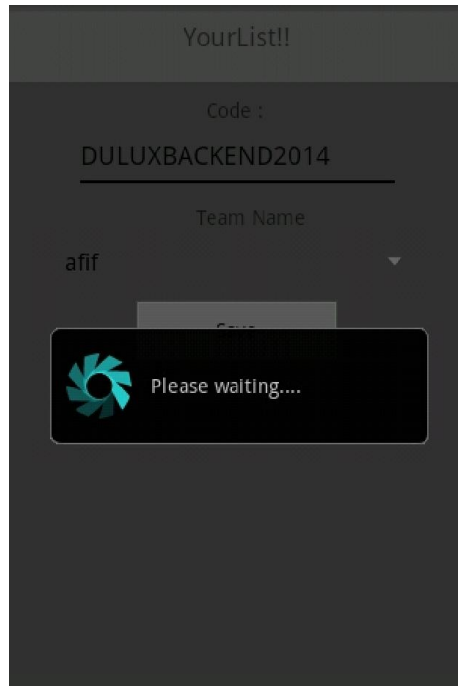
*Gambar 4.8 Daftar Tim Proyek*

Pimpinan dapat mengatur secara sistematis untuk pekerjaan yang kan dikerjakan oleh anggota tim. Sehingga akan lebih mempermudah managing pada tim.



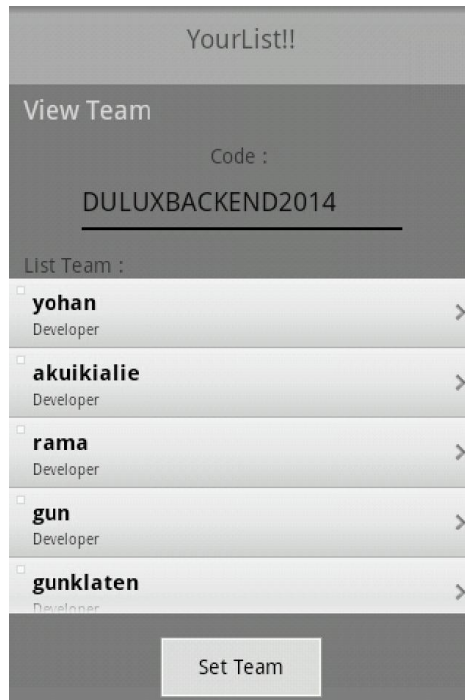
*Gambar 4.9 Set Team Project*

Ketika manage menekan tombol set team, maka akan tampilan seperti gambar di atas.



*Gambar 4.10 Simpan Anggota Team Project*

Lalu ketika berhasil di simpan maka akan muncul pada daftar team seperti di bawah ini.



*Gambar 4.11 Set Team Project Berhasil*

**FR-05-Pimpinan Tim dapat memberikan jadwal penyelesaian pekerjaan**



The screenshot shows a mobile application interface with a dark grey background. At the top left is a circular icon with a grid of dots. To its right is the text 'Code :'. Below this is a text input field containing 'DULUXBACKEND2014'. Underneath is the label 'Name Team' followed by a text input field containing 'yohan'. Below that is the label 'Module :' followed by a text input field containing 'Authentification'. Next is the label 'Time Do' followed by a text input field containing '1 Week'. Below that is the label 'Description :' followed by a larger text input field containing the text: 'Buat Sebuah module Authentification menggunakan parameter username dan password, untuk register saat ini belum masuk spesifikasi, mungkin nanti ada revisi setelah change request'. At the bottom center is a grey button labeled 'Save'.

*Gambar 4.12 Gambar Pengaturan jadwal penyelesaian pekerjaan*

Manager dapat mengatur jadwal penyelesaian dari pekerjaan yang akan dikerjakan oleh tim. Akan tetapi sebelum memberikannya harus mengatur timeline atau jadwal dari pekerjaan yang dikerjakan.

Sehingga anggota team mampu mengingat jadwal untuk penyelesaian. Akan tetapi kedepannya akan dihubungkan dengan salah satu fitur Google yaitu Google Cloud Messagging (GCM).

**FR-06**-Anggota tim bisa mencentang pekerjaan yang sudah terselesaikan



Gambar 4.13 Daftar Project Tiap Anggota Team



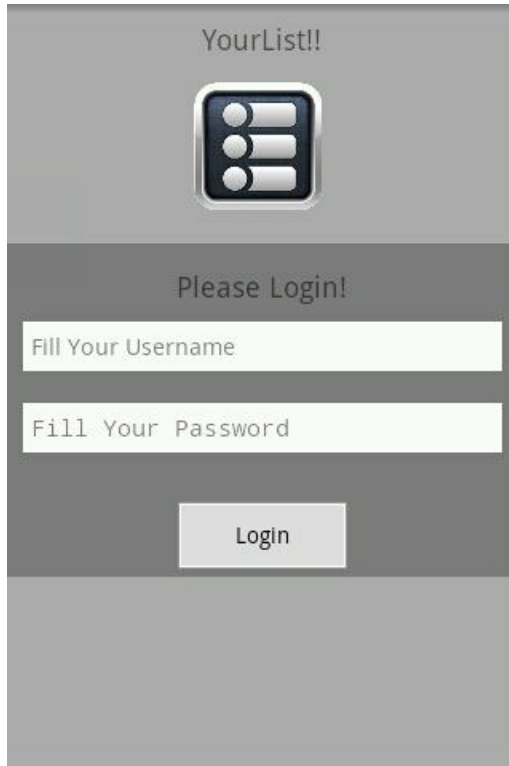
Pada halaman home akan muncul project yang akan dikerjakan oleh anggota tim. Pekerjaan tersebut akan berubah status ketika tim telah menyelesaikannya

Setelah kita melakukan testing terhadap Functional Requirements ( FR ), maka selanjutnya kita akan melakukan testing terhadap Non Functional Requirements ( NFR ).

Proses Testing

**NFR-01 Interface**

***Interface login***



*Gambar 4.14 Gambar Tampilan Login*

Interface pada aplikasi ini menggunakan Theme : Light Dark

### **NFR-02 *Avability***

Aplikasi ini dapat berjalan setiap hari asal pengguna menyalakan Konektivitas bisa menggunakan Paket Data atau Wireless. Akan tetapi berbeda dengan kondisi Server, server berjalan / dalam kondisi online 24 jam, karena server tersebut di pergunakan untuk service dari web yang lain.

### **NFR-03 Bahasa Komunikasi**

Aplikasi ini menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi antara pengguna dengan aplikasi. Hal ini terlihat pada beberapa tampilan sistem diatas. Sehingga pengguna dapat lebih memahami penggunaan bahasa Inggris dalam keseharian.

#### **NFR – 04 *Security***



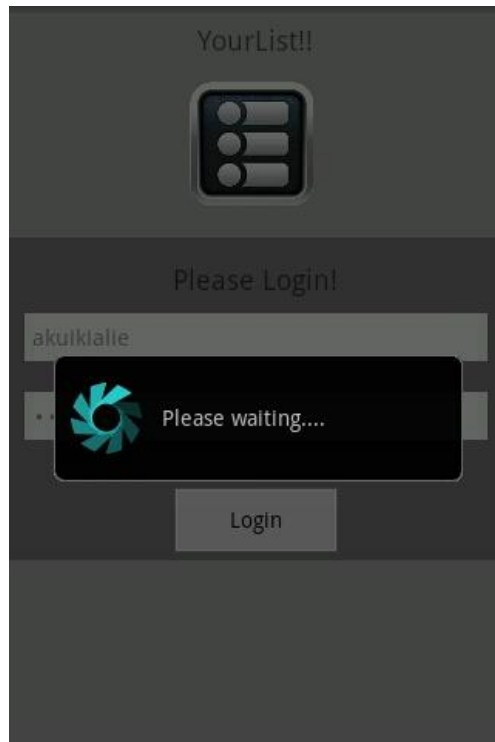
*Gambar 4.15 Tampilan Login*

Pada saat release testing, pengguna aplikasi ini harus mempunyai unix username, agar tidak mudah di pergunakan oleh orang lain.

### ***NFR-05 Portability***

Aplikasi ini hanya dapat di pergunakan oleh pengguna Android yang mempunyai Sistem Operasi kurang dari Versi Ice Cream Sandwich (ICS). Karena untuk versi yang terbaru, masih versi beta untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi.

### ***NFR-06 Response Time***



*Gambar 4.16 Tampilan Proses Login*



Aplikasi ini adalah berjalan dan user dapat mengakses fungsi-fungsinya kurang dari 2 detik. Akan tetapi banyak faktor apabila penggunaannya terganggu karena Jaringan Mobile yang tidak memenuhi syarat.