

pada Gambar 3.



Gambar 3. Perancangan Antarmuka Detail Notula

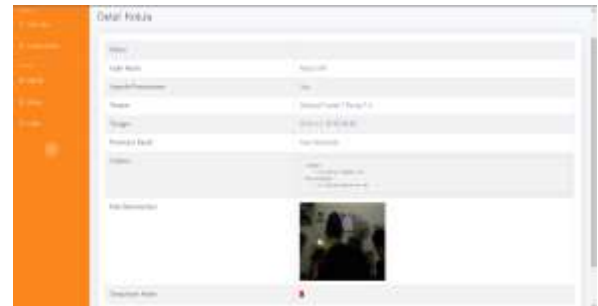
Implementasi basis data yang dilakukan didasari hasil tahap perancangan basis data yang sudah dilakukan. Implementasi basis data divisualisasikan kedalam bentuk Physical Data Model (PDM). Implementasi kode program merupakan proses sampel berdasarkan perancangan algoritma yang sudah didefinisikan yaitu *input_agenda*. Implementasi kode program dapat dilihat pada Tabel 2.

No.	Source Code
1	<code>function input_agenda(){</code>
2	<code> \$this->formvalidation();</code>
3	<code> if (\$this->form_validation-</code>
4	<code> >run()==false) {</code>
5	<code> \$this->session-</code>
6	<code> >set_flashdata('errors',\$this-</code>
7	<code> >form_validation->error_array());</code>
8	<code> \$this->form_validation-</code>
9	<code> >error_array();</code>
10	<code> return</code>
11	<code> redirect(site_url('Agenda_C/add_a</code>
12	<code> genda'));</code>
13	<code> }else{</code>
14	<code> \$post = \$this->input-</code>
15	<code> >post(null, TRUE);</code>
16	<code> \$post['materi'] = \$this-</code>
17	<code> >do_upload();</code>
18	<code> \$agenda = \$this->agenda_model-</code>
19	<code> >input_agenda(\$post, \$this-</code>
20	<code> >session->userdata['id']);</code>
21	<code> if (\$agenda){</code>
22	<code> return redirect(</code>
23	<code> site_url('Agenda_C/manageAgenda')</code>
24	<code>);</code>
25	<code> }</code>
26	<code> }</code>

Tabel 2. Implementasi Kode Program *input_agenda*

Pada proses pengimplementasian antarmuka, disajikan berdasarkan hasil rancangan antarmuka yang telah dibuat. Implementasi antarmuka yang ditampilkan

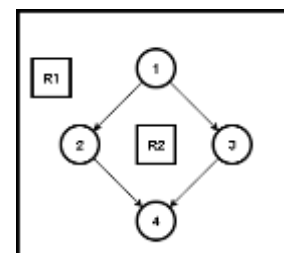
merupakan sampel yaitu halaman Detail notula . Implementasi dari antarmuka bisa dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Implementasi Antarmuka Detail Notula

6. PENGUJIAN

Pengujian sistem adalah proses yang dikerjakan sesudah proses implementasi sistem telah dilakukan. Pengujian dari sistem ini mencari tahu kesesuaian sistem yang sudah dibangun dengan hasil analisis kebutuhan serta kesesuaian dengan hasil perancangan sistem yang sudah dibuat sebelumnya. Pada penelitian ini mencakup empat proses pengujian yaitu proses uji unit, proses uji integrasi, proses uji validasi dan proses uji *usability*. Pengujian unit merupakan salah satu teknik pengujian dalam pendekatan *white-box*. Pengujian unit merupakan suatu proses untuk melakukan uji pada komponen-komponen program mulai dari fungsi atau dari kelas objek memanfaatkan *basis path testing*. Terdapat satu sampel kasus uji yaitu pengujian buat agenda. Berikut merupakan gambar *flowgraph* pada Gambar 5.



Gambar 5. Flowgraph Pengujian Unit Buat Agenda

Cyclomatic Complexity

$V[G] = \text{Jumlah Area} = R = 2$

$V[G] = \text{Edge} - \text{Node} + 2 = 4 - 4 + 2 = 2$

$V[G] = \text{Predicate Node} = 1 + 1 = 2$

Jalur Independen

Jalur 1 = 1 – 2 – 4