

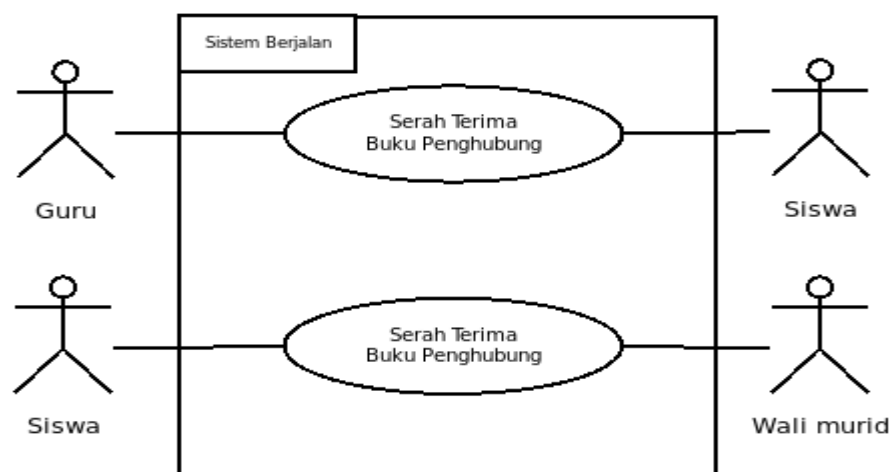
BAB IV

ANALISA DAN IMPLEMENTASI

4.1. Analisa Sistem Berjalan

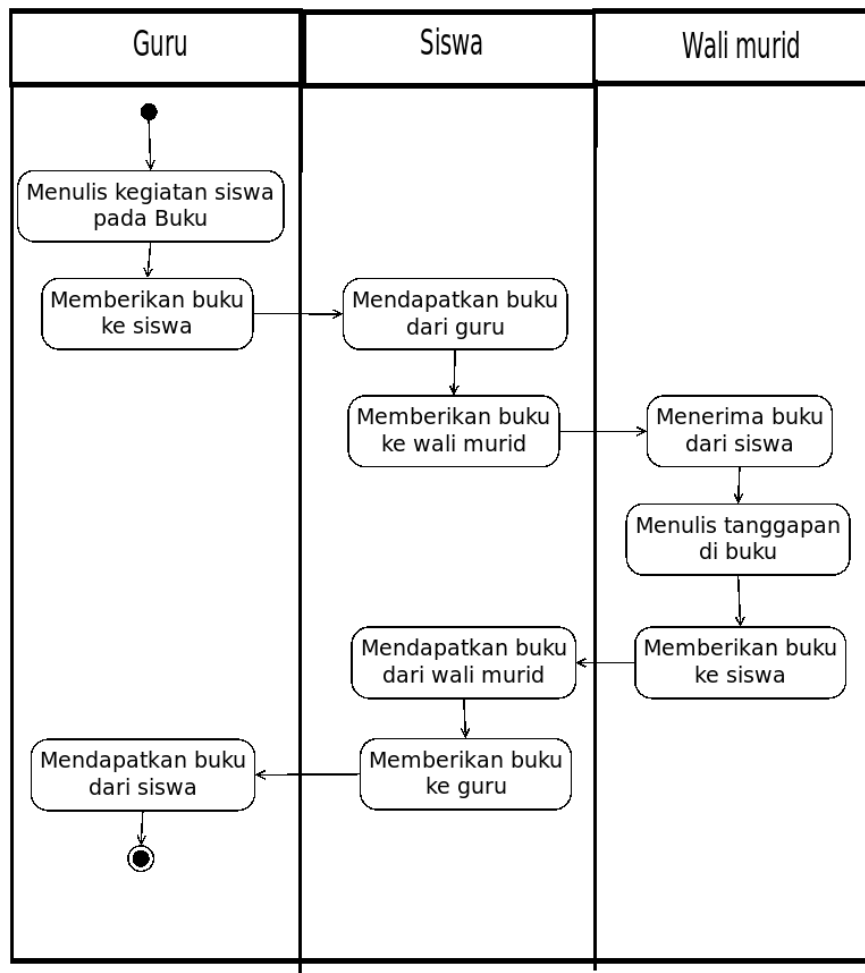
Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai suatu proses penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen sistem dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan pada sistem tersebut. Analisis sistem yang berjalan merupakan suatu gambaran tentang sistem yang diamati yang sedang berjalan saat ini, sehingga kelebihan dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan dapat diketahui. Analisis sistem yang berjalan juga dapat memudahkan dalam perancangan sistem yang baru.

4.2. Gambaran



Gambar 4.1 *Use Case* Sistem Berjalan

Activity Sistem Berjalan



Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Berjalan

4.3. Prosedur Sistem Berjalan

Adapun prosedur sistem sedang berjalan sebagai berikut :

1. Guru menulis kegiatan yang telah dilakukan siswa pada Buku Penghubung. Kemudian memberikan Buku Penghubung pada siswa agar diserahkan kepada wali muridnya.
2. Siswa menerima Buku Penghubung dari guru kemudian memberikan kepada wali murid agar membaca hasil kegiatan siswa dan memberikan tanggapan dengan menulis pada Buku Penghubung.
3. Wali murid menerima Buku Penghubung dari siswa kemudian membaca hasil kegiatan dan menulis tanggapan pada Buku Penghubung. Kemudian memberikan kepada siswa agar dikembalikan kepada guru.
4. Guru menerima kembali Buku Penghubung dari siswa setelah wali murid memberikan tanggapan yang sudah ditulis di Buku Penghubung.

4.4. Metode Analisa Sistem

Pada penelitian skripsi ini peneliti memakai metode diagram *SIPOC*. Peneliti akan menggambarkan proses umum berjalan dan proses umum pada sistem.

4.4.1 Tabel Diagram *SIPOC* Sistem Berjalan

<i>Supplier</i>	<i>Input</i>	<i>Process</i>	<i>Output</i>	<i>Customer</i>
Guru	Catatan Kegiatan Siswa	1. Guru menulis kegiatan yang telah dilakukan siswa pada Buku Penghubung. Kemudian memberikan Buku Penghubung pada siswa	Catatan Kegiatan Siswa	Guru

		<p>agar diserahkan kepada wali muridnya.</p> <p>2. Siswa menerima Buku Penghubung dari guru kemudian memberikan kepada wali murid agar membaca hasil kegiatan siswa dan memberikan tanggapan dengan menulis pada Buku Penghubung.</p>		
Wali murid	Tanggapan Kegiatan Siswa	<p>1. Wali murid menerima Buku Penghubung dari siswa kemudian membaca hasil kegiatan dan menulis tanggapan pada Buku Penghubung. Kemudian memberikan kepada siswa agar dikembalikan kepada guru.</p> <p>2. Guru menerima kembali Buku Penghubung dari siswa setelah wali murid memberikan tanggapan yang sudah ditulis di Buku Penghubung.</p>	Catatan Kegiatan Siswa	Wali murid

Tabel 4.1 *Diagram SIPOC* Sistem Berjalan

4.4.2 Tabel *Diagram SIPOC* Sistem Aplikasi

<i>Supplier</i>	<i>Input</i>	<i>Process</i>	<i>Output</i>	<i>Customer</i>
Guru	Mencatat kegiatan siswa	Guru mengetik kegiatan yang telah dilakukan siswa pada aplikasi <i>android</i> .	Catatan Kegiatan Siswa	Guru
Wali murid	Memberi tanggapan dari Guru	Wali murid menerima laporan dari guru melalui aplikasi <i>android</i> khusus orangtua, kemudian memberikan	Laporan Kegiatan Siswa	Wali murid

		tanggapannya		
--	--	--------------	--	--

Tabel 4.2 Diagram *SIPOC* Sistem Aplikasi

4.5. Pengembangan Sistem (*SDLC*)

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan model *waterfall* karena model ini melakukan pendekatan yang sistematis mulai dari analisa kebutuhan perangkat lunak, desain, pembuatan kode program, pengujian dan pendukung atau pemeliharaan.

4.5.1 Analisis kebutuhan perangkat lunak

a. Kebutuhan Pengguna

Dalam aplikasi ini terdapat dua pengguna yang dapat saling berinteraksi dalam lingkungan sistem, yaitu: Guru, dan Wali murid. Kedua pengguna tersebut memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda, seperti berikut ini:

1. Skenario Kebutuhan Bagian Guru
 - a) Mengelola Kelas
 - b) Diskusi ke Wali murid
2. Skenario Kebutuhan Bagian Wali murid
 - a) Mengelola Siswa
 - b) Diskusi ke Guru

b. Kebutuhan Sistem

1. Pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk mengakses aplikasi ini dengan memasukkan *username* dan *password* agar privasi masing-masing pengguna tetap terjaga keamanannya.
2. Pengguna harus melakukan *logout* setelah selesai menggunakan aplikasi
3. Bagian guru kelola data kelas
4. Bagian Wali murid kelola data siswa

4.5.2 Desain perangkat lunak

Dalam aplikasi ini dibutuhkan desain perangkat lunak, Yang akan dilakukan desain adalah sebagai berikut:

- 1) Rancangan Halaman *Login* Guru
- 2) Rancangan Halaman *Register* Guru
- 3) Rancangan Halaman Guru Membuat Kelas
- 4) Rancangan Halaman Guru Diskusi ke Wali Murid
- 5) Rancangan Halaman *Register* Wali murid
- 6) Rancangan Halaman *Login* Wali murid
- 7) Rancangan Halaman Wali murid Menambah Siswa
- 8) Rancangan Halaman Wali murid Diskusi ke Guru

4.5.3 Pembuatan kode program

a. Kebutuhan Kode Fungsi

Dalam aplikasi ada dua pengguna yang akan dibuatkan fungsi-fungsi kodenya untuk kebutuhan yang berbeda-beda, seperti berikut:

- 1) Fungsi Kebutuhan Guru
 - a) Fungsi *Register* Guru
 - b) Fungsi *Login* dan *Logout*
 - c) Fungsi Kelola Kelas
 - d) Fungsi Diskusi ke Wali murid
- 2) Fungsi Kebutuhan Wali murid
 - a) Fungsi *Register* Wali murid
 - b) Fungsi *Login* dan *Logout* Wali murid
 - c) Fungsi Kelola Siswa
 - d) Fungsi Diskusi ke Guru

4.5.4 Pengujian

Pengujian yang dilakukan yaitu pengujian *black box* dan pengujian *beta*. Pengujian *Black Box* Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Pengujian beta digunakan untuk mengetahui tanggapan user terhadap aplikasi dengan melakukan kuisioner.

a. Pengujian *Black Box*

1) Pengujian Fungsi Guru

Fungsi	Menu
Fungsi <i>Register</i> Guru	Tampilan Register
Fungsi <i>Login</i>	Tampilan Login
Fungsi <i>Logout</i>	Tampilan Utama
Fungsi Kelola Kelas	Tampilan Buat Kelas
Fungsi Diskusi ke Wali murid	Tampilan Daftar Kelas

Tabel 4.3 Pengujian Fungsi Guru

2) Pengujian Fungsi Wali murid

Fungsi	Menu
Fungsi <i>Register</i> Wali murid	Tampilan <i>Register</i>
Fungsi <i>Login</i> Wali murid	Tampilan <i>Login</i>
Fungsi Kelola Siswa	Tampilan Daftar Siswa
Fungsi Diskusi kepada Guru	Tampilan Daftar Siswa

Tabel 4.4 Pengujian Fungsi Wali Murid

b. Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan, dengan menggunakan kuesioner mengenai tanggapan user terhadap aplikasi yang telah dibangun. Kuesioner disebarakan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dimana anggota *sample* dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam

populasi. Kuesioner disebarikan kepada 5 orang Wali murid dengan rentang usia antara 30 tahun sampai 45 tahun. Kuesioner terdiri dari 5 pertanyaan dengan sistem penskoran menggunakan skala pengukuran teknik *Likert*, berikut adalah skor untuk jawaban kuesioner :

Skala Jawaban	Keterangan	Skor
S	Setuju	3
BS	Biasa Saja	2
TS	Tidak Setuju	1

Tabel 4.5 Pengujian Beta

Tabel diatas adalah jawaban dan skor yang diberikan dari setiap pertanyaan kuisisioner yang akan dibagikan kepada pengguna.

Adapun pertanyaan yang akan dibagikan kepada responden adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah aplikasi ini dapat membantu Wali murid mengontrol kegiatan siswa di PPG?
- 2) Menurut Wali murid, apakah aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas komunikasi dengan Guru PPG?
- 3) Setelah menggunakan aplikasi ini, apakah kualitas kontrol terhadap siswa semakin baik?
- 4) Apakah Wali murid tertarik menjadikan aplikasi ini sebagai media pengganti Buku Penghubung?
- 5) Menurut Wali murid, apakah tampilan aplikasi ini menarik?

4.6. Reqrutment (*hardware, software*)

Pada penelitian ini dibutuhkan kebutuhan minimal *hardware* dan *software* sebagai berikut:

No	<i>Hardware/Software</i>	Minimal
1	<i>Server</i>	
	<i>Processor</i>	Intel i3 core
	<i>Hardisk</i>	100 GB
	<i>RAM</i>	4GB
2	<i>Aplikasi Server</i>	
	<i>Sistem Operasi</i>	<i>Linux Ubuntu 18.04</i>
	<i>Web Server</i>	<i>Apache</i>
	<i>Server Programming</i>	<i>PHP</i>
	<i>Database Server</i>	<i>MySQL</i>
3	<i>Smartphone Android</i>	<i>Android Kitkat (4.4) sampai android Pie (9.0)</i>

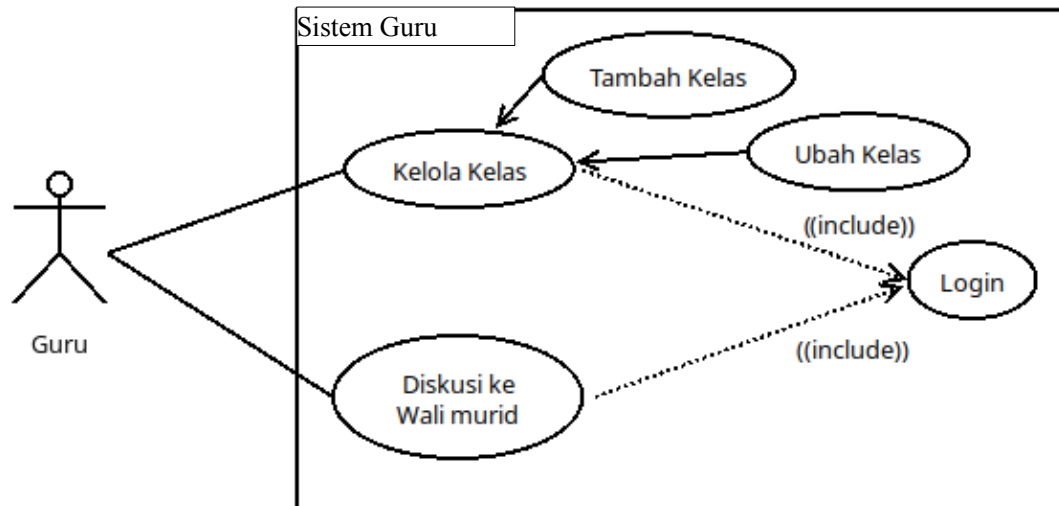
Tabel 4.6 Reqrutment Hardware/Software

4.7. Design

4.7.1 UML

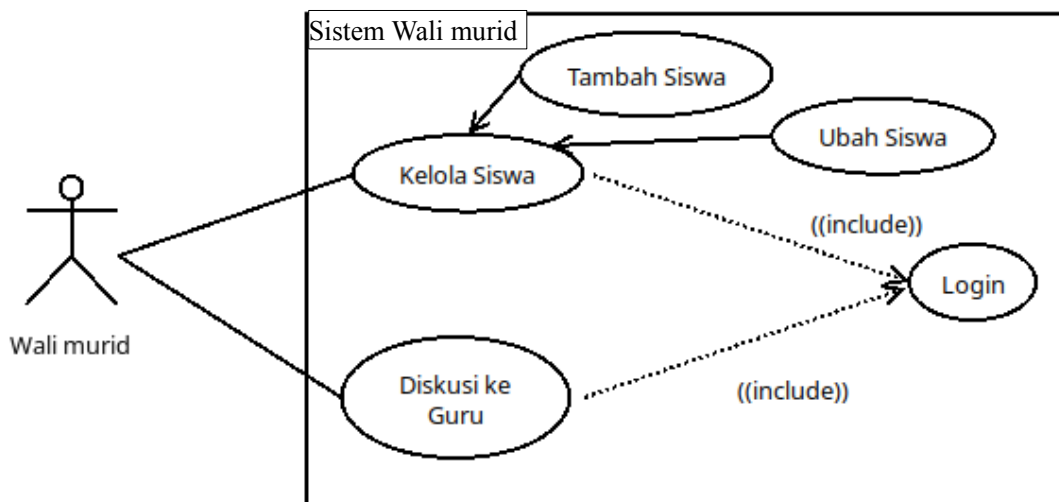
a. Use Case

1) Use Case Guru



Gambar 4.3 Use Case Guru

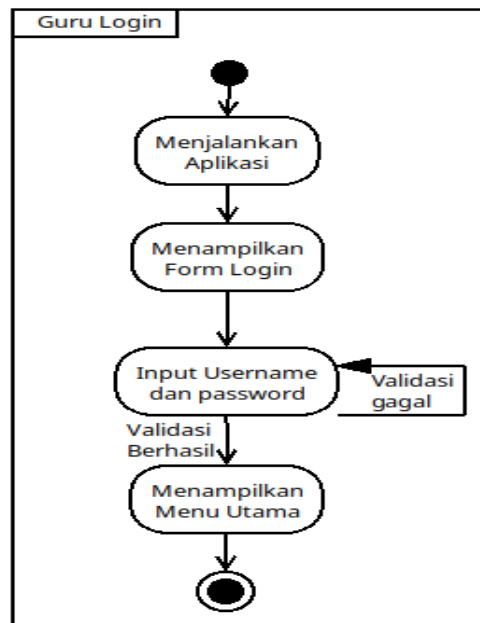
2) Use Case Wali Murid



Gambar 4.4 Use Case Wali murid

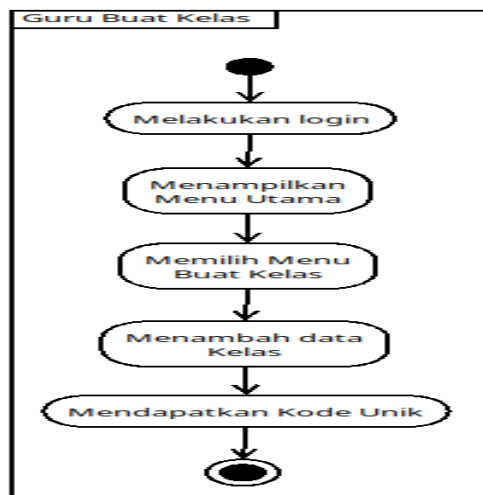
b. State Chart

1) State Chart Guru Login



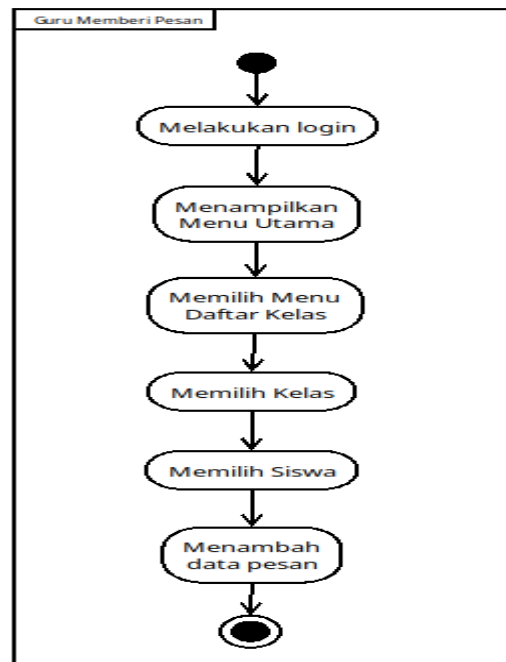
Gambar 4.5 *State Chart Guru Login*

2) State Chart Guru Buat Kelas



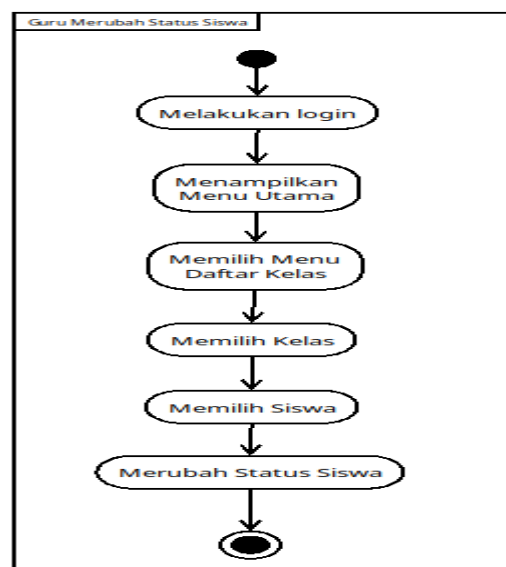
Gambar 4.6 *State Chart Guru Buat Kelas*

3) *State Chart* Guru Memberi Pesan



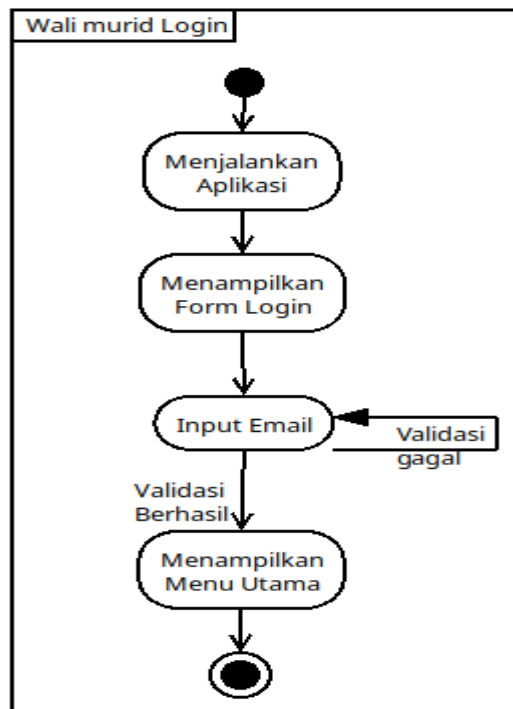
Gambar 4.7 *State Chart* Guru Memberi Pesan

4) *State Chart* Guru Merubah Status Siswa



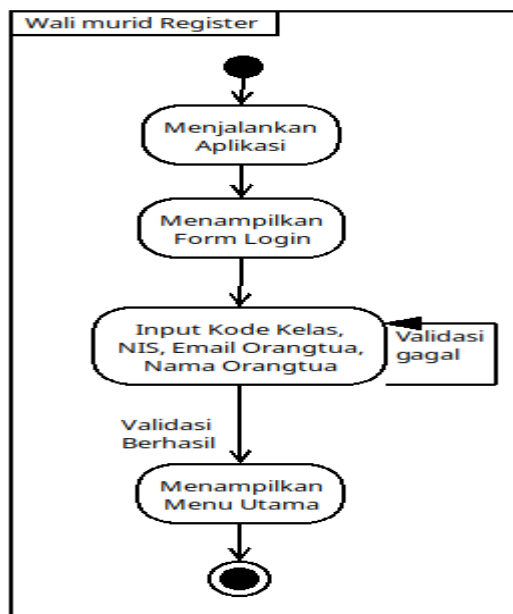
Gambar 4.8 *State Chart* Guru Merubah Status Siswa

5) *State Chart* Wali murid Login



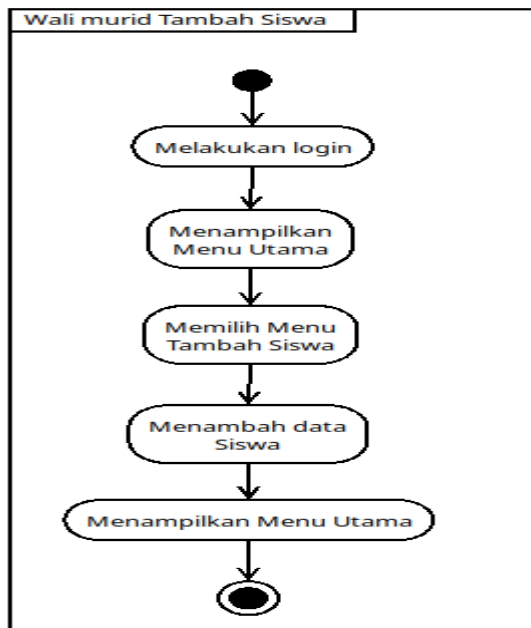
Gambar 4.9 *State Chart* Wali murid Login

6) *State Chart* Wali murid Register



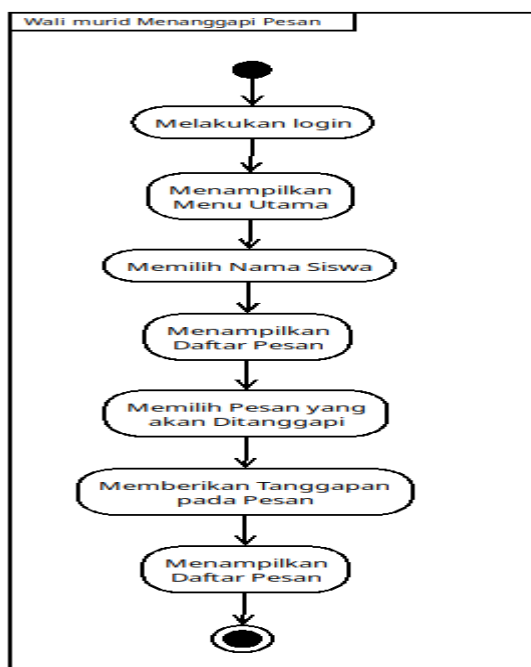
Gambar 5.0 *State Chart* Wali murid Register

7) *State Chart* Wali murid Tambah Siswa



Gambar 5.1 *State Chart* Wali murid Tambah Siswa

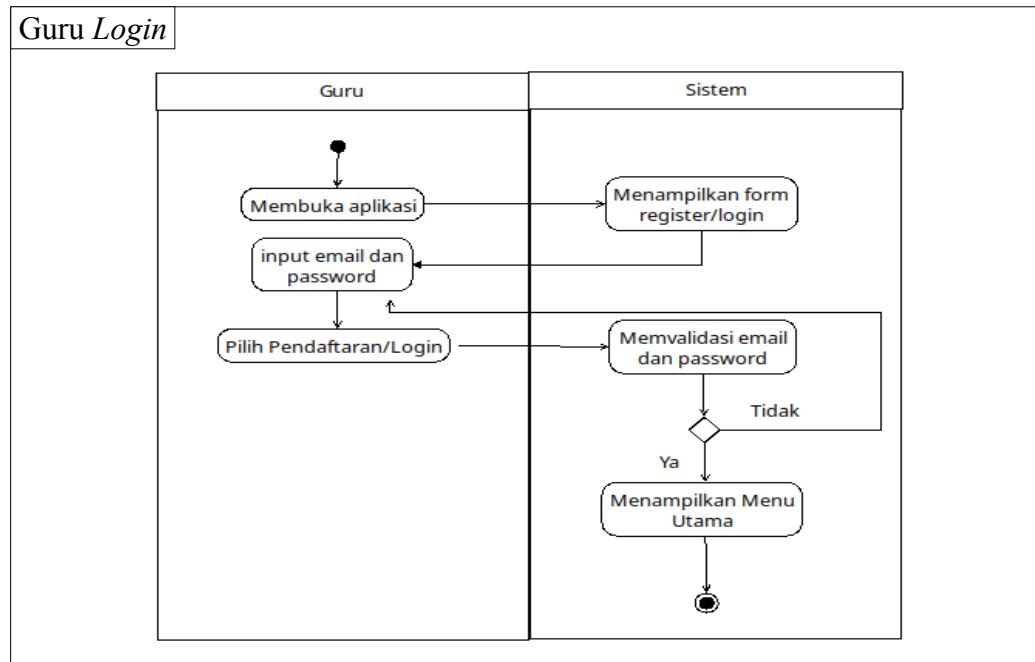
8) *State Chart* Wali murid Menanggapi Pesan



Gambar 5.2 *State Chart* Wali murid Menanggapi Pesan

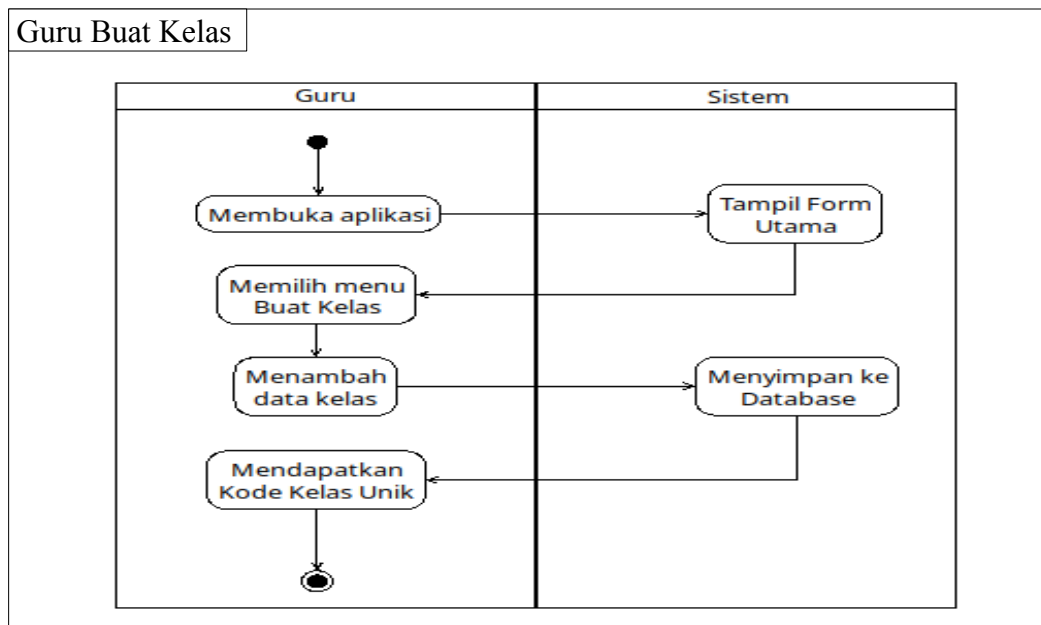
c. Activity Diagram

1) Activity Diagram Guru Login



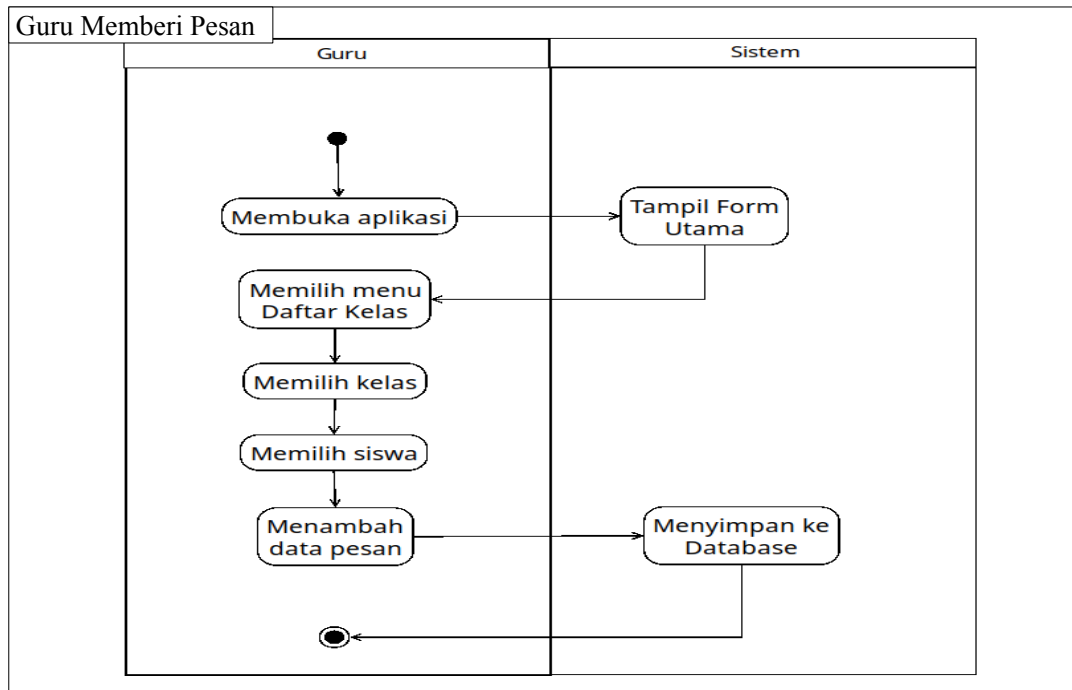
Gambar 5.3 Activity Diagram Guru Login

2) Activity Diagram Guru Membuat Kelas



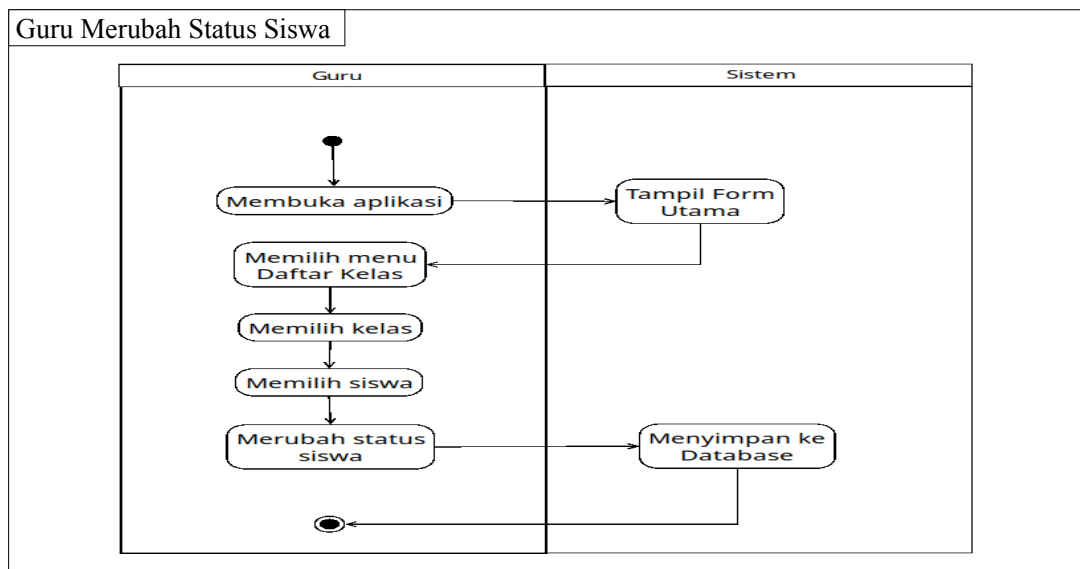
Gambar 5.4 Activity Diagram Guru Membuat Kelas

3) *Activity Diagram* Guru Memberi Pesan



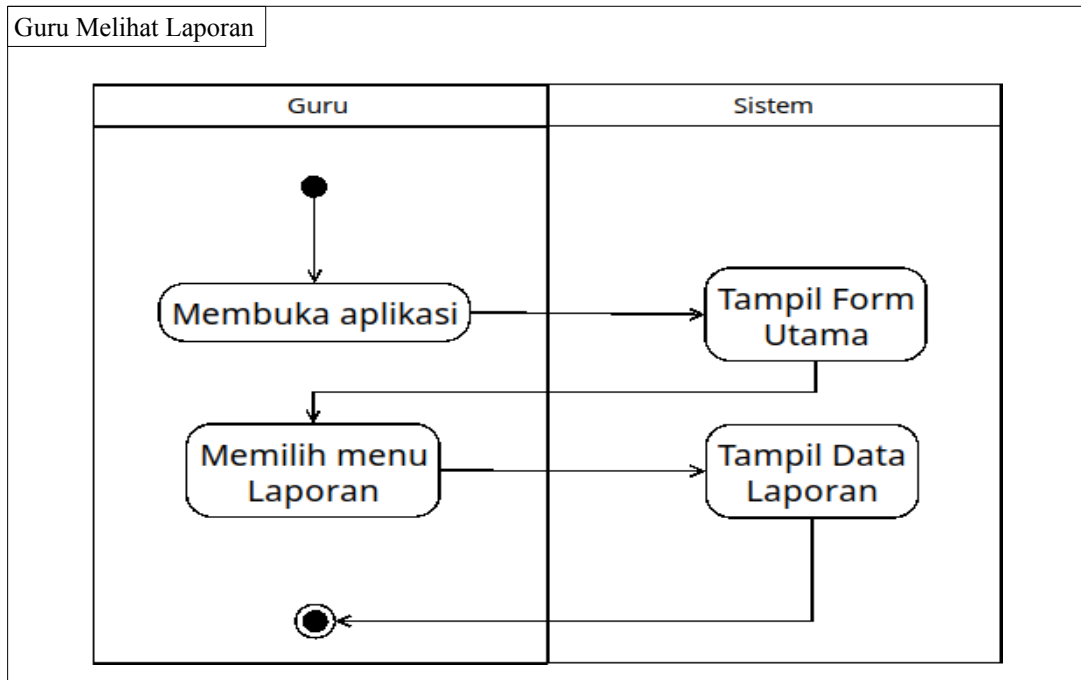
Gambar 5.5 *Activity Diagram* Guru Memberi Pesan

4) *Activity Diagram* Guru Merubah Status Siswa



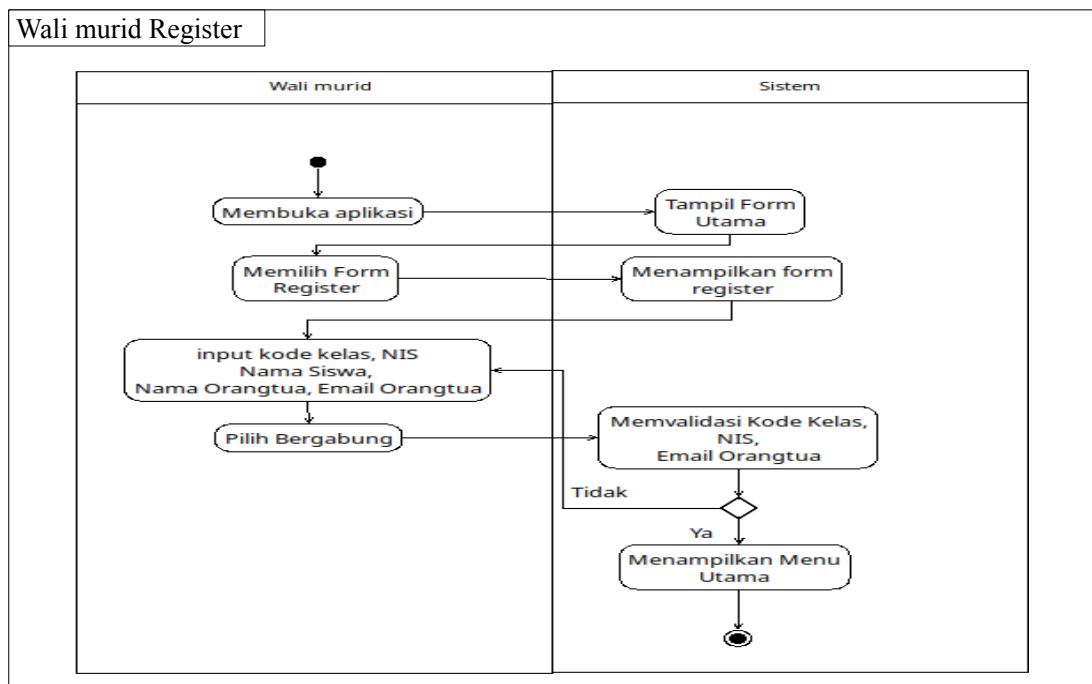
Gambar 5.6 *Activity Diagram* Guru Merubah Status Siswa

5) *Activity Diagram Guru Melihat Laporan*



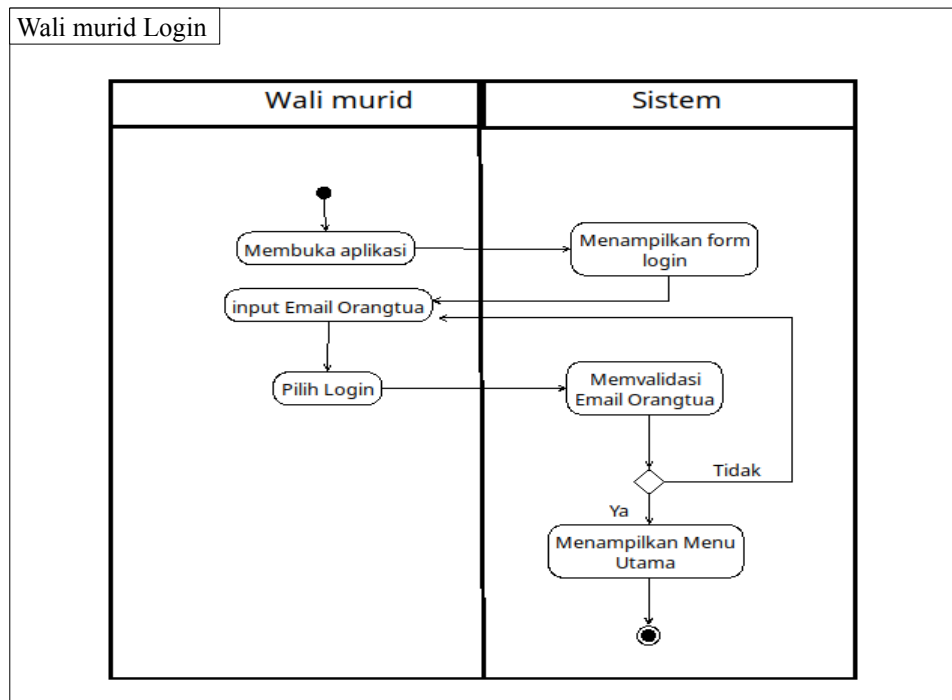
Gambar 5.7 *Activity Diagram Guru Melihat Laporan*

6) *Activity Diagram Wali murid Register*



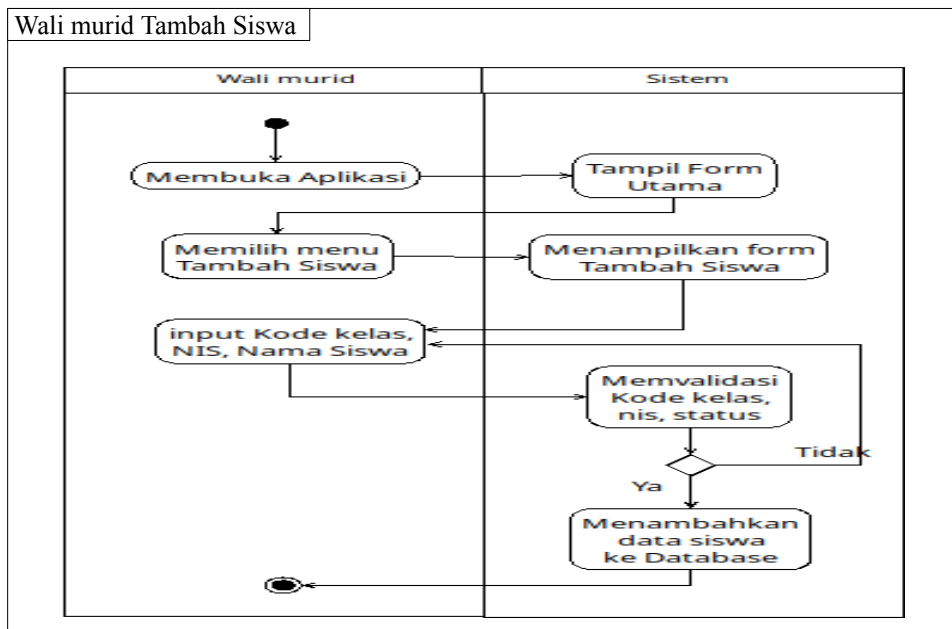
Gambar 5.8 *Activity Diagram Wali murid Register*

7) *Activity Diagram Wali Murid Login*



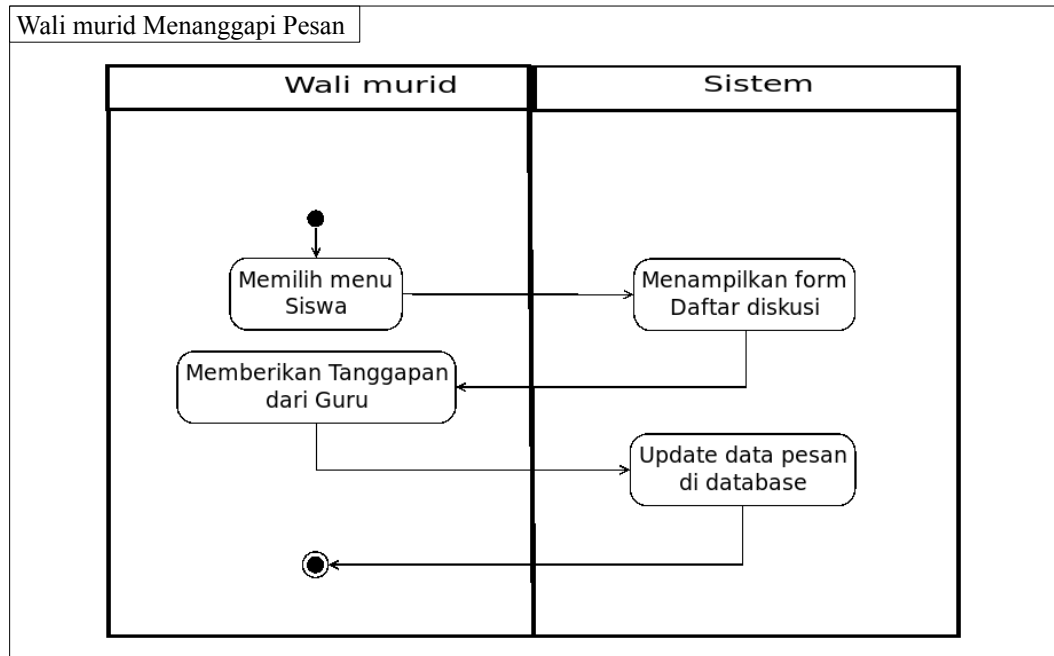
Gambar 5.9 *Activity Diagram Wali murid Login*

8) *Activity Diagram Wali murid Tambah Siswa*



Gambar 6.0 *Activity Diagram Wali murid Tambah Siswa*

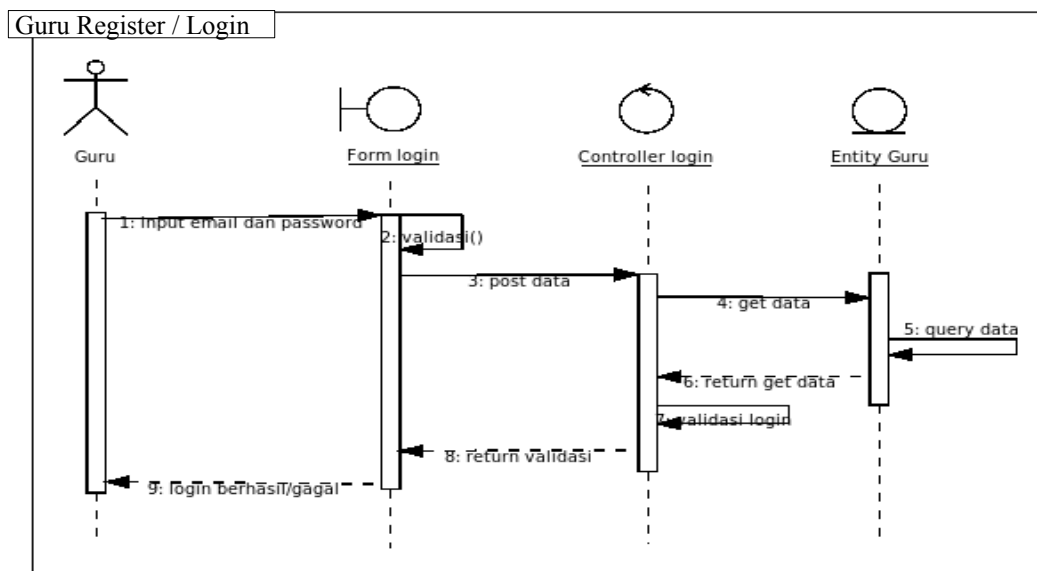
9) Activity Diagram Wali murid Menanggapi Pesan



Gambar 6.1 Activity Diagram Wali murid Menanggapi Pesan

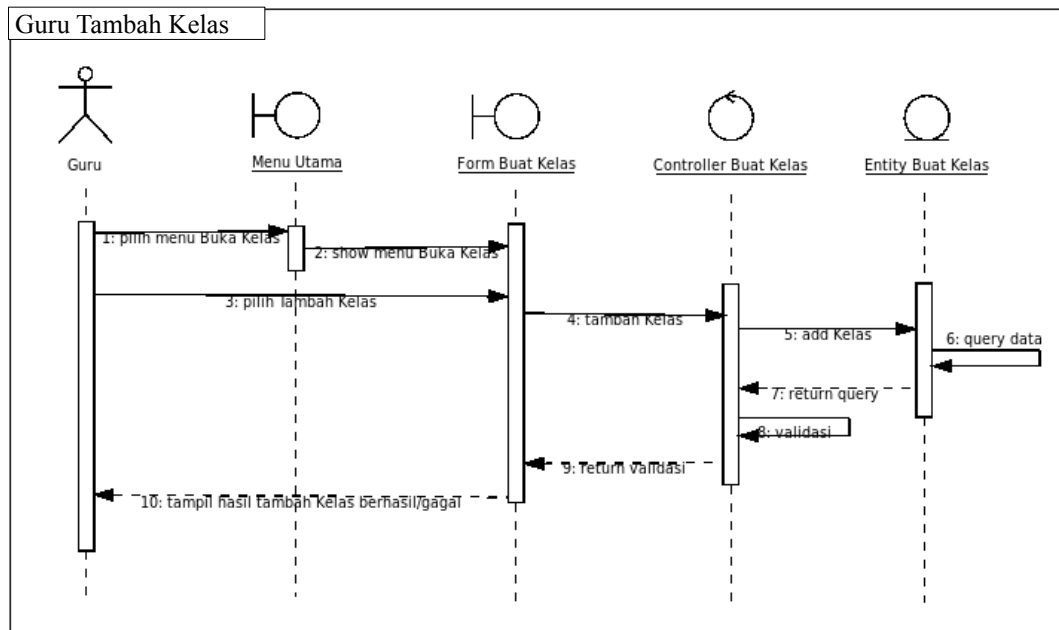
d. Sequence Diagram

1) Sequence Diagram Guru Register



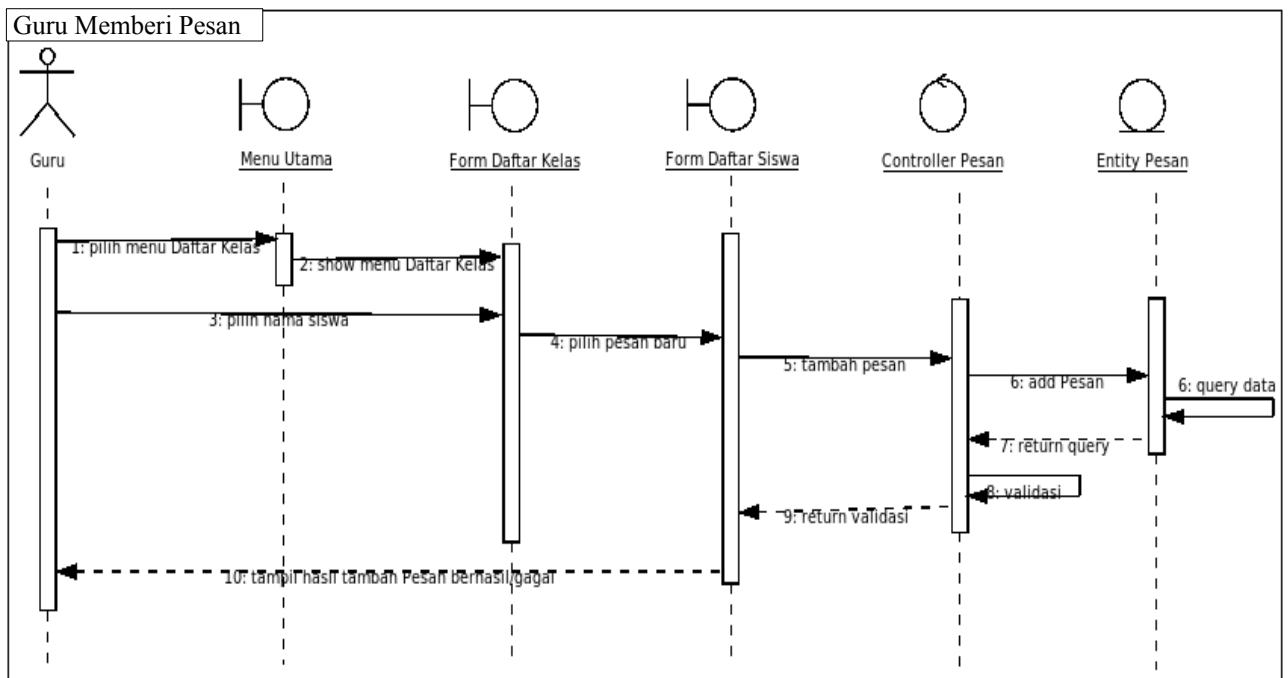
Gambar 6.2 Sequence Diagram Guru Register/Login

2) *Sequence Diagram Guru Tambah Kelas*



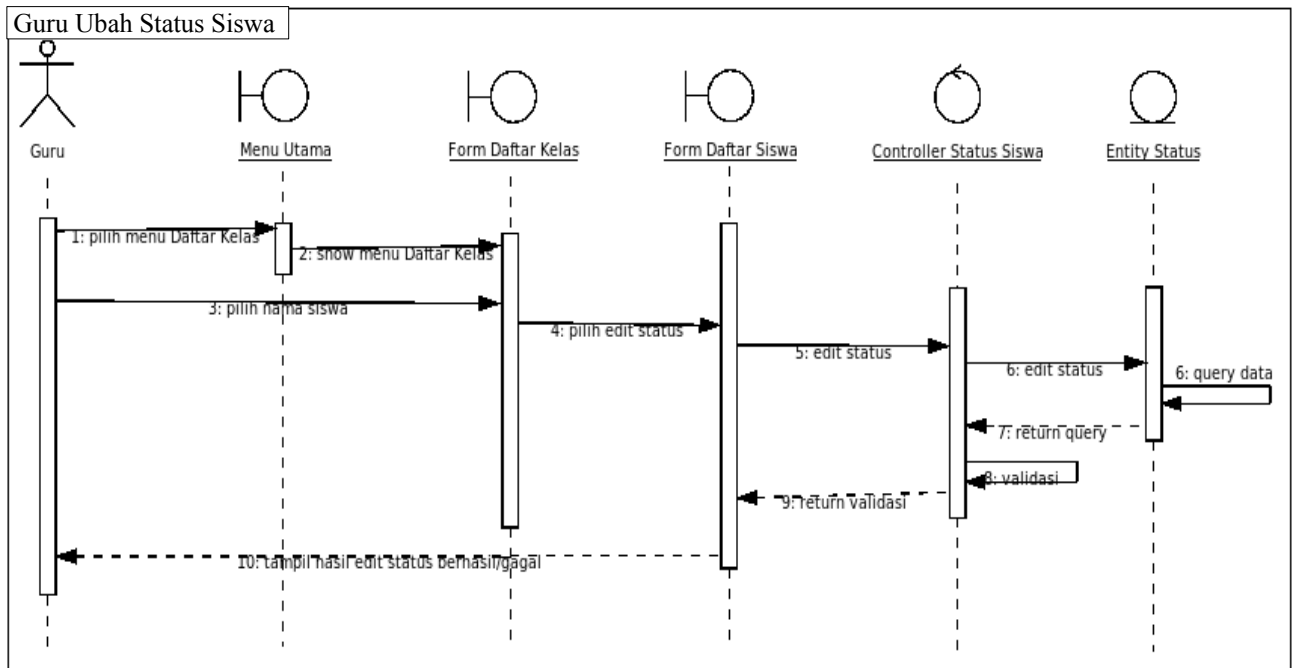
Gambar 6.3 *Sequence Diagram Guru Tambah Kelas*

3) *Sequence Diagram Guru Memberi Pesan*



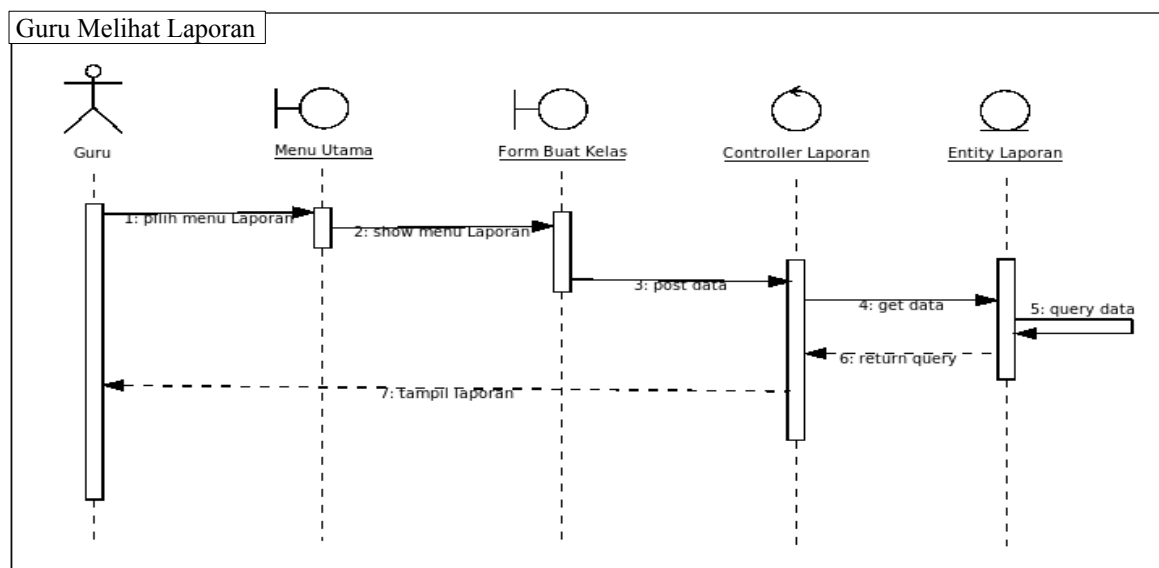
Gambar 6.4 *Sequence Diagram Guru Memberi Pesan*

4) *Sequence Diagram Guru Ubah Status Siswa*



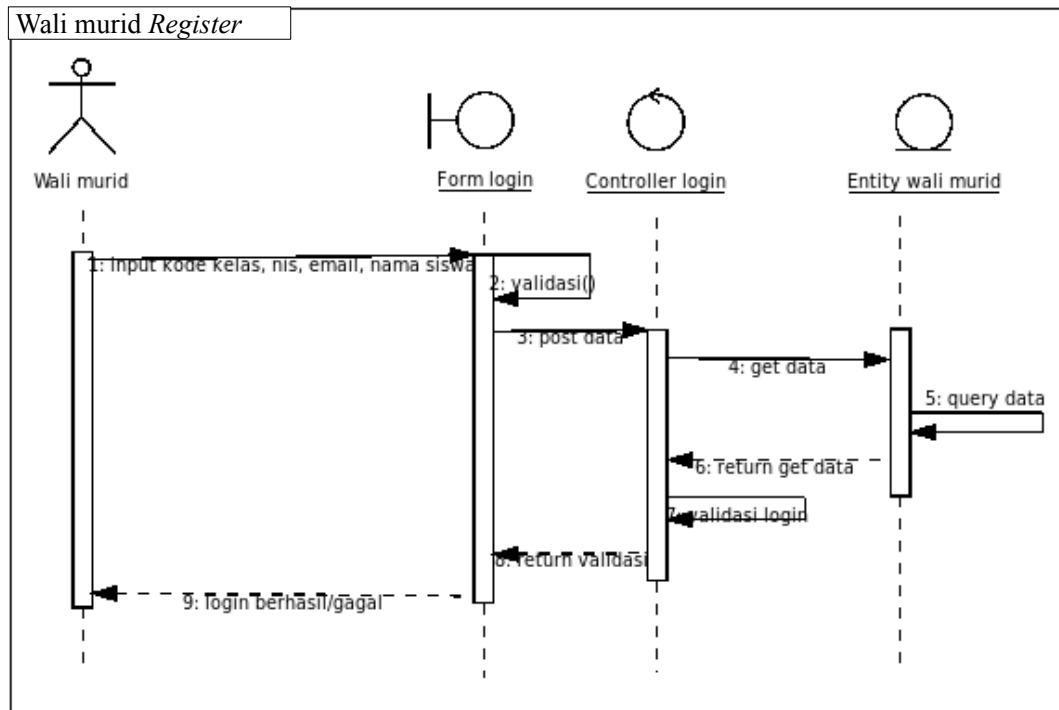
Gambar 6.5 *Sequence Diagram Guru Ubah Status Siswa*

5) *Sequence Diagram Guru Melihat Laporan*



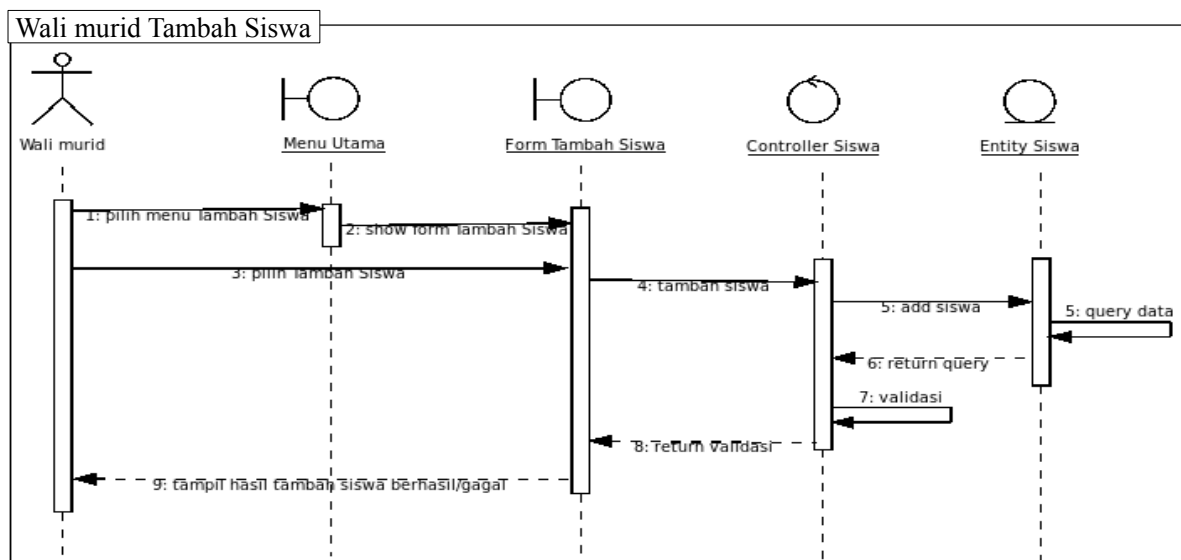
Gambar 6.6 *Sequence Diagram Guru Lihat Laporan Jumlah Siswa*

6) *Sequence Diagram Wali murid Register*



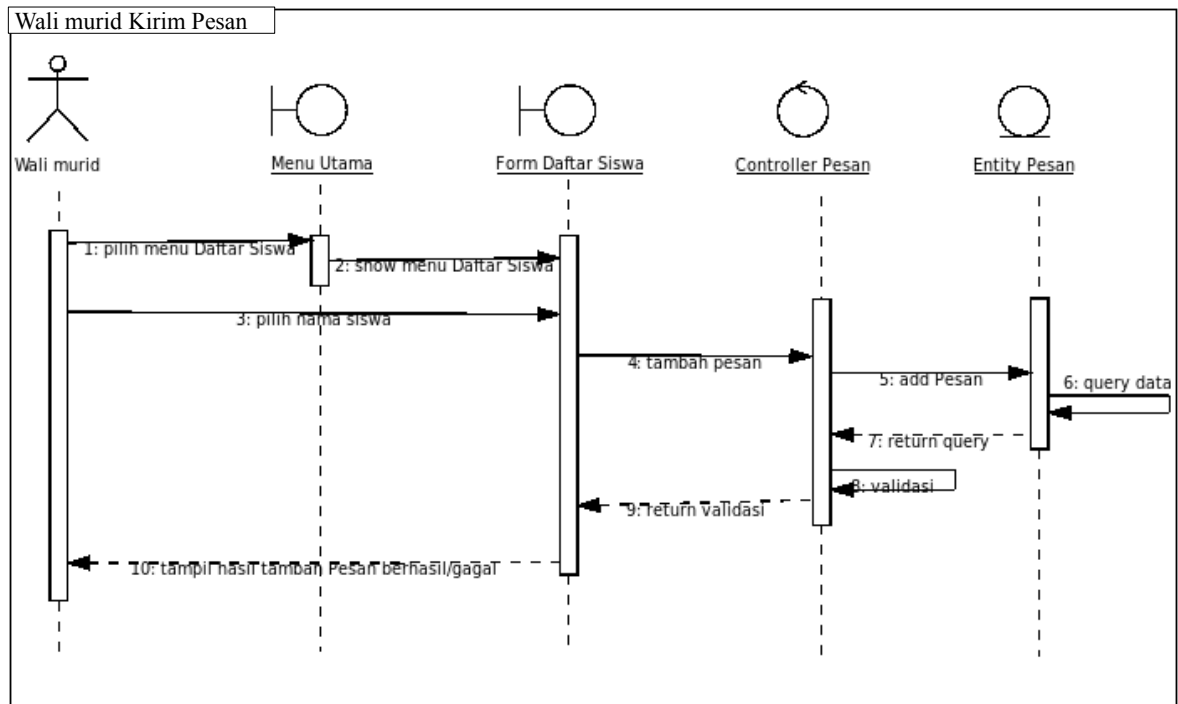
Gambar 6.7 *Sequence Diagram Wali murid Register*

7) *Sequence Diagram Wali murid Tambah Siswa*



Gambar 6.8 *Sequence Diagram Wali murid Tambah Siswa*

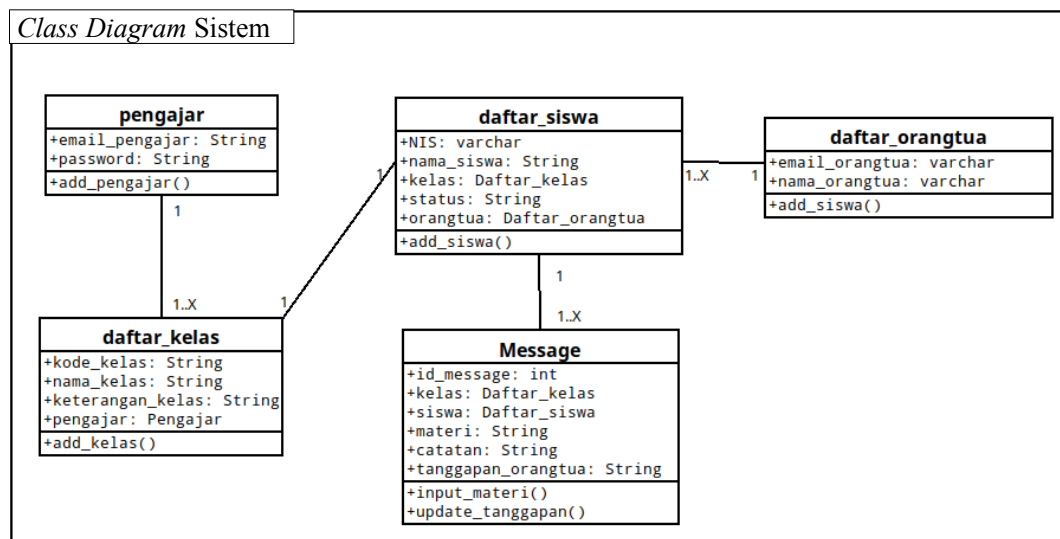
8) *Sequence Diagram* Wali murid Kirim Pesan



Gambar 6.9 *Sequence Diagram* Wali murid Kirim Pesan

e. *Class Diagram*

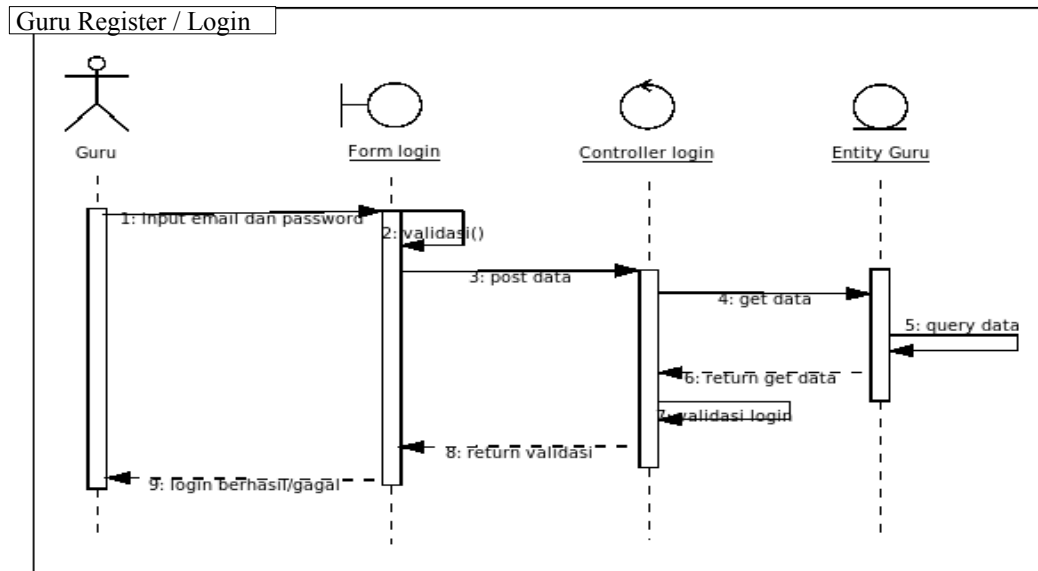
1) *Class Diagram* Sistem



Gambar 7.0 *Class Diagram* Sistem

4.7.2. Database

a. Entity Relationship Diagram



Gambar 7.1 Entity Relationship Diagram

Penjelasan tabel *entity relation diagram* diatas adalah sebagai berikut:

b. Tabel-tabel Sistem

1). Pengajar

No	Field	Type	Value
1	<i>email_pengajar</i>	<i>Varchar Primary Key</i>	50
2	<i>password</i>	<i>Varchar</i>	50

Tabel 4.7 Tabel Pengajar

2). Daftar Orangtua

No	Field	Type	Value
1	email_orangtua	Varchar Primary Key	50
2	nama_orangtua	Varchar Primary Key	50

Tabel 4.8 Daftar Orangtua

3). Daftar Siswa

No	Field	Type	Value
1	nis	Varchar Primary Key	50
2	nama_siswa	Varchar	50
3	kode_kelas	Varchar Foreign Key	50
4	Status	48 Varchar	50
5	email_orangtua	Varchar Foreign Key	50

Tabel 4.9 Daftar Siswa

4). Daftar Kelas

No	Field	Type	Value
1	kode_kelas	Varchar Primary Key	50
2	nama_kelas	Varchar	50
3	keterangan_kelas	Varchar	50
4	email_pengajar	Varchar Foreign Key	50

Tabel 4.10 Daftar Kelas

5). Message

No	Field	Type	Value
1	id_message	Int Primary Key	-
2	materi	Varchar	50

3	catatan	<i>Varchar</i>	255
4	tanggapan_orangtua	Varchar	255
5	kode_kelas	Varchar Foreign Key	50
6	nis	Varchar Foreign Key	50

Tabel 4.11 Message

4.7.3 User Interface (UI)

a. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka adalah agar *interface* yang terbentuk bersifat komunikatif dan mudah digunakan oleh pemakai sehingga tujuan dari pembuatan aplikasi tercapai.

1) Rancangan Halaman *Login* Guru

Pendaftaran	Masuk
Email	
Password	
Masuk	

Gambar 7. 2 Rancangan Halaman *Login* Guru

2) Rancangan Halaman *Register* Guru

Pendaftaran	Masuk
Email	
Password	
Re-Password	
Masuk	

Gambar 7.3 Rancangan Halaman *Register* Guru

3) Rancangan Halaman Guru Membuat Kelas

Form Buat Kelas
Nama Kelas
Keterangan Kelas
Buat Kelas

Gambar 7.4 Rancangan Halaman Guru Membuat Kelas

4) Rancangan Halaman Guru Diskusi ke Wali Murid

Diskusi dengan Siswa	
[Materi Diskusi]	[Waktu Diskusi]
[Konten diskusi]	
[Tanggapan Orangtua]	[Waktu Diskusi]

Materi
Catatan
Kirim

Gambar 7.5 Rancangan Halaman Guru Diskusi ke Wali murid

5) Rancangan Halaman *Register* Wali murid

Pendaftaran	Masuk
Kode Kelas	
NIS	
Nama Siswa	
Nama Orangtua	
Email Orangtua	
Bergabung	

Gambar 7.5 Rancangan Halaman *Register* Wali murid

6) Rancangan Halaman *Login* Wali murid

Pendaftaran	Masuk
Email	
Masuk	

Gambar 7.6 Rancangan Halaman *Login* Wali murid

7) Rancangan Halaman Wali murid Menambah Siswa

Daftar Siswa		
[Nama Siswa]	[Status Siswa]	
[Kelas Siswa]		
Diskusi		
Kode Kelas	Nama Kelas	Keterangan
[Kode Kelas]	[Nama Kelas]	[Keterangan]

Kode Kelas
NIS Siswa
Nama Siswa
Kirim

Gambar 7.7 Rancangan Halaman Wali murid Menambah Siswa

8) Rancangan Halaman Wali murid Diskusi ke Guru

Diskusi dengan Guru	
[Materi Diskusi]	[Waktu Diskusi]
[Konten diskusi]	
[Tanggapan Orangtua]	[Waktu Diskusi]

Catatan
Kirim

Gambar 7.8 Rancangan Halaman Wali murid Diskusi ke Guru

4.8. Implementasi

4.8.1 Implementasi Pada Aplikasi

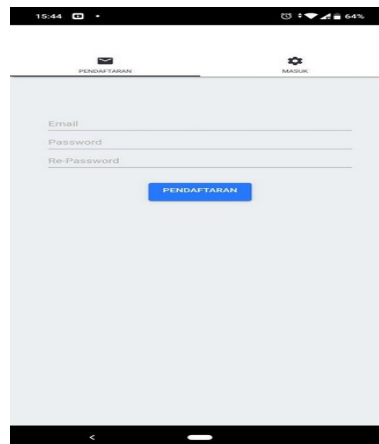
a. Tampilan Aplikasi Guru

1) Tampilan *Splash Screen* Aplikasi



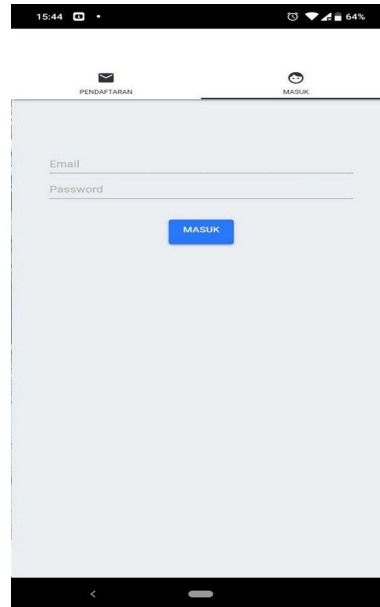
Gambar 7.9 Gambar *Splash Screen*

2) Tampilan Aplikasi Guru *Register*



Gambar 8.0 Gambar Guru *Register*

3) Tampilan Aplikasi Guru *Login*



Gambar 8.1 Gambar Guru *Login*

4) Tampilan Aplikasi Menu Utama Guru



Gambar 8.2 Gambar Menu Utama Guru

5) Tampilan Aplikasi Guru Buat Kelas

15:45 63%

← Buat Kelas Baru

Nama Kelas

Keterangan

BUAT KELAS

Gambar 8.3 Gambar Guru Buat Kelas

6) Tampilan Aplikasi Guru Daftar Kelas

15:46 63%

← Daftar Kelas

Tilawati 2 Tilawati-2OjdY2W

MASUK

Juz 30 Juz-30IkxhJ1w

MASUK

Hdkb Hdkb3lvunXY

MASUK

Kelas 4 Kelas-4yYDeH6o

MASUK

Kelas 3 Kelas-3WfV3B5W

MASUK

Kelas 2 Kelas-2IzSaDLt

MASUK

Kelas 2 Kelas-2DegCH0t

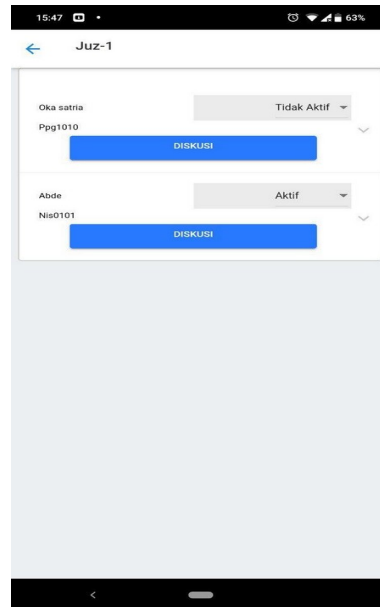
MASUK

Kelas 2 Kelas-28abfx58

MASUK

Gambar 8.4 Gambar Guru Daftar Kelas

7) Tampilan Aplikasi Guru Daftar Siswa



Gambar 8.5 Gambar Guru Daftar Siswa

8) Tampilan Aplikasi Guru Laporan Jumlah Siswa

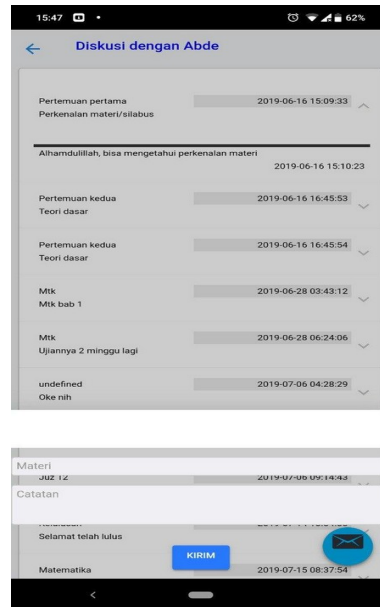
15:48 62%

← Laporan

Nama Kelas	Keterangan Kelas	Jumlah Siswa
Hdkb	Bskdb	0
Juz 1	Siswa juz 1	2
Juz 30	Siswa hafiz juz 30	0
Kelas 2	Siswa kelas 2	0
Kelas 3	Kelas 3	0
Kelas 4	Kelas 4	0
Tilawati 2	Siswa kelas tilawati 2	1

Gambar 8.6 Gambar Guru Laporan Jumlah Siswa

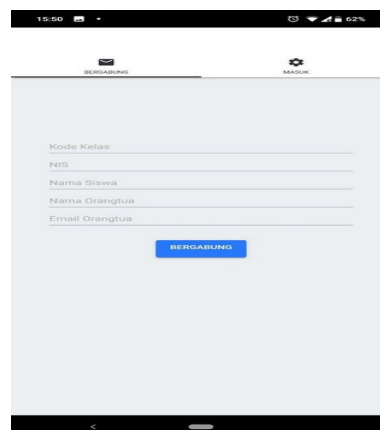
9) Tampilan Aplikasi Guru Mengirim Pesan



Gambar 8.7 Gambar Guru Mengirim Pesan

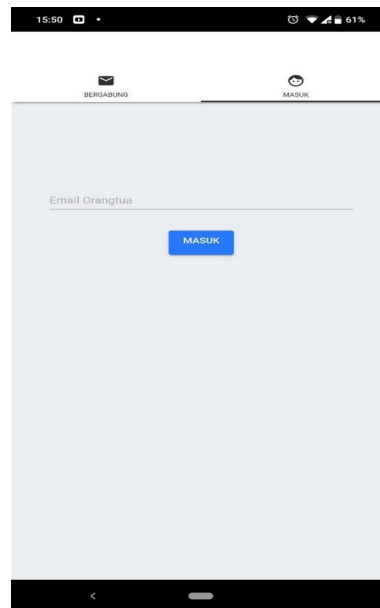
b. Tampilan Aplikasi Wali murid

1) Tampilan Aplikasi Wali murid *Register*



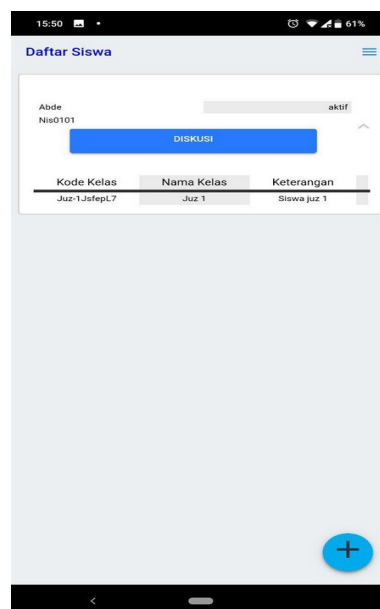
Gambar 8.8 Gambar Wali murid *Register*

2) Tampilan Aplikasi Wali murid Login



Gambar 8.9 Gambar Wali murid *Login*

2) Tampilan Aplikasi Wali murid Daftar Siswa



Gambar 9.0 Gambar Wali murid Daftar Siswa

3) Tampilan Aplikasi Wali murid Tambah Siswa

15:50 61%

Daftar Siswa

Abde aktif

Nis0101

DISKUSI

Kode Kelas	Nama Kelas	Keterangan
Juz-1.Jsfepl.7	Juz 1	Siswa Juz 1

Siswa Baru

Kode Kelas

NIS Siswa

Nama Siswa

TAMBAH SISWA

Gambar 9.1 Gambar Wali murid Tambah Siswa

4) Tampilan Aplikasi Wali murid Daftar Diskusi

15:51 61%

Diskusi

Tilawat 2 2019-07-27 12:41:39

Harus di ulang

==Belum Ada== MENANGGAPI

Matematika Menghitung 2019-07-15 08:37:54

Kehidupan Selamat telah lulus 2019-07-14 10:04:00

Juz 12 2019-07-06 09:14:43

Ok Sippoh 2019-07-06 04:32:28

undefined Oke nih 2019-07-06 04:28:29

Mtk Ujannya 2 minggu lagi 2019-06-28 06:24:06

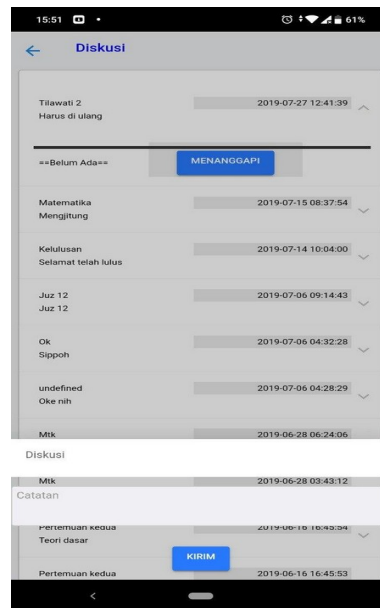
Mtk Mtk bab 1 2019-06-28 03:43:12

Pertemuan kedua Teori dasar 2019-06-16 16:45:54

Pertemuan kedua 2019-06-16 16:45:53

Gambar 9.2 Gambar Wali murid Daftar Diskusi

5) Tampilan Aplikasi Wali murid Memberi Tanggapan



Gambar 9.3 Gambar Wali murid Memberi Tanggapan

4.9. Pengujian

4.9.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian Black Box peneliti gunakan untuk menguji fungsi-fungsi yang sudah dibuat. Berikut kesimpulan hasil pengujiannya:

a. Pengujian Fungsi Guru

Fungsi	Menu	Skenario Uji	Hasil
Fungsi <i>Register</i> Guru	Tampilan Register	1.Memasukkan <i>Email</i> 2.Memasukkan <i>Password</i> 3.Memilih tombol <i>Register</i>	<i>Register</i> berhasil
Fungsi <i>Login</i>	Tampilan Login	1.Memasukkan <i>Email</i> 2.Memasukkan <i>Password</i> 3.Memilih tombol <i>login</i>	<i>Login</i> berhasil
Fungsi <i>Logout</i>	Tampilan Utama	1. Memilih tombol <i>logout</i>	<i>Logout</i> berhasil
Fungsi Kelola	Tampilan	1.Memilih Buat Kelas	Buat kelas

Kelas	Buat Kelas	2.Memasukkan nama kelas 3.Memasukkan keterangan kelas 4.Memilih tombol Buat Kelas	berhasil
Fungsi Diskusi ke Wali murid	Tampilan Daftar Kelas	1.Memilih kelas pada daftar kelas 2.Memilih nama siswa untuk diskusi 3.Memasukkan materi diskusi 4.Memasukkan catatan diskusi 5.Memilih tombol kirim	Mengirim pesan ke Wali murid berhasil

Tabel 4.12 Pengujian Fungsi Guru

b. Pengujian Fungsi Wali murid

Fungsi	Menu	Skenario Uji	Hasil
Fungsi <i>Register</i> Wali murid	Tampilan <i>Register</i>	1.Memasukkan Kode Kelas 2.Memasukkan NIS 3.Memasukkan Nama Siswa 4.Memasukkan Nama Orangtua 5.Memasukkan <i>Email</i> Orangtua 6.Memilih tombol Bergabung	<i>Register</i> berhasil
Fungsi <i>Login</i> Wali murid	Tampilan <i>Login</i>	1.Memasukkan <i>Email</i> 2.Memilih tombol <i>Masuk</i>	<i>Login</i> Berhasil
Fungsi Kelola Siswa	Tampilan Daftar Siswa	1. Memilih tombol tambah siswa 2.Memasukkan Kode Kelas 3.Memasukkan NIS 4.Memasukkan Nama Siswa 5.Memilih tombol tambah	Tambah siswa berhasil
Fungsi Diskusi	Tampilan Daftar	1.Memilih Nama	Kirim tanggapan

kepada Guru	Siswa	Siswa 2.Memilih pesan yang belum ditanggapi 3.Menulis pesan 4.Memilih tombol kirim	atau diskusi berhasil
-------------	-------	---	-----------------------

Tabel 4.13 Pengujian Fungsi Guru

4.9.2 Pengujian Beta

Pengujian Beta peneliti gunakan dengan melakukan survey ke lima orang Wali murid mengenai fungsi dan manfaat yang dirasakan. Berikut adalah kesimpulan surveynya:

No	Pertanyaan	Skor		
		Setuju (S)	Biasa Saja (BS)	Tidak Setuju (TS)
1	Apakah aplikasi ini dapat membantu Wali murid mengontrol kegiatan siswa di PPG?	5	0	0
2	Menurut Wali murid, apakah aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas komunikasi dengan Guru PPG?	3	2	0
3	Setelah menggunakan aplikasi ini, apakah kualitas kontrol terhadap siswa semakin baik?	4	1	0
4	Apakah Wali murid tertarik menjadikan aplikasi ini sebagai media pengganti Buku Penghubung?	5	0	0
5	Menurut Wali murid, apakah tampilan aplikasi ini menarik?	0	3	2

Tabel 4.14 Pengujian Beta