

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Masalah

Sistem Informasi *E-Service (Electronic Service)* kendaraan bermotor merupakan suatu aplikasi layanan *service* kendaraan bermotor yang memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

Pada saat ini umumnya jika pengendara kendaraan bermotor yang ingin melakukan *service* kendaraan, pengendara harus membawa kendaraannya langsung ke bengkel terdekat untuk di *service*. Pengendara juga tidak tahu bengkel yang dituju tersebut buka atau tidak, dan jika bengkel tersebut tutup maka pengendara harus mencari bengkel lain yang sedang buka. Hal ini sangat menyulitkan pengendara dan sangat memakan banyak waktu pengendara yang sedang sibuk dengan pekerjaan yang lain atau sedang terburu-buru. Adapun juga pengendara yang sedang mengalami kerusakan/mogok pada kendaraannya di jalan yang jauh dari bengkel dan pengendara tidak dapat membawa kendaraannya ke bengkel terdekat, hal ini pasti sangat menyulitkan pengendara tersebut. Masalah ini sangat umum dan sering di alami oleh pengendara jauh atau dari luar kota Bandar Lampung yang belum terlalu paham tempat-tempat *service* kendaraan terdekat dari pengendara.

Selain itu saat ini promosi bengkel juga masih terbatas, dalam artian hanya masyarakat sekitar dan pelanggan tetap saja yang mendapat informasi tentang bengkel tersebut. Hal itu menyulitkan pengendara yang belum mengetahui daerah sekitar atau wisatawan dari luar kota. Dari kebanyakan bengkel di Bandar Lampung hanya sebagian kecil yang diketahui oleh wisatawan/pengendara dari luar kota, misalnya bengkel-bengkel besar, bengkel yang sudah memiliki nama baik dikalangan masyarakat sekitar, dan bengkel-bengkel yang memang sudah terbukti kualitasnya. Namun untuk bengkel-bengkel kecil atau baru hal seperti

ini pasti sangat menyulitkan mereka karena selain dari segi persaingan bisnis juga dari segi promosi ke pelanggan baru masih terbatas.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi berbasis *mobile* yang dapat memberikan informasi mengenai lokasi bengkel *service* kendaraan dalam bentuk peta, alamat bengkel beserta informasi tentang bengkel yang akan dituju pengendara, dan sekaligus dapat memesan jasa mekanik bengkel untuk datang langsung menemui pengendara yang sedang mengalami masalah pada kendaraannya di jalan, dengan keadaan yang tidak memungkinkan pengendara untuk datang langsung membawa kendaraannya ke bengkel.

Begitu juga untuk para pemilik bengkel, aplikasi ini juga menguntungkan bagi bengkel-bengkel yang ingin mempromosikan bengkelnya dan bagi pemilik bengkel baru agar bisa mendapat pelanggan baru dengan mendaftarkan bengkelnya di aplikasi ini. Dengan begitu pemilik bengkel tidak hanya melayani pelanggan yang datang langsung ke bengkelnya, namun juga bisa menerima pesanan jasa *service* secara *online* melalui aplikasi ini.

4.1.2 Analisis Sistem

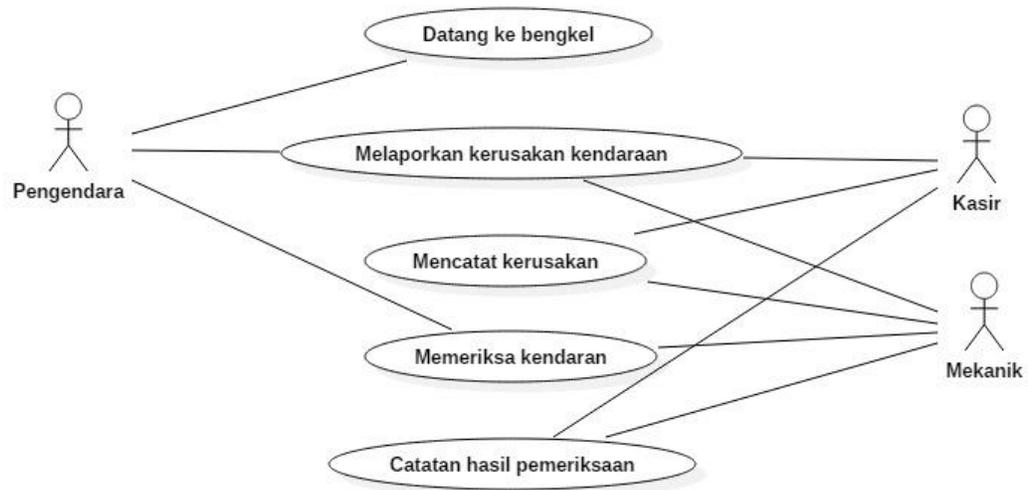
Analisis sistem atau proses sistem memberikan gambaran tentang sistem yang berjalan. Analisis sistem bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut. Pada proses ini akan dilakukan analisis dari sistem *service* kendaraan yang sudah berjalan pada bengkel untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara terperinci dengan menggunakan *Use Case Diagram* dibuat untuk menerapkan proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan, bagaimana proses dikerjakan, dan dokumen apa saja yang terlibat.

4.1.3 Proses *Service* Kendaraan yang Berjalan

Berikut merupakan proses *service* kendaraan yang sedang berjalan pada bengkel:

1. Pengendara yang ingin melakukan *service* kendaraannya harus datang langsung ke bengkel.

2. Pengendara melaporkan kerusakan yang di alami kendaraannya kepada kasir bengkel dan mekanik bengkel untuk kemudian dicatat oleh kasir.
3. Kemudian kasir memberikan catatan kerusakan kendaraan pengendara tersebut kepada mekanik bengkel.
4. Sebelum mekanik melakukan perbaikan kendraan, mekanik melakukan pemeriksaan untuk lebih meyakinkan kerusakan pada kendaraan. Bila ada *sparepart* yang harus diganti maka mekanik akan melaporkannya kepada pengendara untuk mengganti *sparepart* kendaraannya. Setelah pengendara memberikan izin maka mekanik akan menggantinya lalu memasukkannya kedalam catatan kerusakan untuk ditotal oleh kasir.



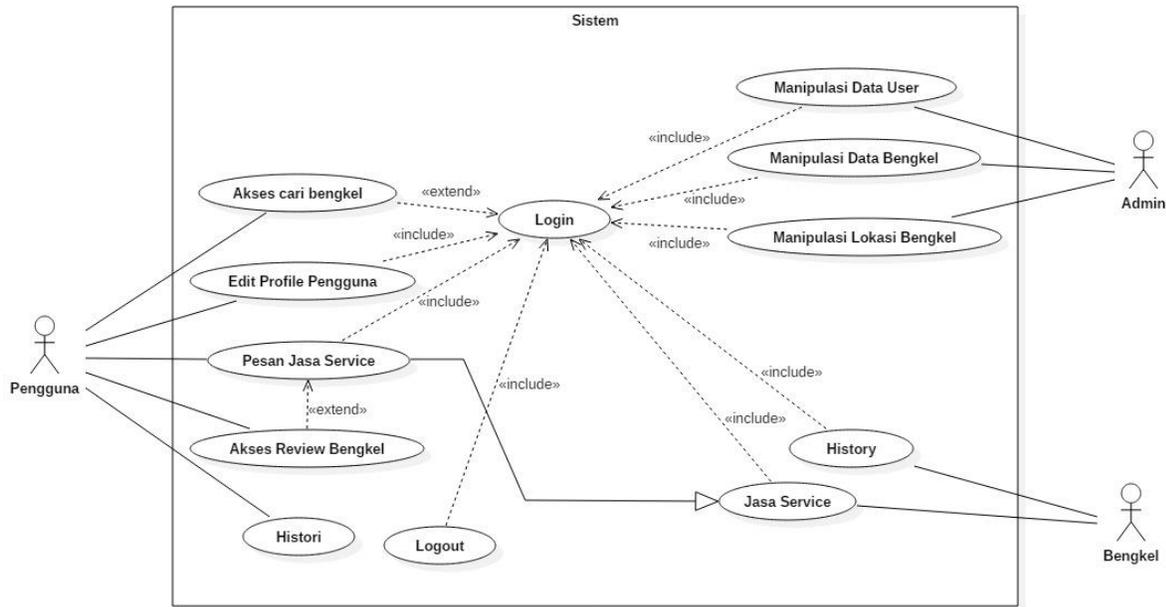
Gambar 4.1 *Use Case Diagram Service Kendaraan yang Berjalan*

4.1.4 Perancangan Sistem yang Diusulkan

Dari analisis sistem berjalan mengenai proses *service* kendaran pada bengkel, maka diusulkan sebuah sistem informasi *e-service* kendaraan bermotor berbasis *android*. Perancangan sistem yang diusulkan terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan relasi antar tabel atau *Class Diagram*.

4.1.4.1 Use Case Diagram

Perancangan *use case Diagram* sistem informasi *e-service* kendaraan bermotor yang diusulkan.



Gambar 4.2 Use Case Diagram yang Diusulkan

Pada proses *Diagram* ini menjelaskan alur sistem yang ada di aplikasi, dibuat secara detail aktivitas antara *actor* dan sistem. Aktivitas yang dapat dilakukan *actor* (pengguna/*user*) yaitu sebelum masuk ke menu utama, pengguna tidak diwajibkan *login*/membuat akun di dalam aplikasi, namun akses aplikasi pengguna yang tidak *login* menjadi terbatas. Sebaliknya, pengguna yang *login*/membuat akun dalam aplikasi dapat melakukan akses untuk memesan jasa *service* kendaraan. Aktivitas yang dilakukan *actor* (bengkel) yaitu dapat melakukan *edit profile* bengkel, memasang jasa *service*, dan mengisi saldo bengkel. Namun untuk mendapatkan semua akses tersebut, bengkel harus *login* kedalam aplikasi terlebih dahulu. Selanjutnya aktivitas yang dilakukan *actor* (admin) yaitu mendapat seluruh akses dalam aplikasi seperti manipulasi data *user*/pengguna, manipulasi data bengkel, manipulasi lokasi bengkel, sampai akses manipulasi data saldo bengkel.

Deskripsi *actor* dan *use case* yang diusulkan akan dijelaskan lebih mendetail sebagai berikut :

1. Definisi *Actor*

Definisi *actor* yang terlibat dalam *use case* yang diusulkan akan di jelaskan pada Tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 Definisi *Actor* yang terlibat dalam *Use Case* diusulkan

NO.	Actor	Deskripsi
1.	Pengguna/ <i>User</i>	Orang yang memiliki hak akses untuk mencari bengkel, sampai memesan jasa <i>service</i> .
2.	Bengkel	Orang yang memiliki hak akses untuk <i>edit profile</i> bengkel, memasang jasa <i>service</i> , sampai mengisi saldo bengkel.
3.	<i>Admin</i>	Orang yang memiliki hak akses untuk mengelola keseluruhan aplikasi.

2. Definisi *Use Case*

Definisi *Use Case* dari sistem yang diusulkan akan dijelaskan pada Tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2 Definisi *Use Case* dari sistem yang diusulkan

NO.	Use Case	Definisi
1.	<i>Login</i>	Proses memasukan data berupa <i>username/email</i> dan <i>password</i> , jika belum mempunyai akun maka <i>user</i> akan diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu agar bisa masuk ke menu utama.

Tabel 4.2 Definisi Use Case dari sistem yang diusulkan (Lanjutan)

2.	Akses cari bengkel	Jika pengguna sudah berhasil <i>login</i> maka pengguna dapat melihat menu utama aplikasi, selanjutnya pengguna dapat memilih kategori pada menu utama yaitu Bengkel Motor, Bengkel Mobil, <i>Top Riview</i> , dan pengguna juga dapat melihat keseluruhan lokasi bengkel mobil maupun motor dalam menu <i>View All Map</i> .
3.	<i>Edit profile</i> pengguna	Pengguna yang telah membuat akun dan melakukan <i>login</i> , maka pengguna diberikan akses untuk mengedit <i>profile</i> pengguna seperti, mengganti nama, <i>email</i> pengguna, foto, dan nomer telpon.
4.	Pesan jasa <i>service</i>	Suatu proses pemesanan jasa <i>service</i> , pengguna yang telah memilih bengkel terdekat selanjutnya pengguna dapat memesan jasa <i>service</i> bengkel.
5.	Akses <i>riview</i> bengkel	Suatu proses tambahan, bisa dilakukan namun juga bisa tidak dilakukan. Jika pengguna selesai memesan jasa <i>service</i> bengkel, pengguna diminta memberikan penilaian berupa bintang/ <i>score</i> berbentuk angka atau komentar ke bengkel tersebut.
6.	<i>History</i>	Ketika pengguna telah selesai melakukan transaksi pemesanan jasa <i>service</i> , maka bengkel yang pengguna pilih akan masuk kedalam <i>history</i> didalam <i>profile</i> .

Tabel 4.2 Definisi Use Case dari sistem yang diusulkan (Lanjutan)

7.	Jasa <i>service</i>	Bengkel diberikan akses untuk memasang jasa <i>service</i> kendaraan di <i>profile</i> bengkelnya.
8.	<i>History</i>	Bengkel yang telah membuat akun dan melakukan <i>login</i> , maka bengkel diberikan akses untuk melihat list pesanan jasa <i>service</i> yang masuk. Setelah pesanan pada list dipilih, selanjutnya masuk ke detail pesanan untuk di proses oleh bengkel.
10.	Manipulasi data user/ pengguna	Suatu proses yang hanya bisa dilakukan oleh <i>admin</i> . <i>Admin</i> harus melakukan <i>login</i> ke aplikasi terlebih dahulu agar mendapat akses ini. Manipulasi data pengguna ini merupakan aktivitas mengedit, mengupdate dan menghapus data pengguna/user.
11.	Manipulasi data bengkel	Suatu proses yang hanya bisa dilakukan oleh <i>admin</i> . <i>Admin</i> harus melakukan <i>login</i> ke aplikasi terlebih dahulu agar mendapat akses ini. Manipulasi data bengkel ini merupakan aktivitas mengedit, mengupdate dan menghapus data bengkel.
12.	Manipulasi lokasi bengkel	Suatu proses yang hanya bisa dilakukan oleh <i>admin</i> . <i>Admin</i> harus melakukan <i>login</i> ke aplikasi terlebih dahulu agar mendapat akses ini. Manipulasi lokasi bengkel ini merupakan aktivitas mengedit, mengupdate dan menghapus lokasi bengkel.
13.	<i>Logout</i>	Keluar dari akun yang sudah <i>login</i> .

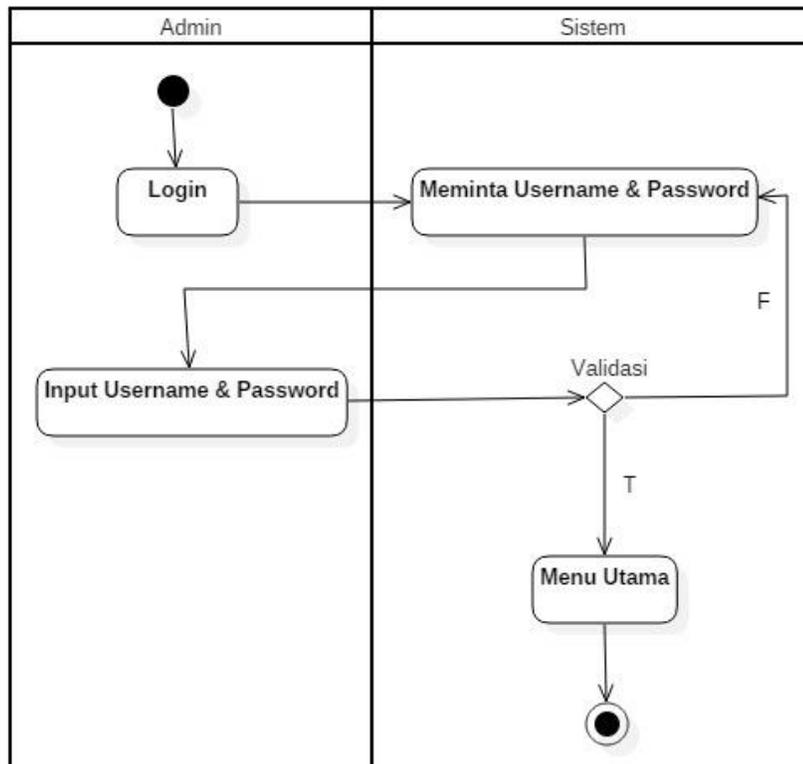
4.1.4.2 Activity Diagram

Activity Diagram dari perancangan *use case* sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Activity Diagram Login Admin

Activity Diagram login Admin akan digambarkan seperti pada Gambar 4.3

Nama UseCase	:	Login
Actor	:	Admin
Tujuan	:	Mendapat akses sistem

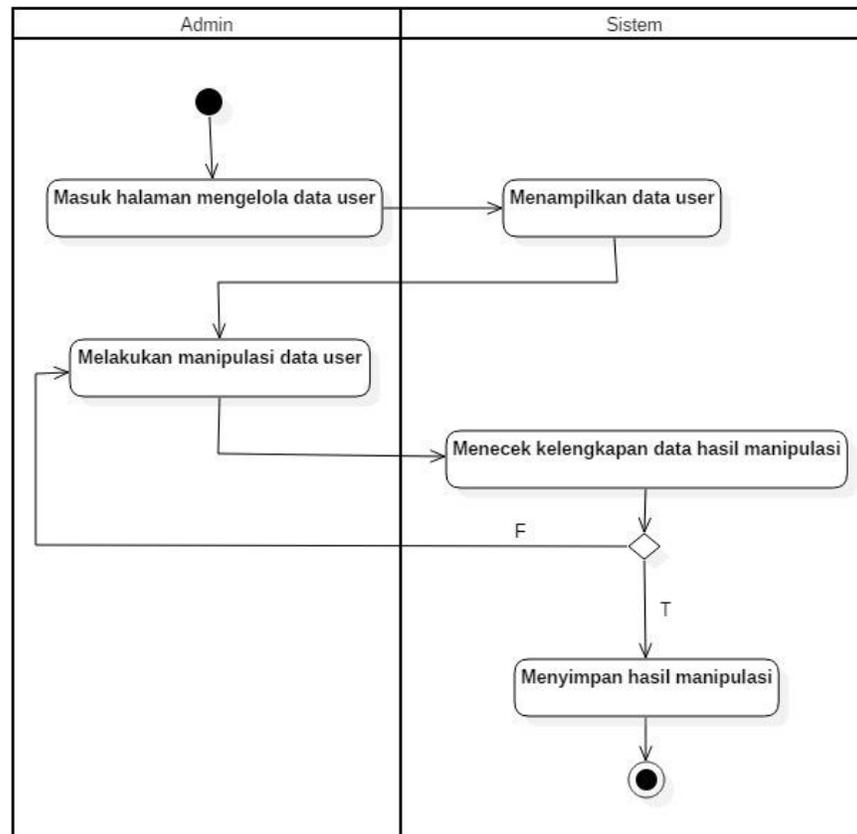


Gambar 4.3 Activity diagram login admin

2. Activity Diagram Manipulasi Data User

Activity Diagram manipulasi data *user/pengguna* akan digambarkan seperti pada Gambar 4.4

Nama <i>UseCase</i>	:	Manipulasi data <i>user</i> /pengguna
<i>Actor</i>	:	<i>Admin</i>
Tujuan	:	Memanipulasi data <i>user</i> / pengguna seperti menginput, mengedit, dan menghapus

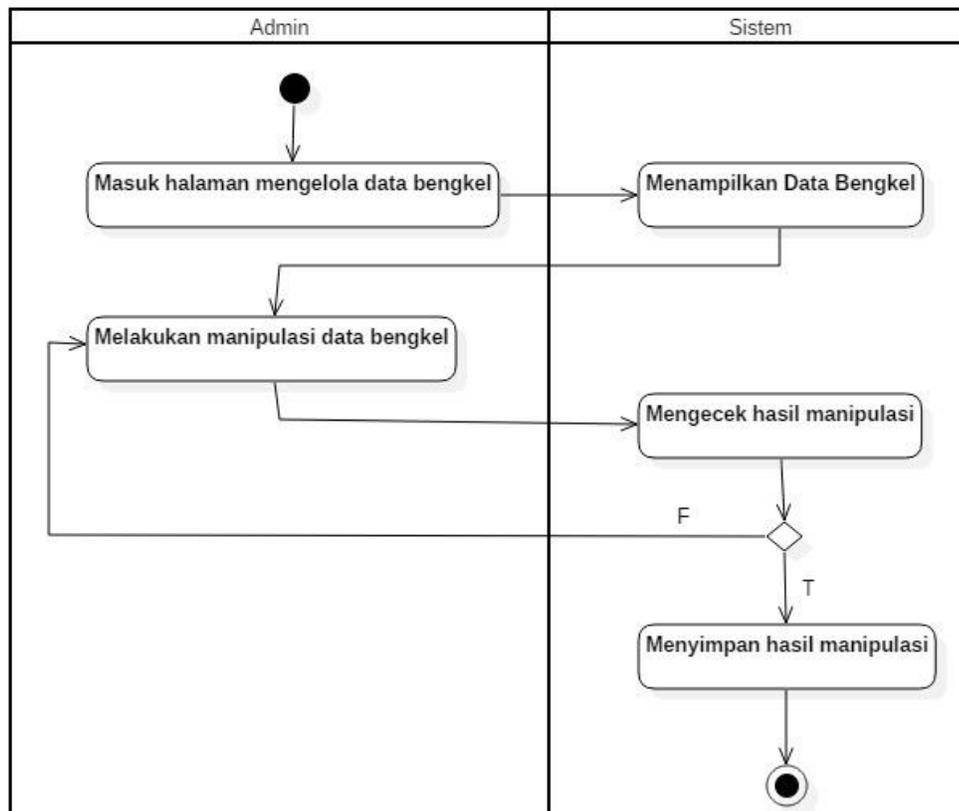


Gambar 4.4 *Activity diagram admin manipulasi data user*

3. *Activity Manipulasi Data Bengkel*

Activity Diagram manipulasi data bengkel akan digambarkan seperti pada Gambar 4.5

Nama <i>UseCase</i>	:	Manipulasi data bengkel
<i>Actor</i>	:	<i>Admin</i>
Tujuan	:	Memanipulasi data bengkel seperti menginput, mengedit, menghapus

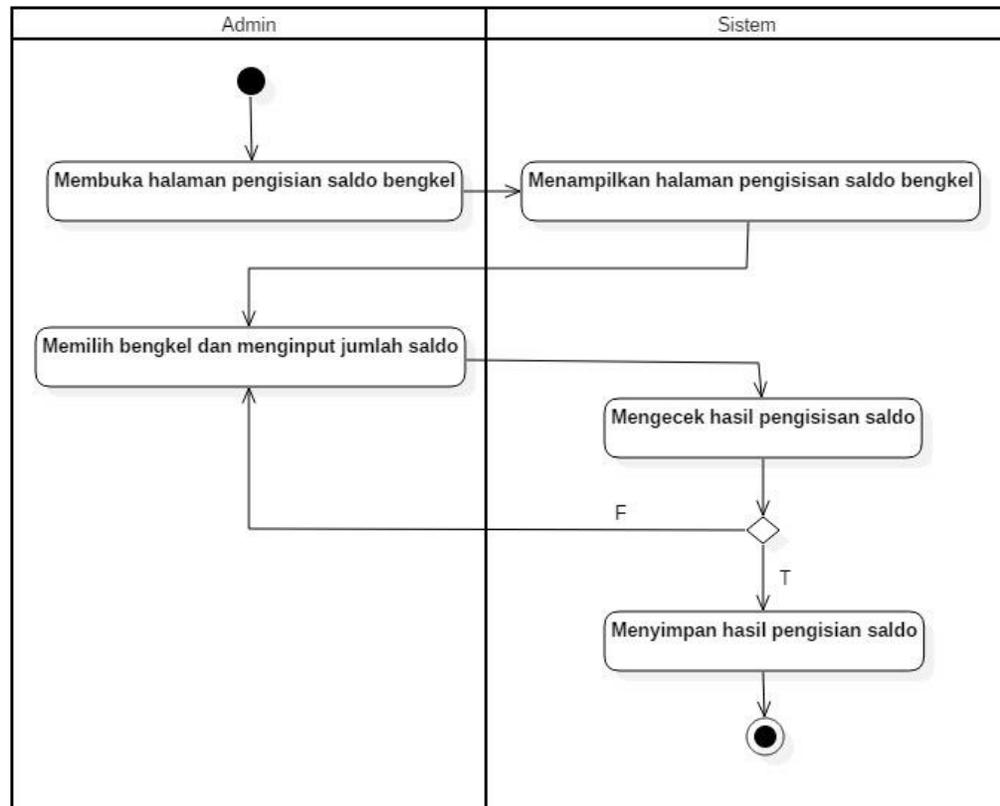


Gambar 4.5 *Activity diagram* manipulasi data bengkel

4. *Activity* Manipulasi Lokasi Bengkel

Activity Diagram manipulasi lokasi bengkel akan digambarkan seperti pada Gambar 4.6

Nama <i>UseCase</i>	:	Manipulasi lokasi bengkel
<i>Actor</i>	:	<i>Admin</i>
Tujuan	:	Memanipulasi lokasi bengkel seperti menginput, mengedit, menghapus

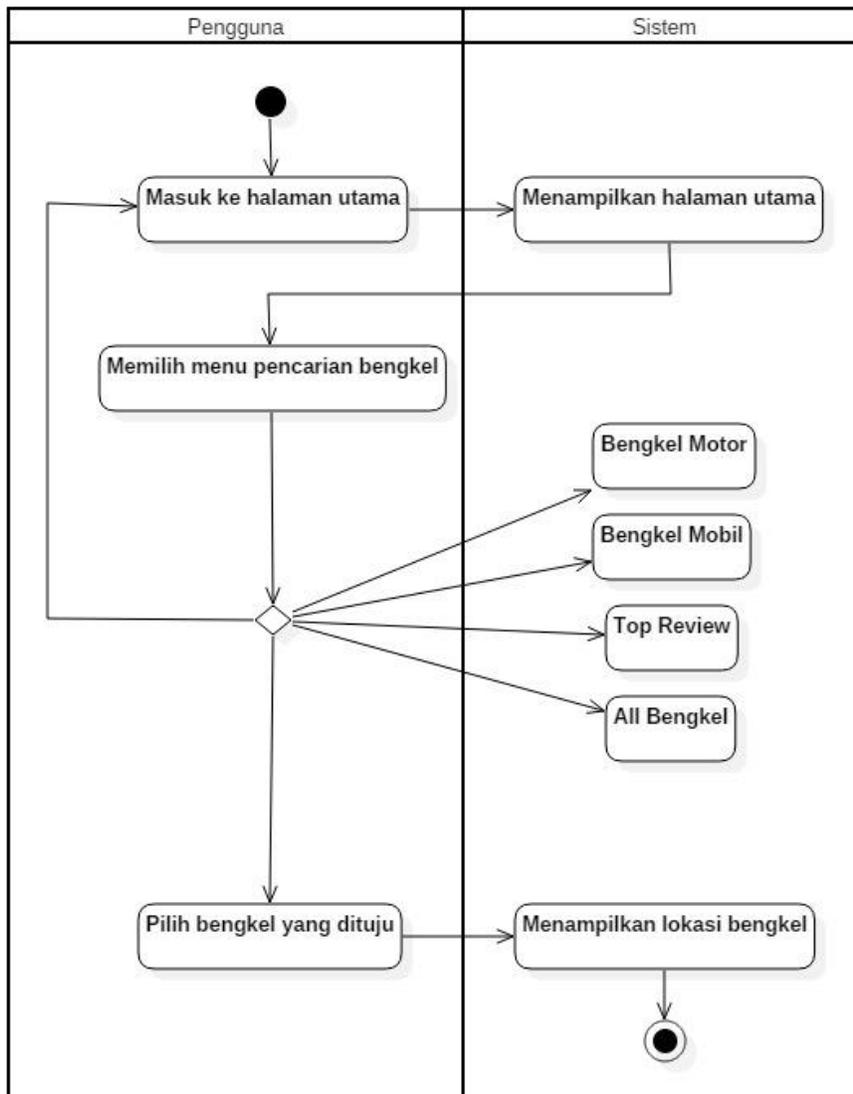


Gambar 4.6 *Activity diagram* manipulasi lokasi bengkel

5. *Activity Diagram* Akses Cari Bengkel

Activity Diagram akses cari bengkel akan digambarkan seperti pada Gambar 4.7

Nama <i>UseCase</i>	:	Akses cari bengkel
<i>Actor</i>	:	User/Pengguna
Tujuan	:	Mencari dan menemukan bengkel yang dekat dengan pengguna

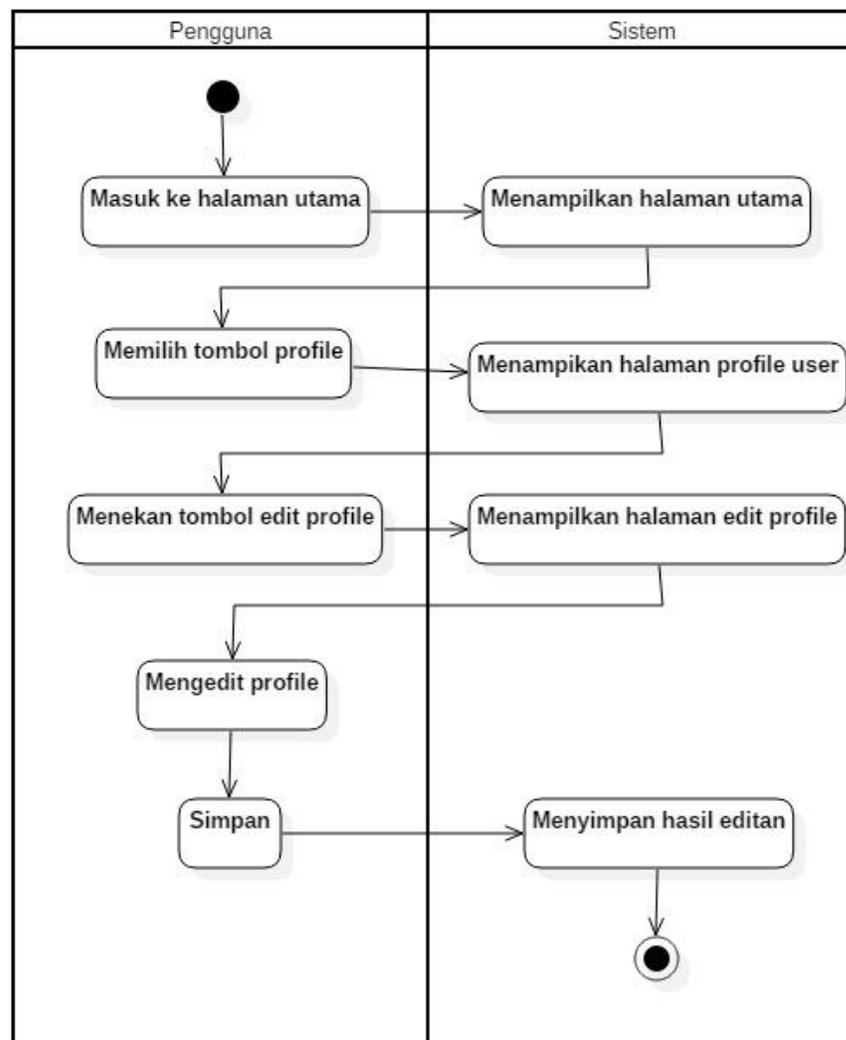


Gambar 4.7 Activity *diagram* Akses cari bengkel

6. Activity Diagram Edit Profile Pengguna

Activity Diagram edit profile pengguna akan digambarkan seperti pada Gambar 4.8

Nama UseCase	:	Edit Profile Pengguna
Actor	:	User/Pengguna
Tujuan	:	Memanipulasi <i>profile</i> pengguna seperti mengedit nama, mengganti foto, dan mengganti nomer telpon.

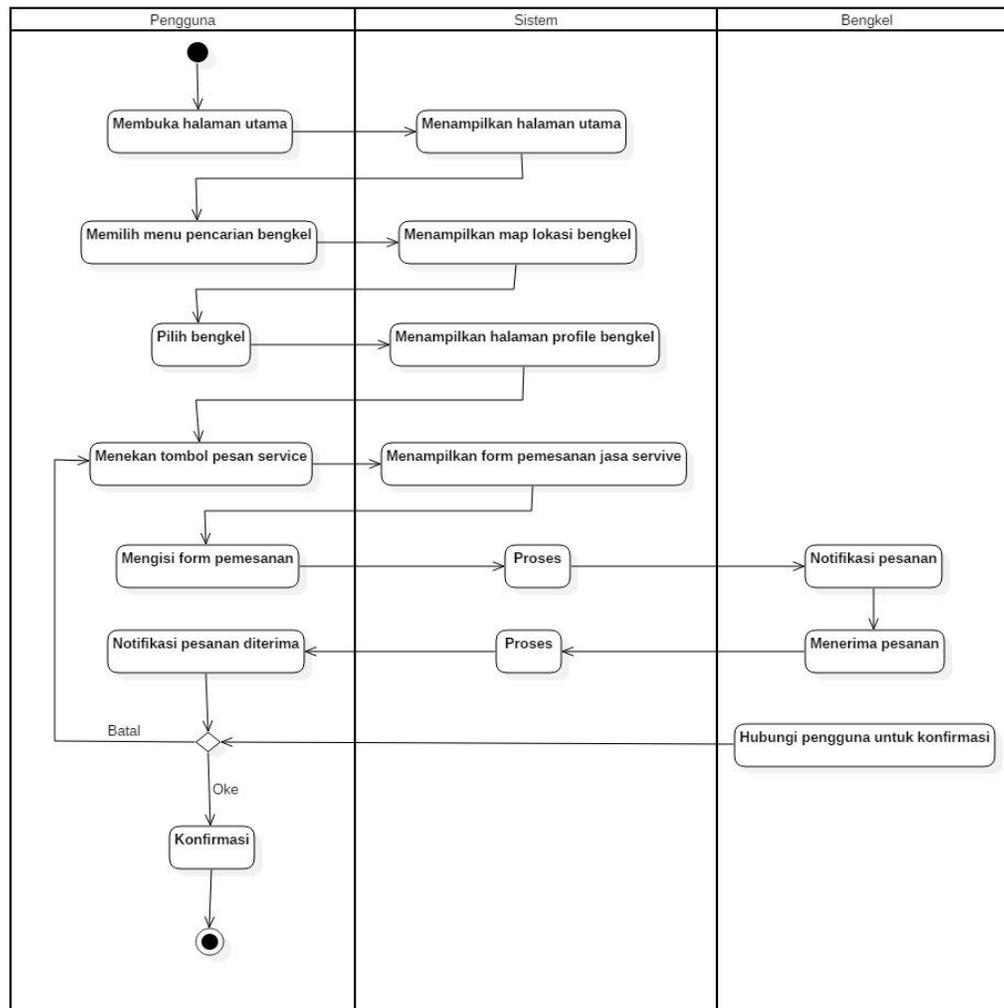


Gambar 4.8 Activity diagram edit profile pengguna

7. Activity Diagram Pesan Jasa Service

Activity Diagram pesan jasa service akan digambarkan seperti pada Gambar 4.9

Nama UseCase	:	Pesan Jasa Service
Actor	:	User/Pengguna
Tujuan	:	Memesan jasa service kendaraan melalui aplikasi

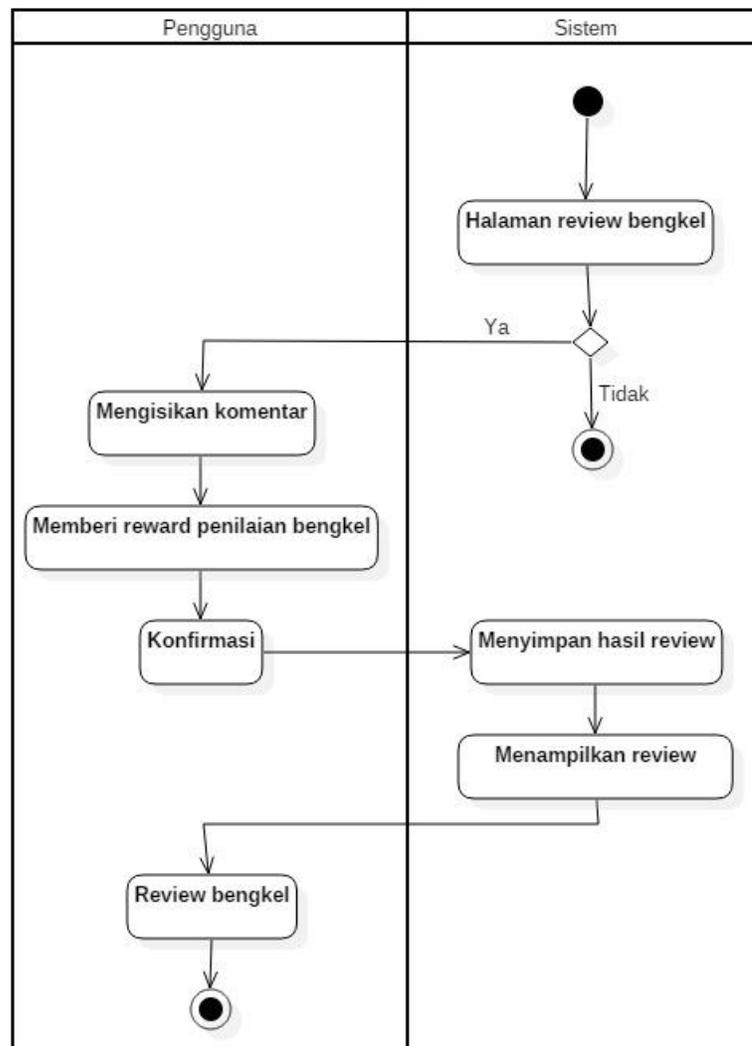


Gambar 4.9 Activity diagram pesan jasa service

8. Activity Diagram Akses Review Bengkel

Activity Diagram akses review bengkel akan digambarkan seperti pada Gambar 4.10

Nama UseCase	:	Akses Review Bengkel
Actor	:	User/Pengguna
Tujuan	:	Mengisikan komentar dan memberikan reward berupa penilaian bintang untuk bengkel.

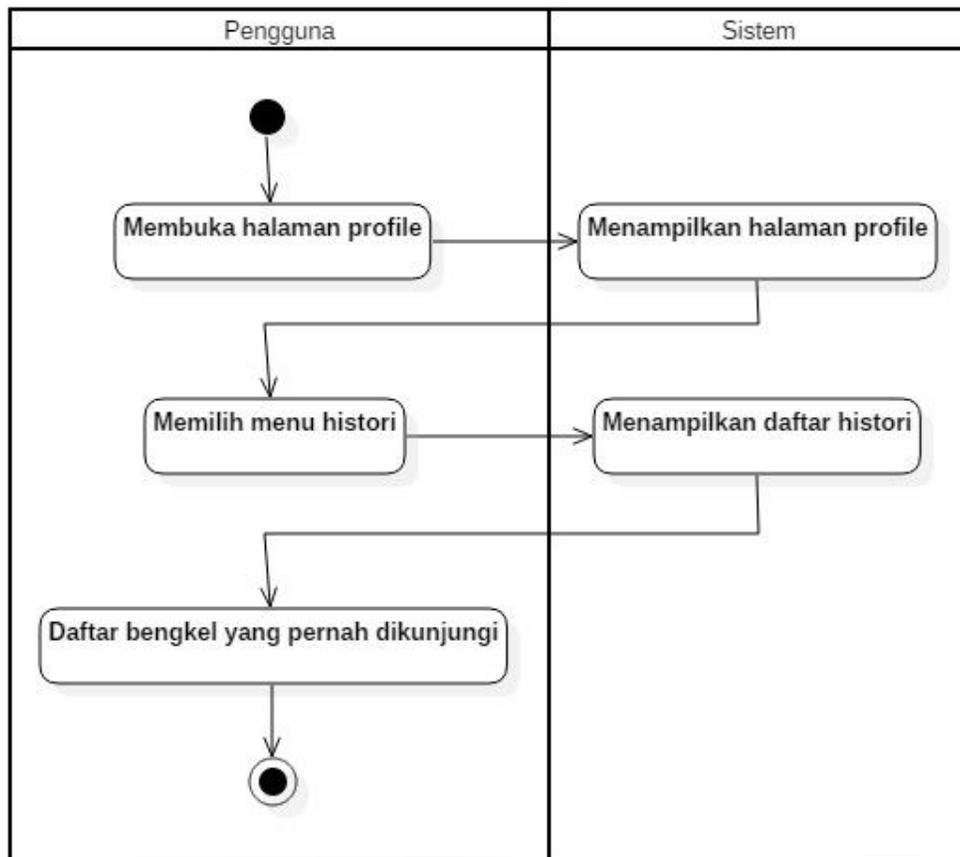


Gambar 4.10 Activity diagram akses review bengkel

9. Activity Diagram History

Activity Diagram History akan digambarkan seperti pada Gambar 4.11

Nama <i>UseCase</i>	:	<i>History</i>
<i>Actor</i>	:	<i>User/Pengguna</i>
Tujuan	:	Menampilkan <i>history</i> daftar bengkel yang pernah dikunjungi.

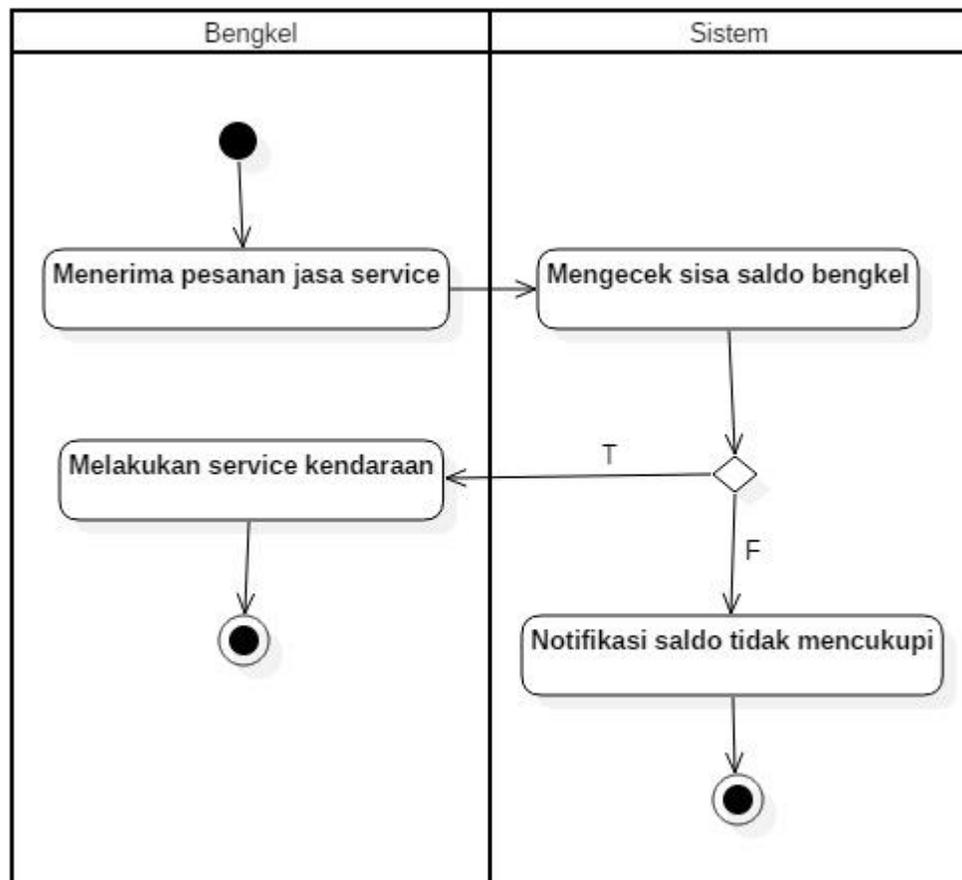


Gambar 4.11 Activity diagram history

10. Activity Diagram Jasa Service

Activity Diagram jasa service akan digambarkan seperti pada Gambar 4.12

Nama UseCase	:	Jasa Service
Actor	:	Bengkel
Tujuan	:	Menerima permintaan jasa service kendaraan.

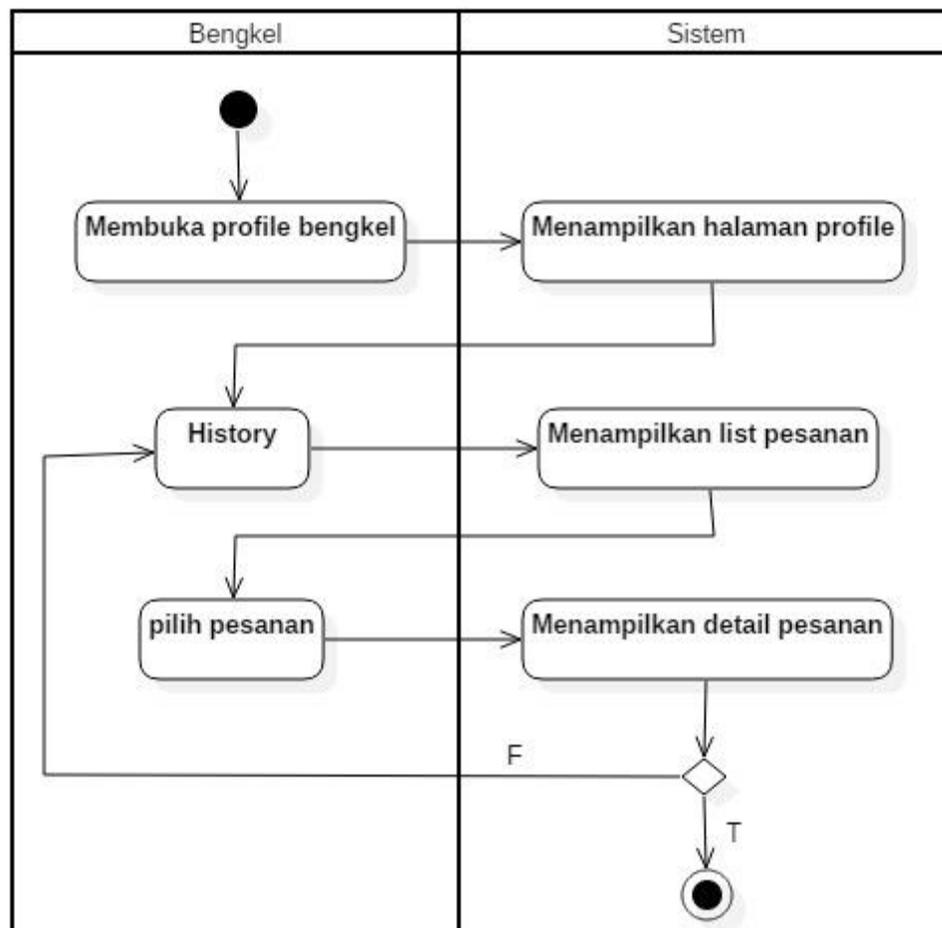


Gambar 4.12 Activity diagram jasa service

11. Activity Diagram History

Activity Diagram history bengkel akan digambarkan seperti pada Gambar 4.13

Nama UseCase	:	History
Actor	:	Bengkel
Tujuan	:	Menampilkan list pesanan yang masuk pada bengkel.

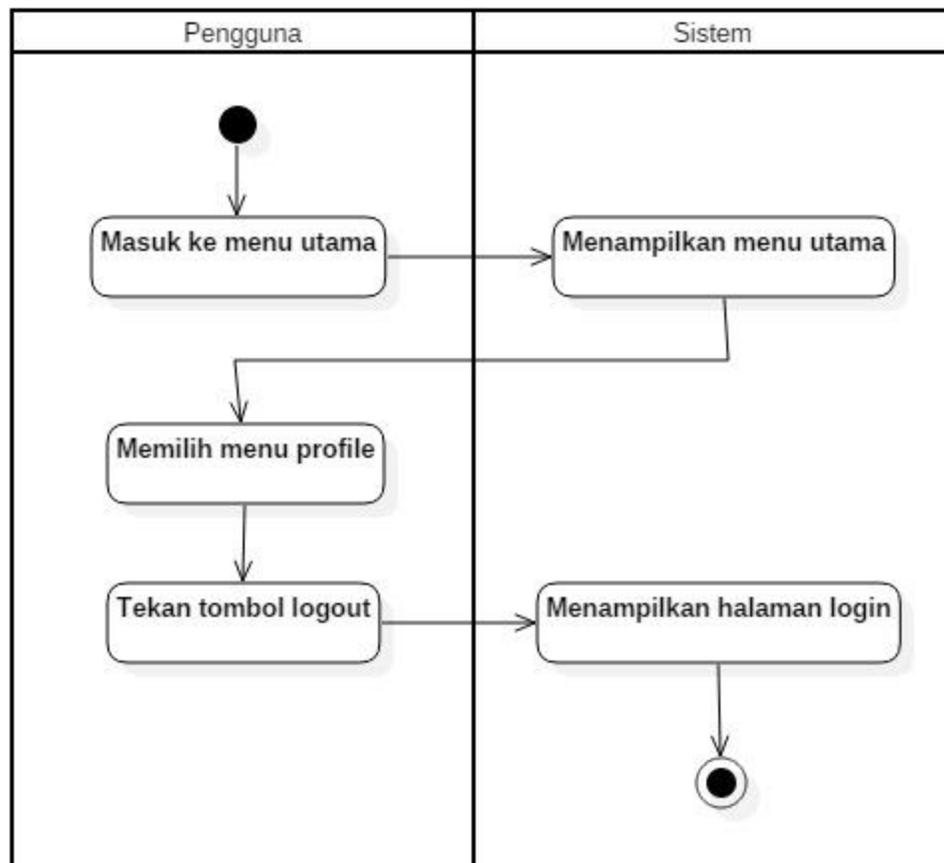


Gambar 4.13 Activity diagram edit profile bengkel

12. Activity Diagram Logout

Activity Diagram *logout* akan digambarkan seperti pada Gambar 4.14

Nama <i>UseCase</i>	:	<i>Logout</i>
Actor	:	User/Pengguna
Tujuan	:	Keluar dari akun yang seelumnya telah melakukan <i>login</i> .



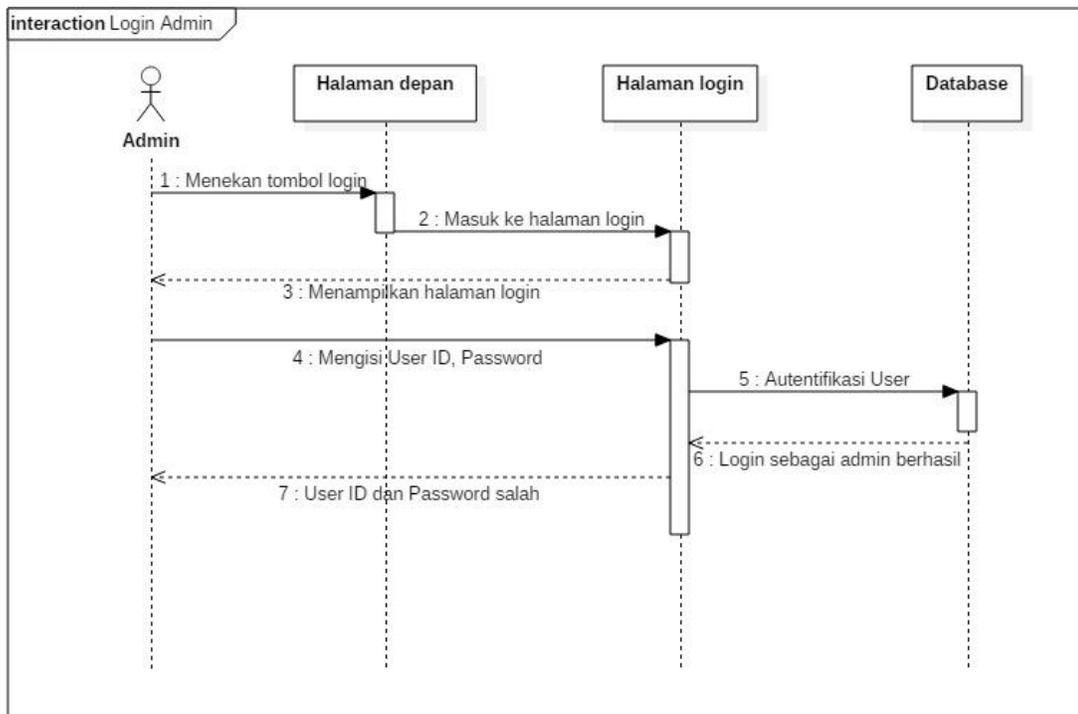
Gambar 4.14 Activity diagram *logout*

4.1.4.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Perancangan *sequence Diagram* sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. *Sequence Diagram Login*

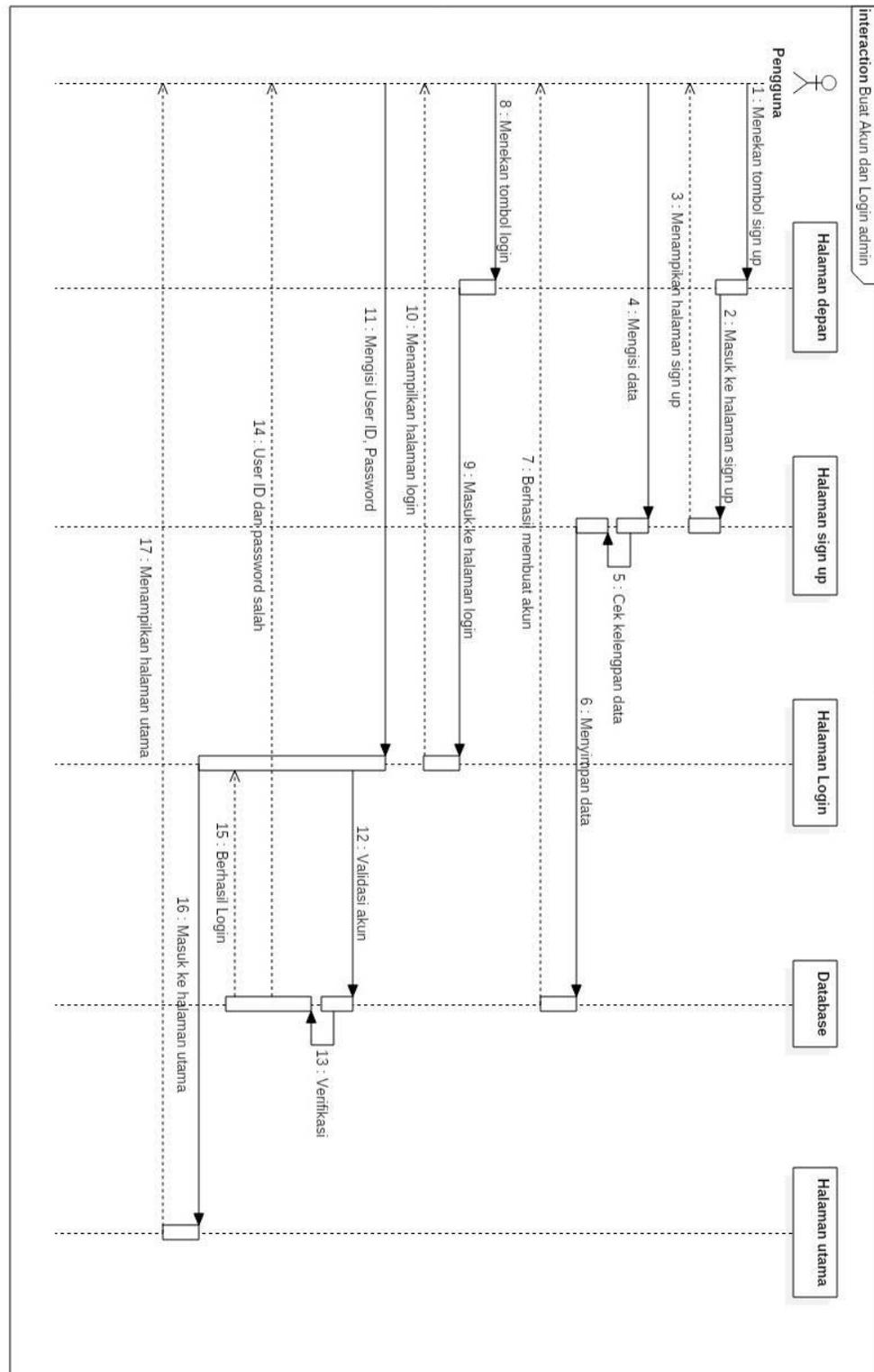
Sequence Diagram login akan digambarkan seperti pada Gambar 4.15 dibawah ini



Gambar 4.15 *Sequence diagram login admin*

2. *Sequence Diagram Login dan Sign Up User/Pengguna*

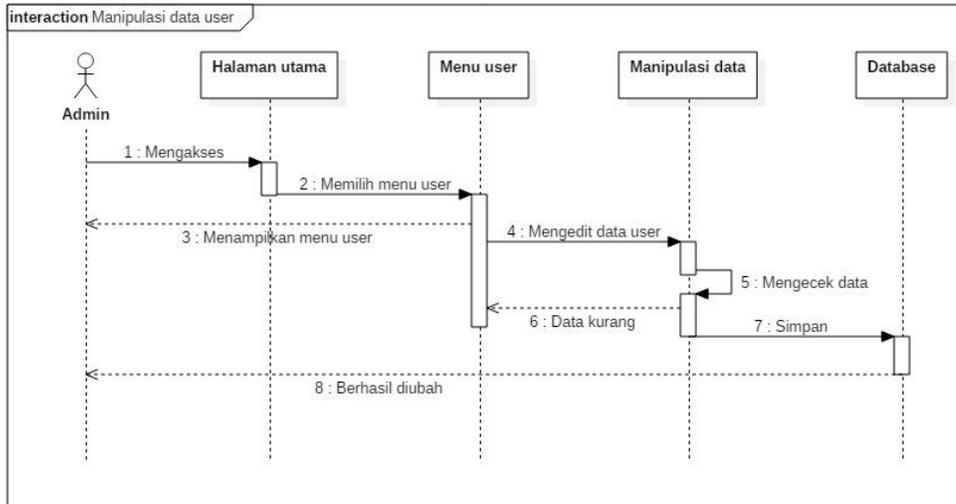
Sequence Diagram login dan sign up user/pengguna akan digambarkan seperti Gambar 4.16 dibawah ini



Gambar 4.16 *Sequence diagram login dan sign up user/pengguna*

3. *Sequence Diagram Manipulasi Data User*

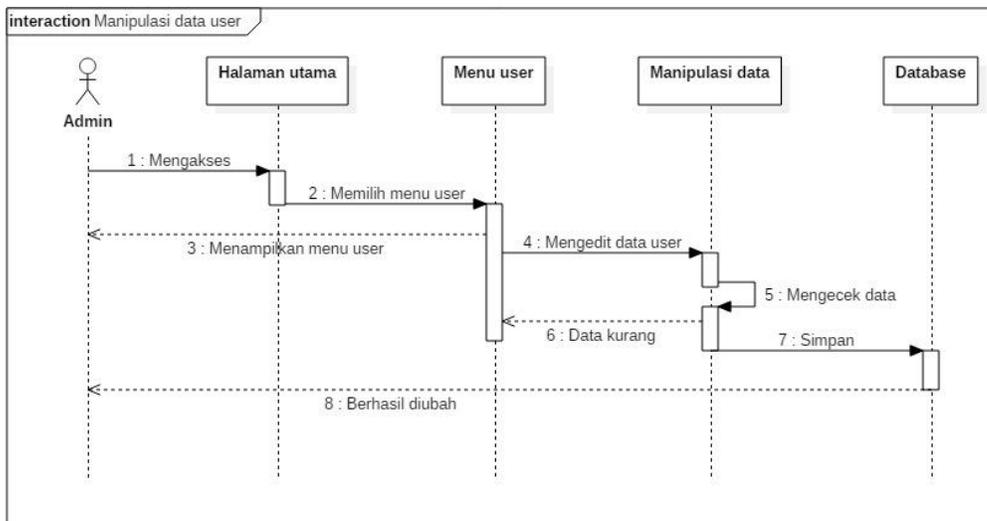
Sequence Diagram manipulasi data *user* akan digambarkan seperti Gambar 4.17 dibawah ini



Gambar 4.17 *Sequence diagram* manipulasi data *user*

4. *Sequence Diagram Manipulasi Data Bengkel*

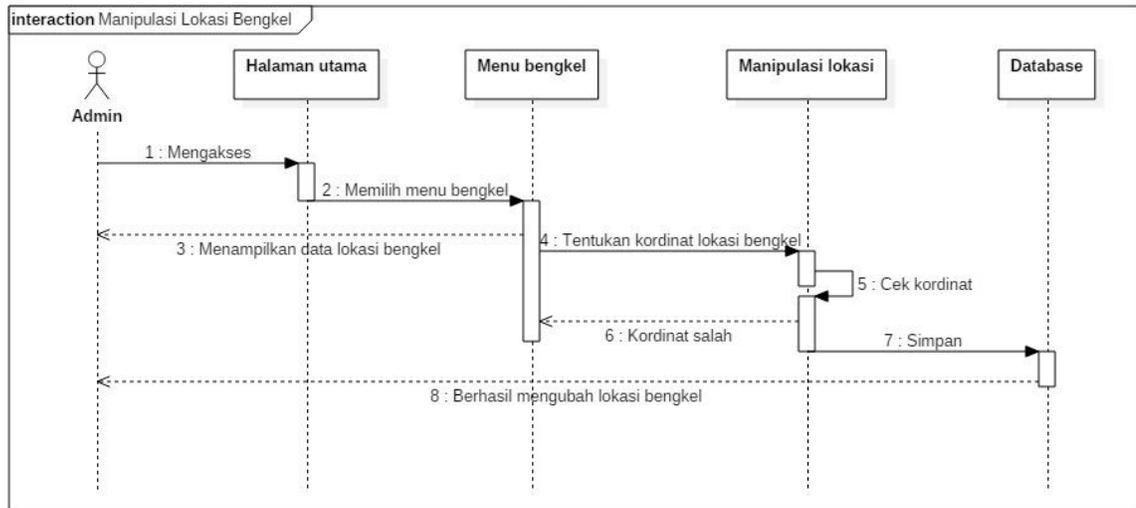
Sequence Diagram manipulasi data bengkel akan digambarkan seperti Gambar 4.18 dibawah ini



Gambar 4.18 *Sequence diagram* manipulasi data bengkel

5. Sequence Diagram Manipulasi Lokasi Bengkel

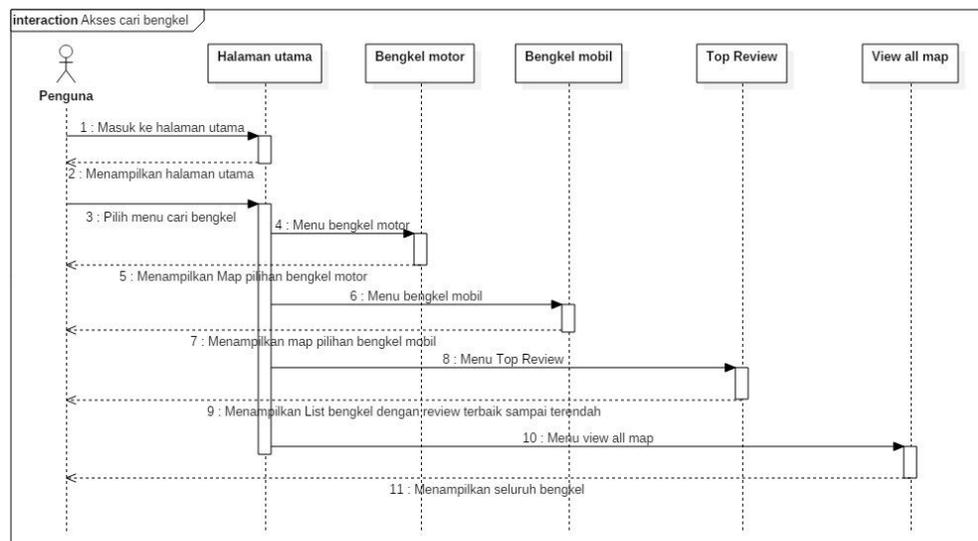
Sequence Diagram manipulasi lokasi bengkel akan digambarkan seperti Gambar 4.19 dibawah ini



Gambar 4.19 Sequence diagram manipulasi lokasi bengkel

6. Sequence Diagram Akses Cari bengkel

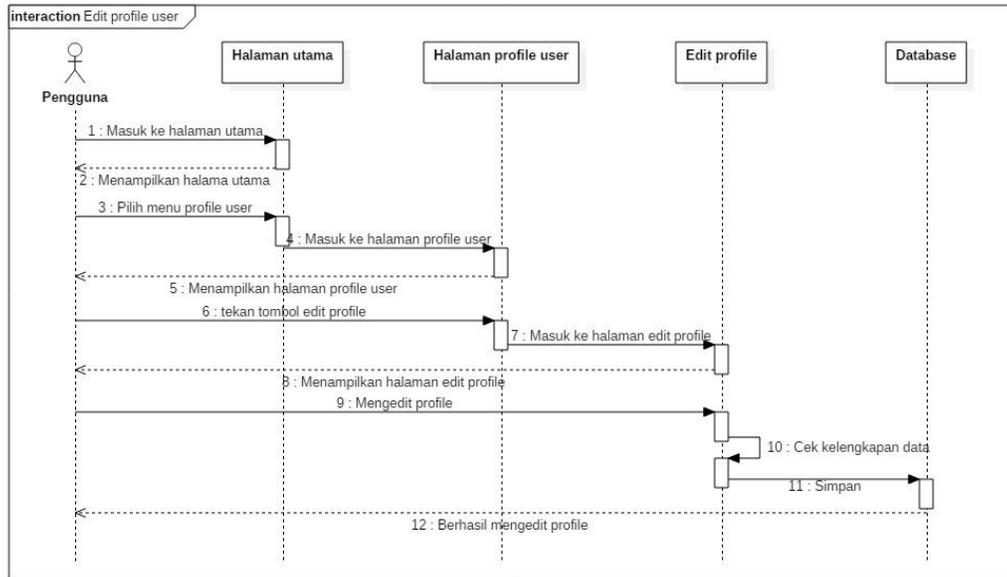
Sequence Diagram akses cari bengkel akan digambarkan seperti Gambar 4.20 dibawah ini



Gambar 4.20 Sequence diagram akses car bengkel

7. Sequence Diagram Edit Profile User/Pengguna

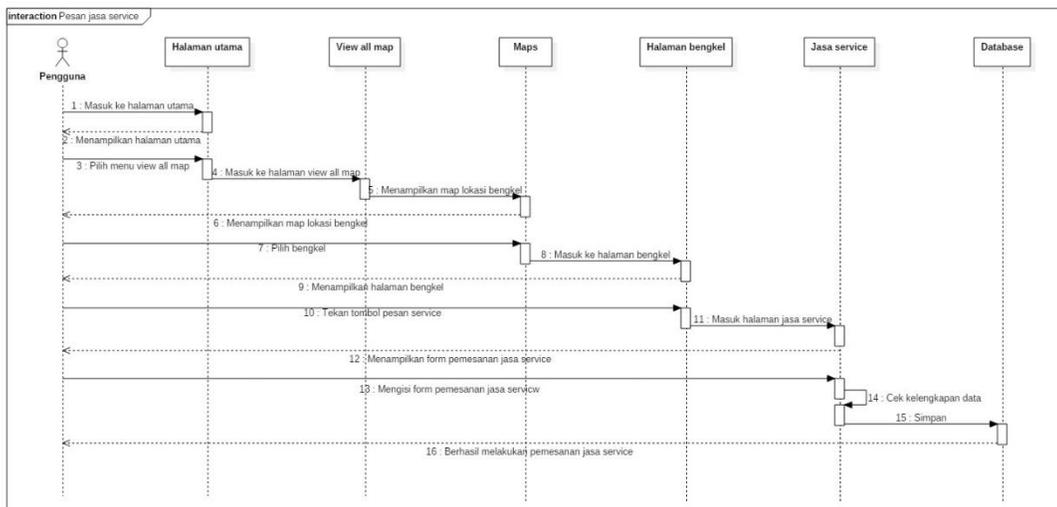
Sequence Diagram edit profile user/pengguna akan digambarkan seperti Gambar 4.21 dibawah ini



Gambar 4.21 Sequence diagram edit profile user/pengguna

8. Sequence Diagram Pesan Jasa Service

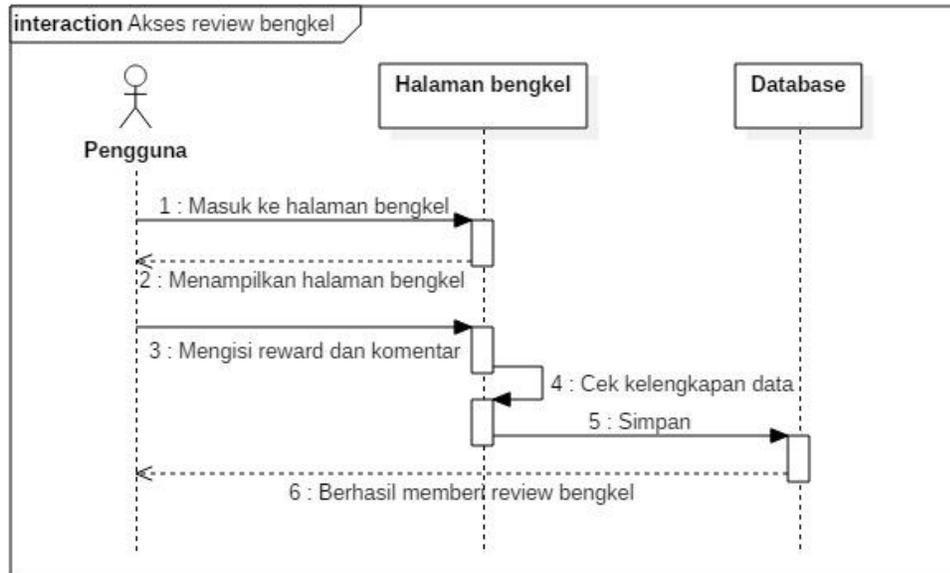
Sequence diagram pesan jasa service akan digambarkan seperti Gambar 4.22 dibawah ini



Gambar 4.22 Sequence diagram pesan jasa service

9. Sequence Diagram Akses Review Bengkel

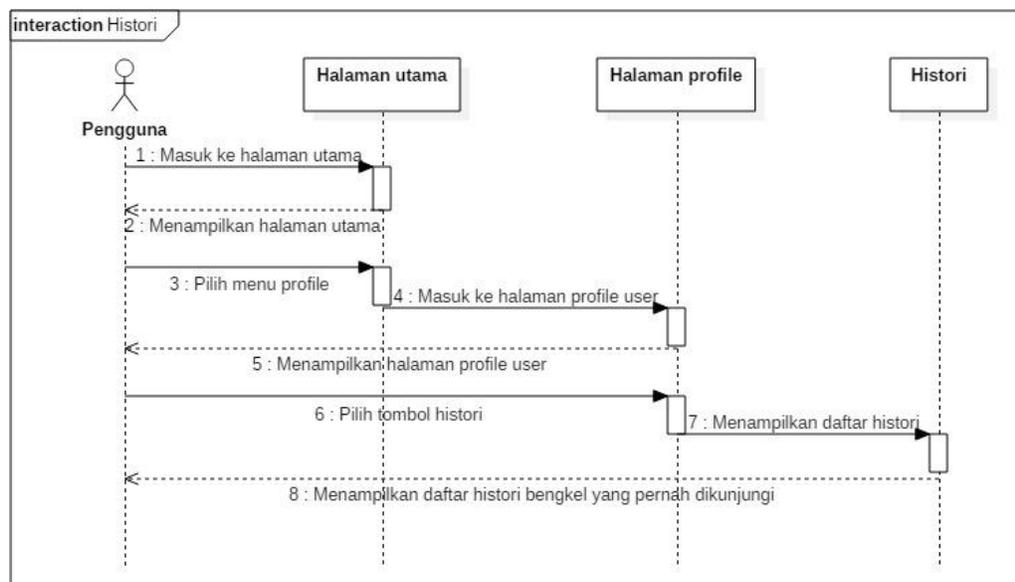
Sequence diagram akses review bengkel akan digambarkan seperti Gambar 4.23 dibawah ini



Gambar 4.23 Sequence diagram akses review bengkel

10. Sequence Diagram History

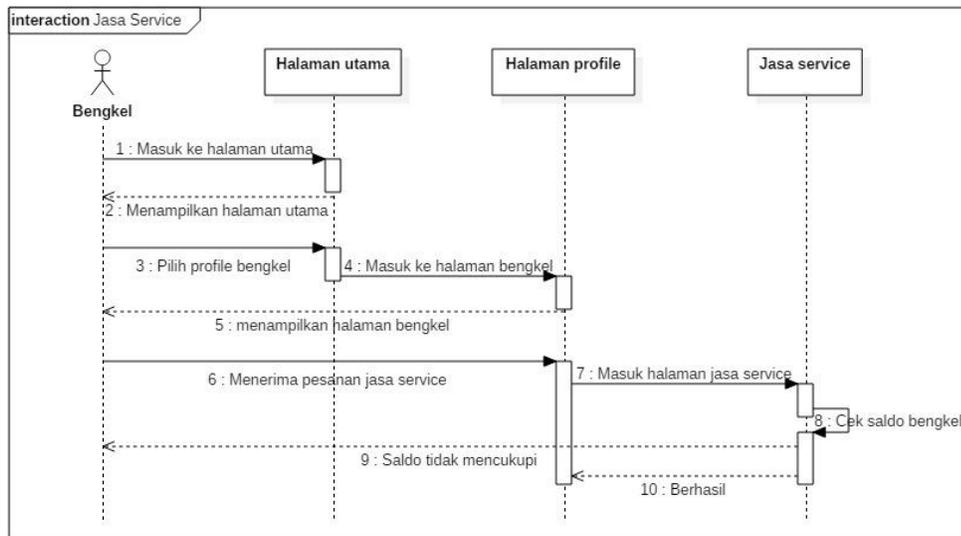
Sequence diagram history akan digambarkan seperti Gambar 4.24 dibawah ini



Gambar 4.24 Sequence diagram history

11. Sequence Diagram Jasa Service

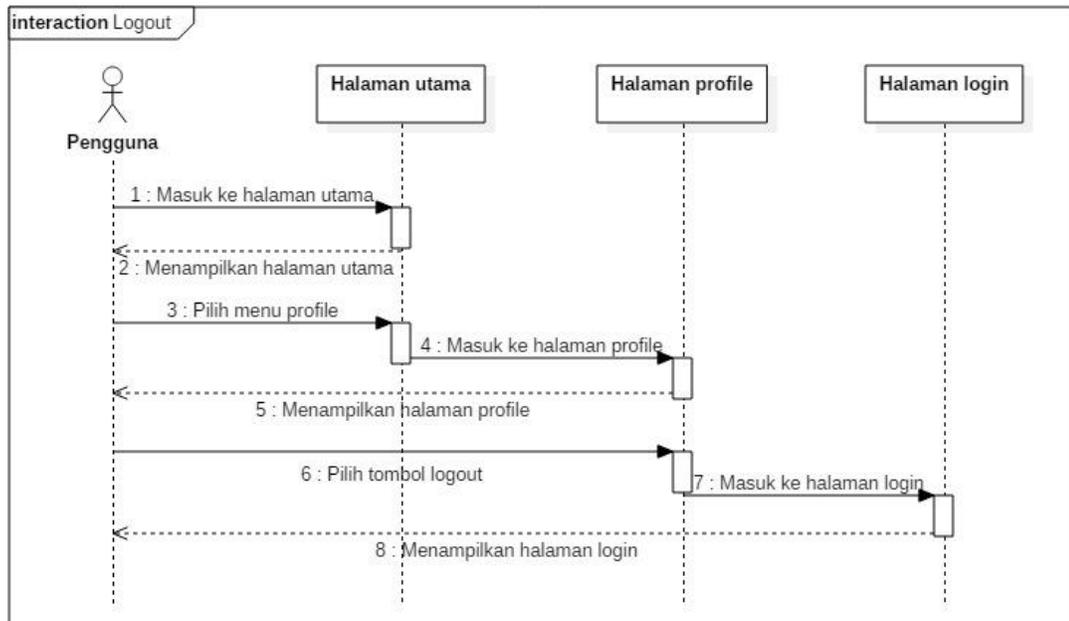
Sequence diagram jasa service akan digambarkan seperti Gambar 4.25 dibawah ini



Gambar 4.25 Sequence diagram jasa service

12. Sequence Diagram Logout

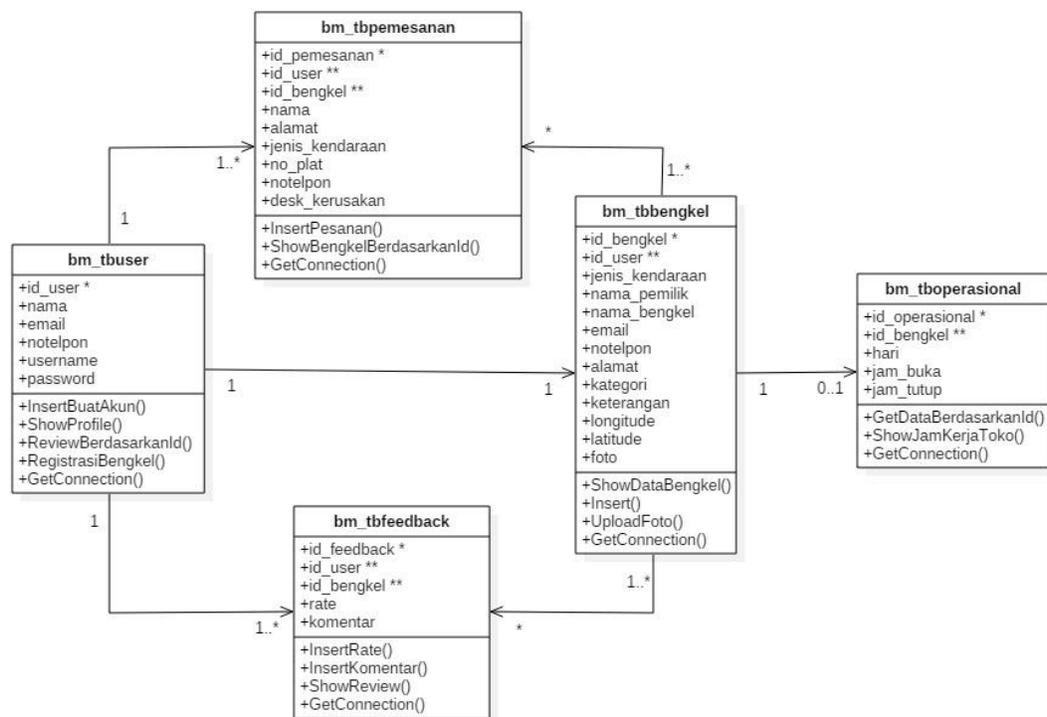
Sequence diagram logout akan digambarkan seperti Gambar 4.26 dibawah ini



Gambar 4.26 Sequence diagram logout

4.1.4.4 Class Diagram

Berikut ini adalah proses hubungan antar *file* yang satu dengan lainnya yang saling berhubungan. *Class diagram* mendeskripsikan jenis – jenis obyek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terjadi. Pada aplikasi *E-Service* kendaraan bermotor ini terdapat 5 kelas utama yang dibangun diantaranya *bm_tbus*, *bm_tbbengkel*, *bm_tboperasional*, *bm_tbpemesanan* dan *bm_tbfeedback*. Rancangan basis data ini di gambarkan dengan *class diagram* atau relasi antar *table* pada Gambar 4.27



Gambar 4.27 Class diagram

Keterangan simbol relasi :

- a) 1 : Hanya satu
- b) 1..* : Lebih dari sama dengan satu
- c) * : Banyak atau *Many*
- d) 0..1 : Kosong atau satu

Keterangan simbol dalam tabel :

- a) * : *Primary Key*
- b) ** : *Foreign Key*

4.1.4.5 Kamus Data

Kamus data adalah suatu penjelasan tertulis tentang suatu data yang berada di dalam *database*. Aplikasi *E-Service* kendaraan bermotor ini menggunakan 5 tabel yang terdiri dari *bm_tbuster*, *bm_tbbengkel*, *bm_tbpemesanan*, *bm_tbfeedback*, dan *bm_tboperasional*. Kamus data di gambarkan dan dijelaskan pada tabel berikut ini.

1. Tabel : *bm_tbuster*

Tabel 4.3 Tabel *bm_tbuster*

<i>Column Name</i>	<i>Type</i>	<i>Leghth</i>	<i>Keterangan</i>
id_user	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
nama	Varchar	255	-
email	Varchar	255	-
notelpon	Varchar	255	-
foto	Text	-	-
username	Varchar	255	-
password	Varchar	255	<i>md5</i>
level	Enum	-	<i>Administrator/User</i>

2. Tabel : *bm_tbbengkel*

Tabel 4.4 Tabel *bm_tbbengkel*

<i>Column Name</i>	<i>Type</i>	<i>Leghth</i>	<i>Keterangan</i>
id_bengkel	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
id_user	Int	11	<i>ForeignKey</i>
jenis_kendaraan	Varchar	20	-
nama_pemilik	Varchar	225	-
nama_bengkel	Varchar	225	-
email	Varchar	100	-
notelpon	Varchar	50	-

Tabel 4.4 Tabel *bm_tbbengkel* (Lanjutan)

alamat	Varchar	255	-
kategori	Varchar	255	-
keterangan	Varchar	120	-
longitude	Decimal	9,7	-
latitude	Decimal	10,7	-
foto	Text	-	-

3. Tabel : *bm_tboperasional*Tabel 4.5 Tabel *bm_tboperasional*

<i>Column Name</i>	<i>Type</i>	<i>Leghth</i>	<i>Keterangan</i>
id_operasional	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
id_bengkel	Int	11	<i>ForeignKey</i>
hari	Int	11	-
jam_buka	Time	-	-
jam_tutup	Time	-	-

4. Tabel : *bm_tbpemesanan*Tabel 4.6 Tabel *bm_tbpemesanan*

<i>Column Name</i>	<i>Type</i>	<i>Leghth</i>	<i>Keterangan</i>
id_pemesanan	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
id_user	Int	11	<i>ForeignKey</i>
id_bengkel	Int	11	<i>ForeignKey</i>
nama	Varchar	255	-
alamat	Varchar	255	-
jenis_kendaraan	Varchar	100	-
no_plat	Varchar	100	-

Tabel 4.6 Tabel *bm_tbpemesanan* (Lanjutan)

notelpon	Varchar	50	-
desk_kerusakan	Varchar	255	-

5. Tabel : *bm_tfeedback*Tabel 4.7 Tabel *bm_tfeedback*

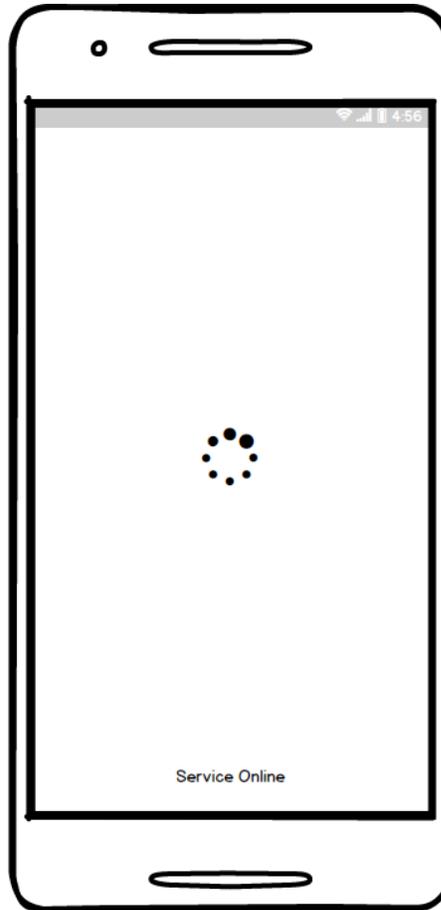
<i>Column Name</i>	<i>Type</i>	<i>Leghth</i>	<i>Keterangan</i>
id_feedback	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
id_user	Int	11	<i>ForeignKey</i>
id_bengkel	Int	11	<i>ForeignKey</i>
rate	Float	-	-
komentar	Text	-	-

4.1.4.6 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan proses penggambaran bagaimana sebuah tampilan (*interface*) sistem. Aplikasi *Service Online* dirancang dengan tampilan yang *user friendly*, sehingga diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam menggunakan aplikasi ini. Dalam Aplikasi ini terdapat beberapa *Layout* atau *form* antara lain.

1. *Layout Splash Screen*

Splash Screen adalah *form* yang ditampilkan diawal ketika aplikasi/program dijalankan. aplikasi menggunakan *splash screen* yang muncul sepersekian detik pada saat pertama membuka. *Splash screen* di sini dimaksudkan sebagai estetika untuk menunjukkan identitas aplikasi saja, tanpa fungsi lainnya. Perancangan *layout splash screen* aplikasi *Service Online* digambarkan pada Gambar 4.28



Gambar 4.28 *Design layout splash screen*

2. *Layout First Page*

First Page adalah *form* yang ditampilkan setelah *form splash screen* ketika aplikasi/program dijalankan. *First page* disini dimaksudkan untuk mempermudah pengguna dalam memilih *mode* masuk ke aplikasi. Didalam *form* ini berisikan beberapa *mode* untuk masuk ke dalam aplikasi *Service Online* seperti *Sign Up*, *Login*, dan buat akun melalui akun *google/facebook*. Perancangan *layout first page* aplikasi *Service Online* digambarkan pada Gambar 4.29



Gambar 4.29 *Design layout first page*

3. *Layout Form Sign Up*

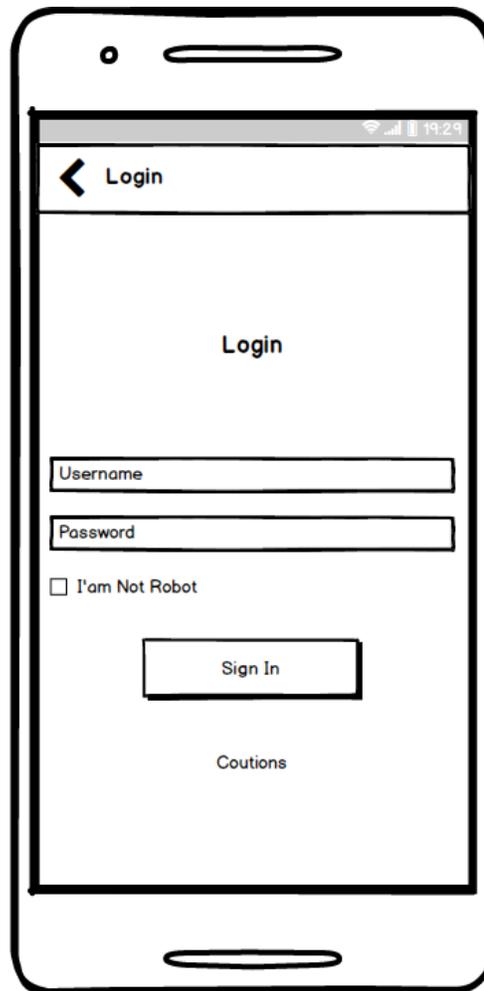
Pada *form Sign Up* ini pengguna aplikasi diminta untuk membuat akun sebelum melakukan *login* di dalam aplikasi. Pengguna diminta mengisi *Username, Email, Nama, dan Password* lalu menekan tombol “*DONE/Sign Up*” jika data yang diisikan sudah lengkap. Perancangan *layout sign up* aplikasi *Service Online* ini digambarkan pada Gambar 4.30

The image shows a mobile phone interface for a sign-up form. At the top, there is a status bar with a back arrow, the text "Sign Up", and a time of 14:29. Below this is a header area with the text "Creat New Account". The main content area contains four input fields stacked vertically, labeled "Username", "Email", "Nama", and "Password". Below these fields is a "Sign Up" button. At the bottom of the form area, the word "Coutions" is displayed.

Gambar 4.30 *Design layout form sign up*

4. *Layout Form Login*

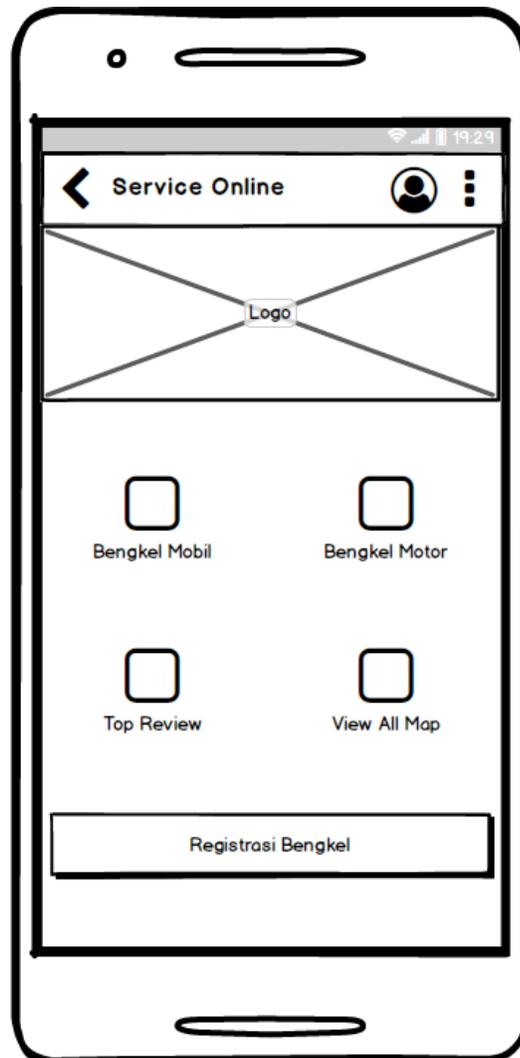
Pada *form Login* ini pengguna aplikasi diminta untuk memasukka *Username* dan *Password* yang sebelumnya telah dibuat agar pengguna dapat masuk ke dalam aplikasi. Perancangan *layout form login* aplikasi *Service Online* ini digambarkan pada Gambar 4.31



Gambar 4.31 *Design layout login*

5. *Layout Form Home*

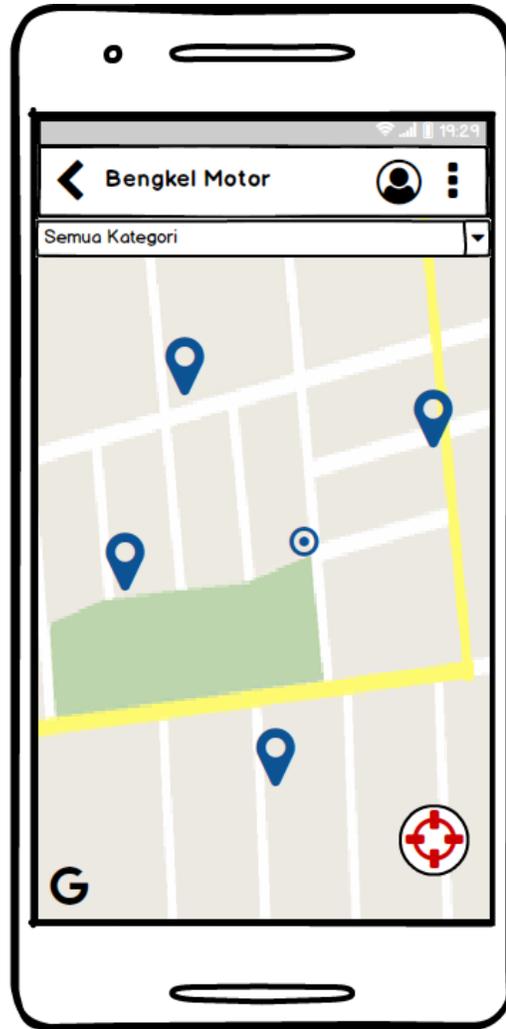
Pada *Form Home* ini berisikan *menu-menu* yang bisa dipilih oleh pengguna, seperti *menu Bengkel Motor, Bengkel Mobil, Top Review, All Maps*, tombol Registrasi Bengkel, tombol *profile*, dan tombol pilihan yang berisikan *Tips, About, dan Logout*. Perancangan *layout form home* aplikasi *Service Online* pada Gambar 4.32



Gambar 4.32 *Design layout form home*

6. *Layout Menu Bengkel Motor*

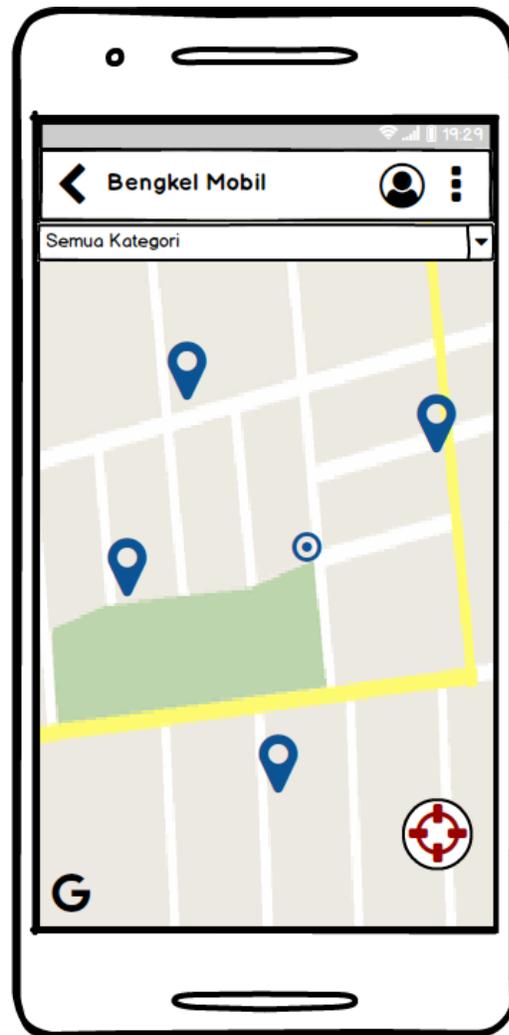
Pada *menu* bengkel motor ini berisikan *maps* yang menunjukkan semua bengkel motor yang terdaftar di dalam aplikasi *Service Online*. Pengguna dibebaskan memilih bengkel yang diinginkan untuk mengetahui *route* bengkel, jarak dengan pengguna, *profile* bengkel dan spesifikasi lain tentang bengkel motor. Pengguna juga dapat memperkecil pencarian bengkel dengan memilih kategori bengkel motor. Perancangan *layout menu* bengkel motor aplikasi *Service Online* pada Gambar 4.33



Gambar 4.33 *Design layout menu bengkel motor*

7. *Layout Menu Bengkel Mobil*

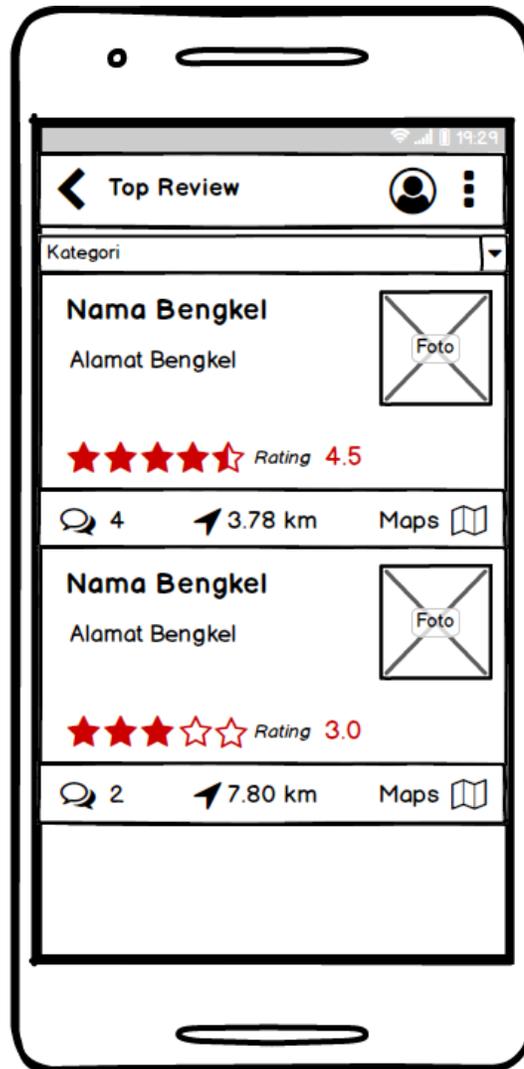
Pada *menu bengkel mobil* ini berisikan *maps* yang menunjukkan semua bengkel mobil yang terdaftar di dalam aplikasi *Service Online*. Pengguna dibebaskan memilih bengkel mobil yang diinginkan untuk mengetahui *route* bengkel, jarak dengan pengguna, *profile* bengkel dan spesifikasi lain tentang bengkel mobil. Pengguna juga dapat memperkecil pencarian bengkel dengan memilih kategori bengkel mobil. Perancangan *layout menu bengkel mobil* aplikasi *Service Online* pada Gambar 4.34



Gambar 4.34 *Design layout menu bengkel mobil*

8. *Layout Menu Top Review*

Pada *menu top review* ini berisikan beberapa bengkel motor dan bengkel mobil yang memiliki *rating* dari tertinggi sampai terendah. *Rating* ini diberikan oleh pengguna setelah melakukan *service* dengan bengkel tertentu. Perancangan *layout menu top review* aplikasi *Service Online* disajikan pada Gambar 4.35

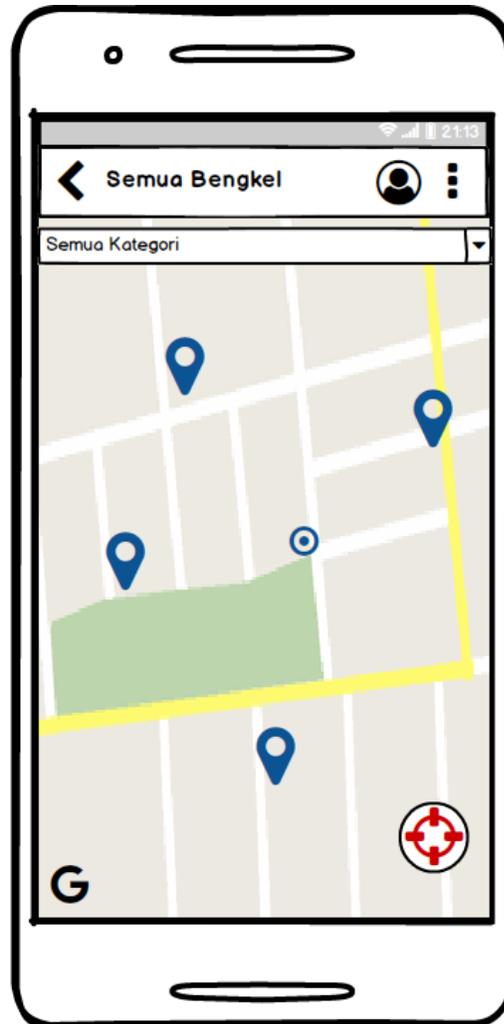


Gambar 4.35 *Design layout menu top review*

9. *Layout Menu View All Maps*

Pada *menu view all maps* ini berisikan *maps* yang menunjukkan semua bengkel motor maupun bengkel mobil dengan semua kategori yang terdaftar di dalam aplikasi *Service Online*. Pengguna dibebaskan memilih bengkel yang diinginkan untuk mengetahui *route* bengkel, jarak dengan pengguna, *profile* bengkel dan spesifikasi lain tentang bengkel. Pengguna juga dapat memperkecil pencarian bengkel dengan memilih kategori

bengkel. Perancangan *layout menu view all maps* aplikasi *Service Online* digambarkan pada Gambar 4.36

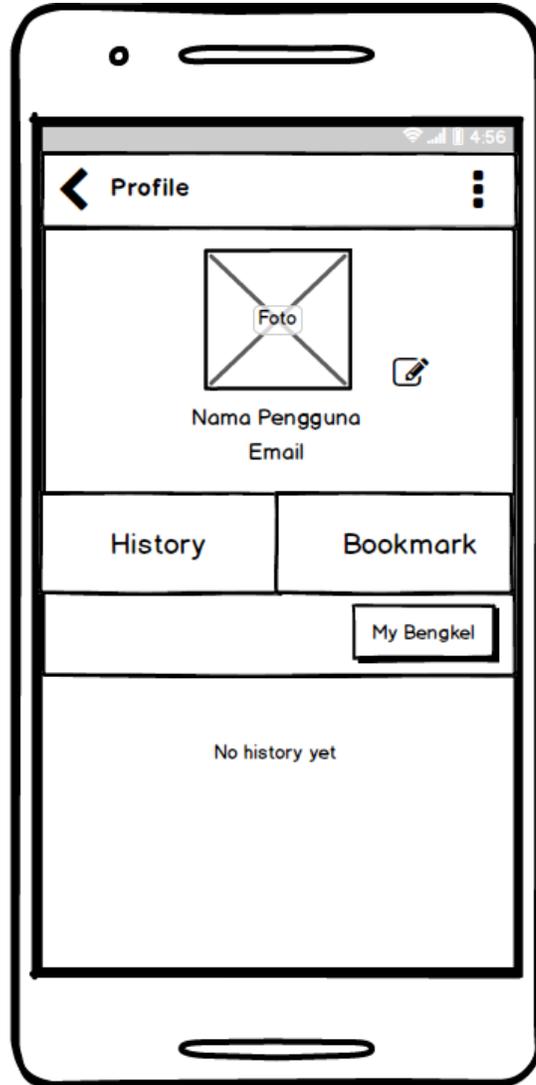


Gambar 4.36 *Design layout menu view all maps*

10. *Layout Menu Profile*

Pada *menu profile* ini pengguna dapat melihat maupun mengedit *profile* seperti mengganti foto, nama, *email*, dan no.tlp. pengguna juga dapat *history* bengkel yang pernah dikunjungi dan pemilik bengkel yang telah mendaftarkan bengkelnya di aplikasi juga dapat masuk *profile* bengkel

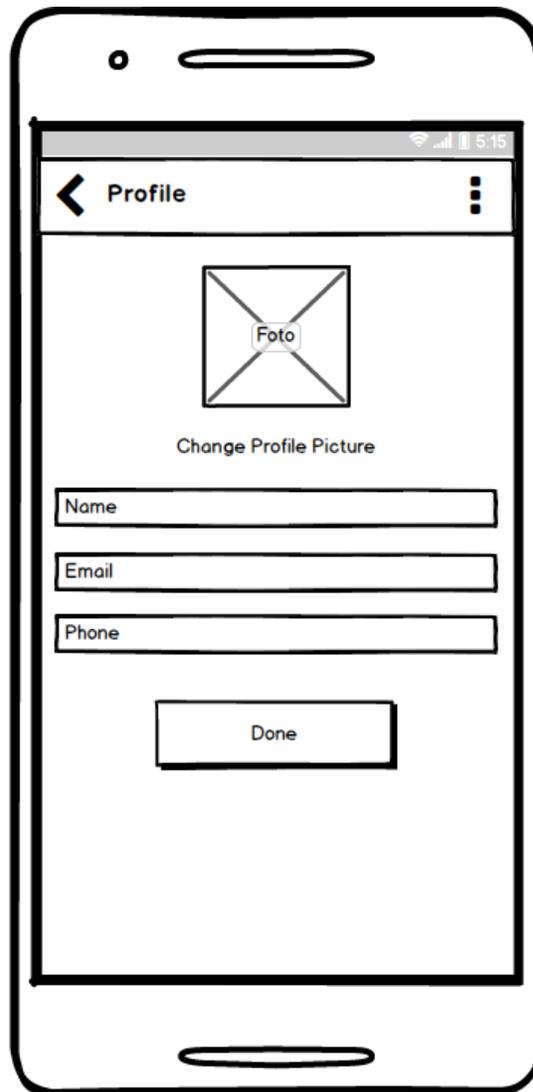
dengan menekan tombol “My Bengkel” disini. Perancangan *layout menu profile* aplikasi *Service Online* disajikan pada Gambar 4.37



Gambar 4.37 *Design layout menu profile*

11. *Layout Menu Edit Profile*

Pada menu *edit profile* ini pengguna yang telah memiliki akun dapat merubah dan memperbaharui informasi data pengguna seperti, mengganti gambar *profile*, merubah nama, *email*, dan nomer telepon. Perancangan *layout menu* edit profile aplikasi *Service Online* disajikan pada Gambar 4.38



Gambar 4.38 *Design layout menu edit profile*

12. Layout Menu Registrasi Bengkel

Pada *menu* registrasi bengkel ini pengguna yang memiliki bengkel atau pemilik bengkel dapat mendaftarkan bengkelnya dengan menekan tombol registrasi bengkel ini. Pemilik bengkel diminta untuk memasukan detail bengkel dalam *form* pendaftaran. Perancangan *layout menu* registrasi bengkel aplikasi *Service Online* disajikan pada Gambar 4.39

The image shows a mobile phone interface for a workshop registration form. At the top, there is a status bar with signal strength, Wi-Fi, and the time 4:56. Below the status bar is a large rectangular area with a diagonal cross and the word "Foto" in the center, indicating a photo upload section. The form consists of several input fields and dropdown menus:

- Jenis Bengkel (dropdown menu)
- Nama Pemilik (text input)
- Nama Toko (text input)
- Email (text input)
- Telp (text input)
- Alamat (text input)
- Pilih kategori (dropdown menu)
- Keterangan tambahan (text input)

Below these fields is a section titled "KORDINAT BENGKEL" (Workshop Coordinates) containing:

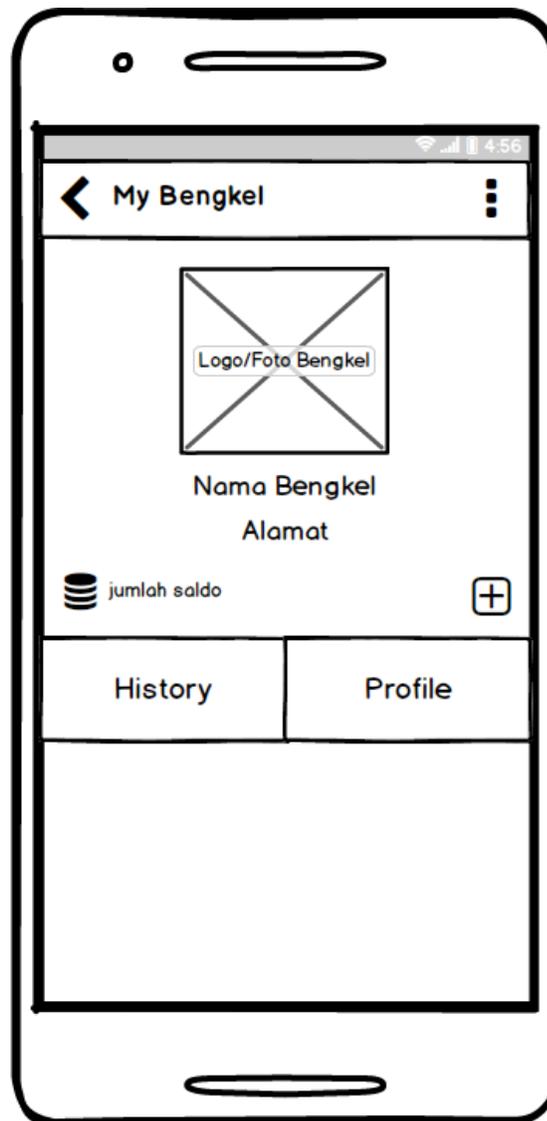
- Titik Kordinat (text input)
- Tentukan lokasi (button)

At the bottom of the form, there is a "Catatan :" (Notes) section and a "FOTO TOKO" (Shop Photo) section.

Gambar 4.39 *Design layout menu* registrasi bengkel

13. *Layout Form Profile* Pemilik Bengkel

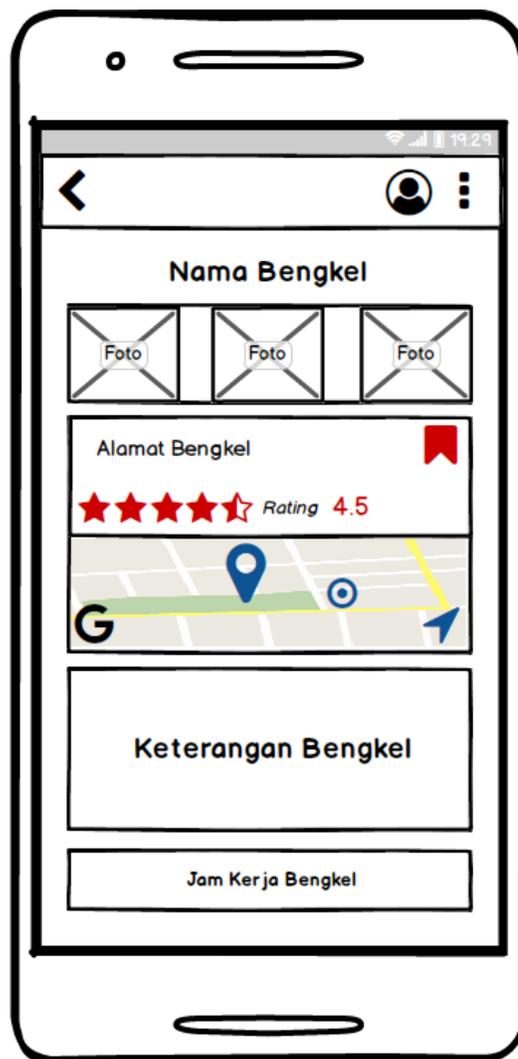
Pada *menu form profile* pemilik bengkel ini pemilik bengkel dapat melihat *review* yang telah diberikan oleh pengguna. Pemilik bengkel juga dapat melihat sisa saldo bengkel dan juga dapat membeli saldo bengkel dengan menekan tombol (+). Perancangan *layout form profile* pemilik bengkel aplikasi *Service Online* disajikan pada Gambar 4.40



Gambar 4.40 *Design layout form profile* pemilik bengkel

14. *Layout Form Profile Bengkel*

Ketika pengguna telah memilih bengkel yang dituju, selanjutnya pengguna dibawa ke halaman *profile*. Di dalam halaman *profile* bengkel ini pengguna dapat memesan jasa *service* atau hanya melihat detail bengkel saja. Perancangan *layout form profile* bengkel aplikasi *Service Online* disajikan pada Gambar 4.41



Gambar 4.41 *Design layout form profile bengkel*

15. *Layout Form* Komentar

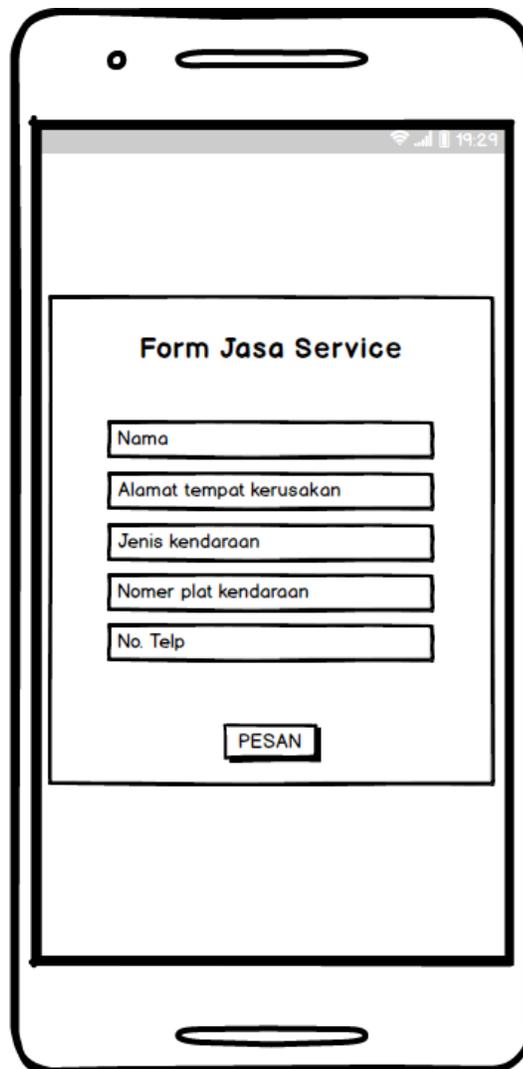
Pada *form* ini pengguna dapat memberikan *reward* / bintang sesuai dengan kepuasan pelanggan atas pelayanan yang diberikan bengkel, dan pengguna juga dapat berkomentar atau sekedar memberikan saran kepada bengkel. Perancangan *layout form* komentar aplikasi *Service Online* disajikan pada Gambar 4.42



Gambar 4.42 *Design layout form* komentar

16. *Layout Form Pesan Jasa Service*

Ketika pengguna menekan tombol “Pesan *Service*” untuk melakukan pemesanan jasa *service*, selanjutnya pengguna masuk ke halaman *form* pemesanan. Pada *form* pemesanan ini pengguna diminta untuk memasukkan data tertentu untuk kepentingan pemesanan jasa *service*. Selanjutnya pengguna menunggu konfirmasi dan telfon dari bengkel. Perancangan *layout form* pesan jasa *service* aplikasi *Service Online* disajikan pada Gambar 4.43



The image shows a mobile phone interface for a service request form. The form is titled "Form Jasa Service" and contains the following fields:

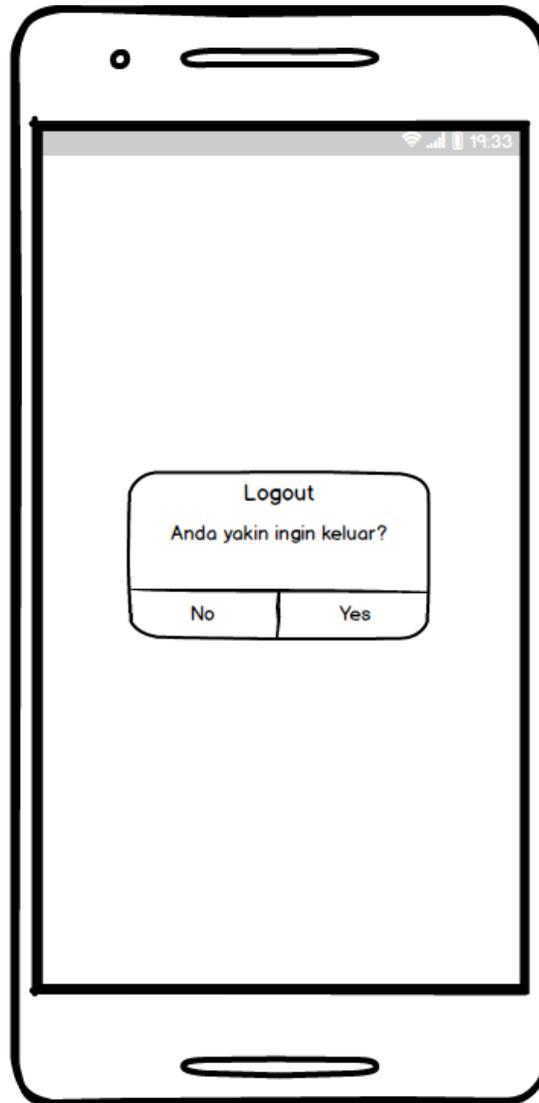
- Nama
- Alamat tempat kerusakan
- Jenis kendaraan
- Nomer plat kendaraan
- No. Telp

Below the form fields is a button labeled "PESAN". The phone's status bar at the top indicates the time is 19:29.

Gambar 4.43 *Design layout form pesan jasa service*

17. *Layout Form Logout*

Pada *form Logout* ini pengguna diberi pertanyaan ketika ingin keluar dari akun. Perancangan *layout form logout* aplikasi *Service Online* ini digambarkan pada Gambar 4.44



Gambar 4.44 *Design layout form logout*

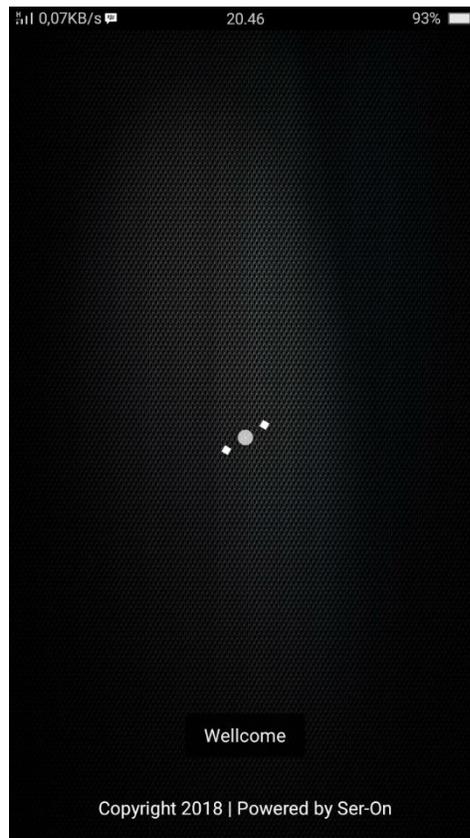
4.2 Pembahasan

4.2.1 Tampilan Antarmuka Aplikasi

Tampilan antarmuka aplikasi merupakan design antarmuka pada aplikasi yang sebelumnya sudah di rancang pada *point* 4.1.4.6. Tampilan antarmuka ini berfungsi sebagai penghubung antara keinginan/kebutuhan pengguna dengan *menu* yang ada di dalam aplikasi. Berikut ini akan mejalaskan lebih *detail* mengenai tampilan antarmuka aplikasi yang telah dibuat.

1) *Splash Screen*

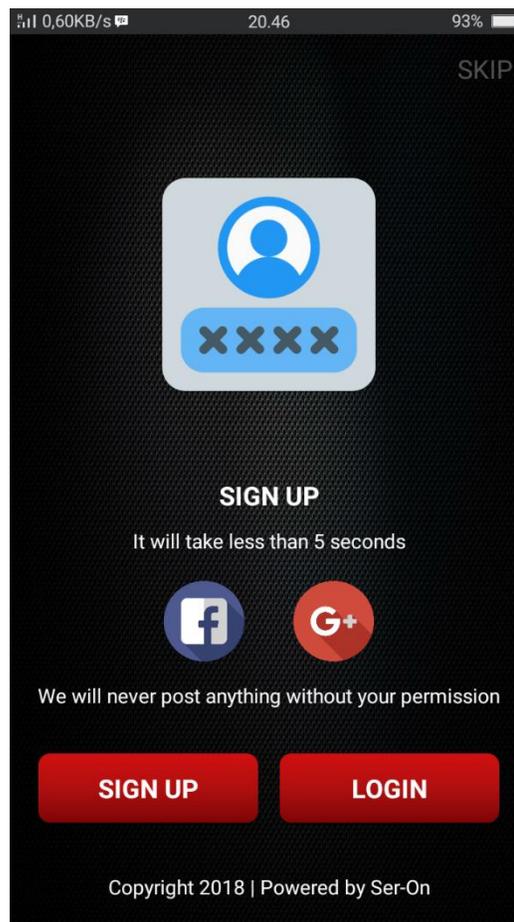
Halaman ini merupakan tampilan awal saat pertama kali membuka aplikasi. Halaman ini tidak memiliki fungsi karena hanya sekedar halaman tunggu saat membuka aplikasi. *Splash screen* digambarkan pada gambar 4.45 dibawah ini.



Gambar 4.45 *Splash screen*

2) *First Page*

First Page merupakan halaman yang ditampilkan setelah halaman *splash screen* ketika aplikasi/program dijalankan. *First page* disini dimaksudkan untuk mempermudah pengguna dalam memilih *mode* masuk ke aplikasi. Didalam halaman ini berisikan beberapa *mode* untuk masuk ke dalam aplikasi *Service Online* seperti *Sign Up*, *Login*, dan buat akun melalui akun *google / facebook*. *First page* digambarkan pada gambar 4.46 dibawah ini.

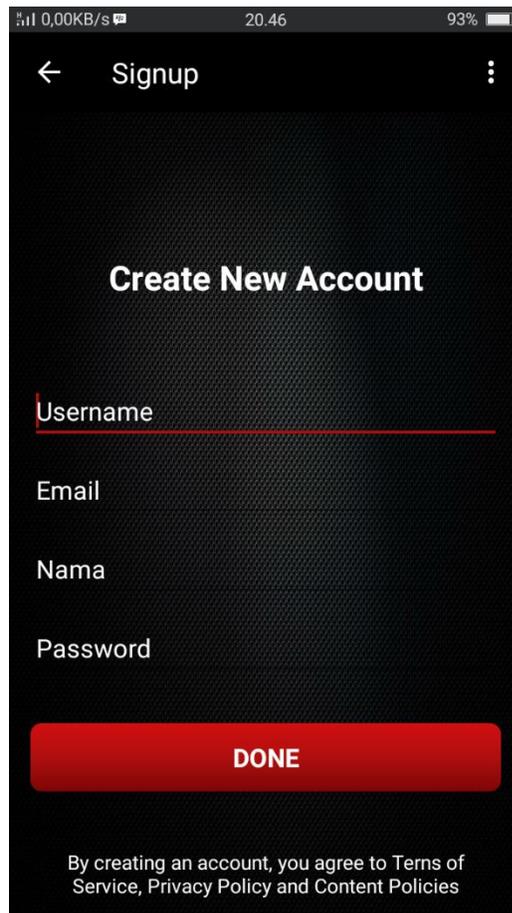


Gambar 4.46 *First page*

3) Sign Up / Buat Akun

Sign Up / buat akun ini merupakan halaman untuk pengguna mengisi data agar dapat membuat akun sebelum melakukan *login* di dalam aplikasi.

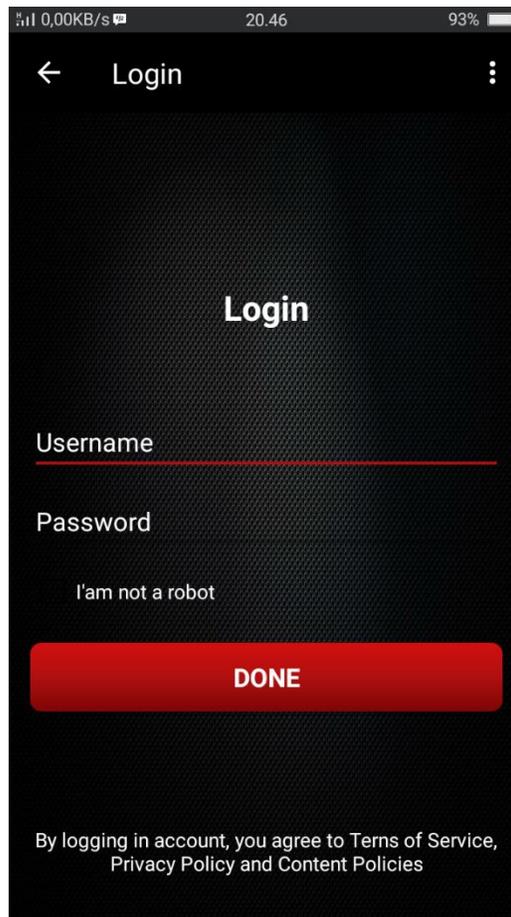
Pengguna diminta mengisi *Username*, *Email*, Nama, dan *Password* lalu menekan tombol “*DONE / Sign Up*” jika data yang diisikan sudah lengkap. Sign Up / buat akun digambarkan pada gambar 4.47 dibawah ini.



Gambar 4.47 Sign Up / buat akun

4) *Login*

Login ini merupakan halaman untuk pengguna data *login* yang sebelumnya telah dibuat oleh pengguna. Pengguna diminta memasukka *Username* dan *Password* agar dapat *login* ke aplikasi. Login digambarkan pada gambar 4.48 dibawah ini.



Gambar 4.48 *Login*

5) *Home*

Halaman *Home* ini berisikan *menu-menu* berbentuk tombol dan gambar yang bisa dipilih oleh pengguna, seperti *menu* Bengkel Motor, Bengkel Mobil, *Top Review*, *All Maps*, tombol Registrasi Bengkel, tombol *profile*, dan tombol pilihan yang berisikan *Tips*, *About*, dan *Logout*. Home digambarkan pada gambar 4.49 dibawah ini.



Gambar 4.49 Home

6) Bengkel Motor

Pada *menu* bengkel motor ini berisikan *maps* yang menunjukkan semua bengkel motor yang terdaftar di dalam aplikasi *Service Online*. Pengguna dibebaskan memilih bengkel yang diinginkan untuk mengetahui *route* bengkel, jarak dengan pengguna, *profile* bengkel dan spesifikasi lain tentang bengkel motor. Pengguna juga dapat memperkecil pencarian bengkel dengan memilih kategori bengkel. Bengkel motor digambarkan pada gambar 4.50 dibawah ini.



Gambar 4.50 Bengkel motor

6) Bengkel Mobil

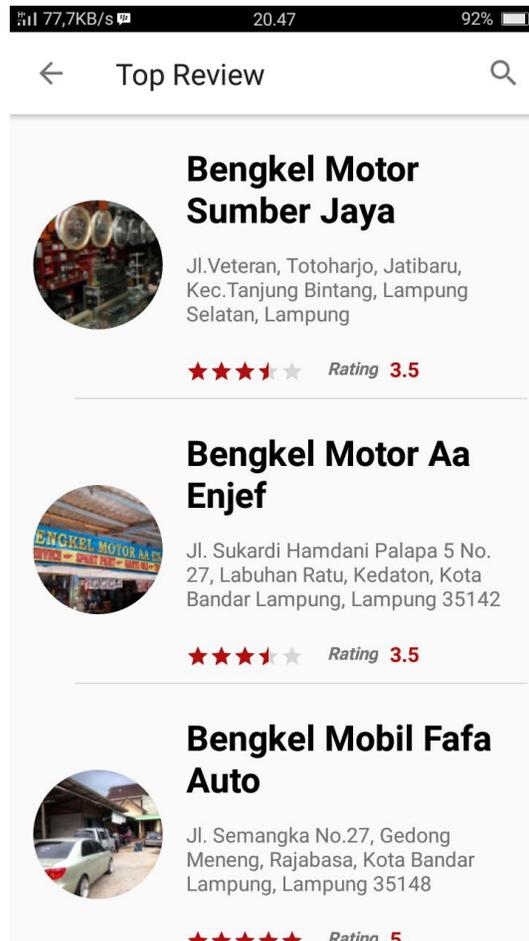
Pada *menu* bengkel mobil ini berisikan *maps* yang menunjukkan semua bengkel motor yang terdaftar di dalam aplikasi *Service Online*. Pengguna dibebaskan memilih bengkel yang diinginkan untuk mengetahui *route* bengkel, jarak dengan pengguna, *profile* bengkel dan spesifikasi lain tentang bengkel mobil. Pengguna juga dapat memperkecil pencarian bengkel dengan memilih kategori bengkel. Bengkel mobil digambarkan pada gambar 4.51 dibawah ini.



Gambar 4.51 Bengkel mobil

7) *Top Review*

Pada *menu top review* ini berisikan beberapa bengkel motor dan bengkel mobil yang memiliki *rating* dari tertinggi sampai terendah. *Rating* ini diberikan oleh pengguna setelah melakukan *service* dengan bengkel tertentu. *Top review* digambarkan pada gambar 4.52 dibawah ini.



Gambar 4.52 Top review

8) *View All Map*

Pada *menu view all map* ini berisikan *maps* yang menunjukkan semua bengkel motor maupun bengkel mobil dengan semua kategori yang terdaftar di dalam aplikasi *Service Online*. Pengguna dibebaskan memilih bengkel yang diinginkan untuk mengetahui *route* bengkel, jarak dengan pengguna, *profile* bengkel dan spesifikasi lain tentang bengkel. Pengguna juga dapat memperkecil pencarian bengkel dengan memilih kategori bengkel. *View all map* digambarkan pada gambar 4.53 dibawah ini.



Gambar 4.53 *View all map*

9) Registrasi Bengkel

Pada *menu* registrasi bengkel ini pengguna yang memiliki bengkel atau pemilik bengkel dapat mendaftarkan bengkelnya dengan menekan tombol registrasi bengkel ini. Pemilik bengkel diminta untuk memasukkan detail bengkel dalam *form* pendaftaran. Registrasi bengkel digambarkan pada gambar 4.54 dibawah ini.

The image consists of two side-by-side screenshots of a mobile application interface for motorcycle registration.

Left Screenshot: Shows a registration form with a dark background and a red 'REGISTER NOW!' banner at the top. The form fields are: 'Sepeda Motor', 'Nama Pemilik', 'Nama Toko', 'Email', 'Telp', 'Alamat', and 'Kategori (Tap 2x)'. The status bar at the top shows 0.03KB/s, 20:48, and 92% battery.

Right Screenshot: Shows the 'Jam Kerja Toko' (Store Working Hours) section. It has a title 'Jam Kerja Toko' and a subtitle 'Tentukan jam kerja toko anda dengan cara memilih hari dan menentukan jam buka toko anda'. Below this is a list of days with checkboxes and time slots:

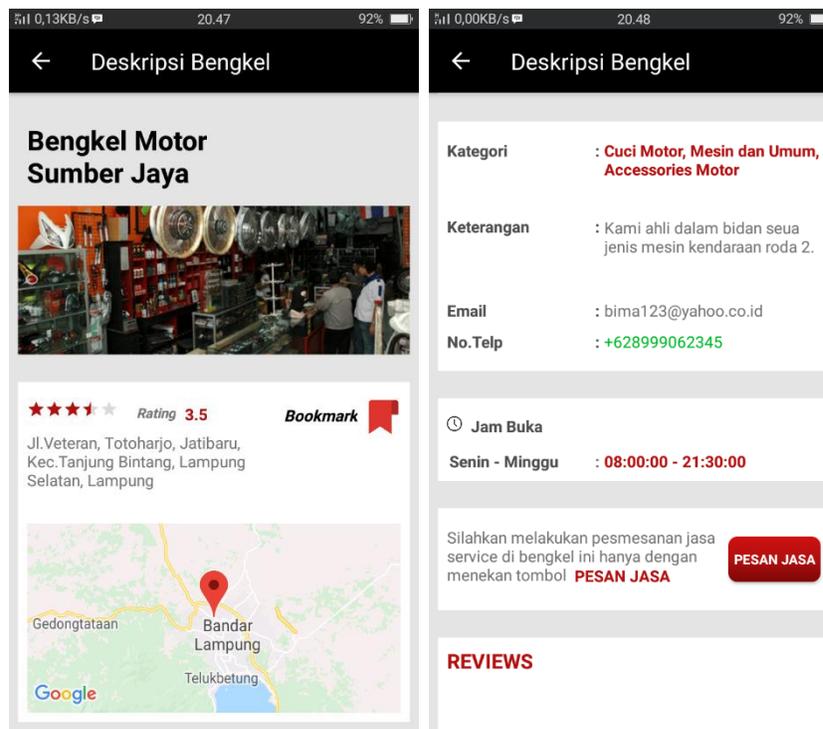
<input type="checkbox"/>	Senin	00:00 - 00:00
<input type="checkbox"/>	Selasa	00:00 - 00:00
<input type="checkbox"/>	Rabu	00:00 - 00:00
<input type="checkbox"/>	Kamis	00:00 - 00:00
<input type="checkbox"/>	Jum'at	00:00 - 00:00
<input type="checkbox"/>	Sabtu	00:00 - 00:00
<input type="checkbox"/>	Minggu	00:00 - 00:00

 Below the list is a red 'SAVE' button. At the bottom, there is a note: 'Catatan : Harap pengisian form dilakukan dengan benar, karena data ini akan digunakan untuk informasi bengkel anda'. The status bar at the top shows 0.03KB/s, 20:50, and 92% battery.

Gambar 4.54 Registrasi bengkel

10) Deskripsi Bengkel

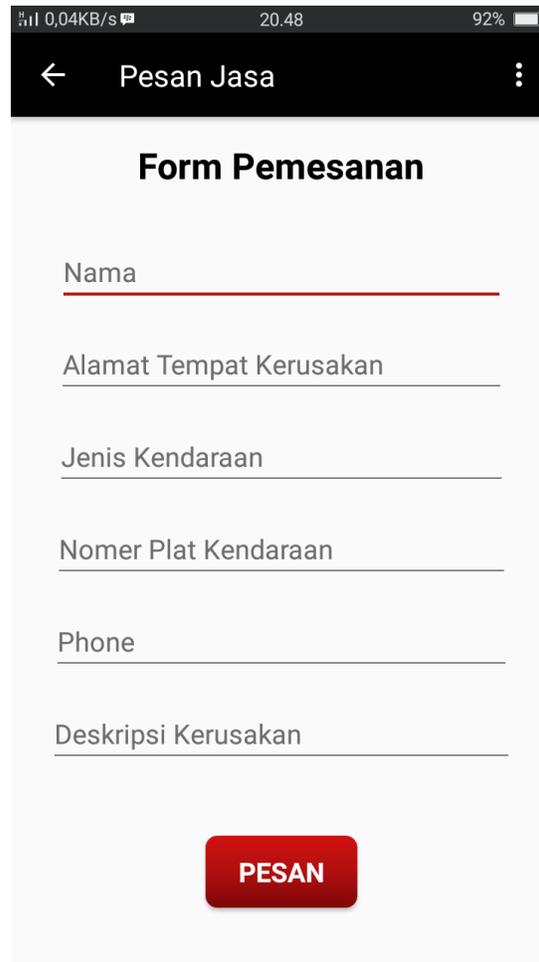
Deskripsi bengkel merupakan tampilan yang diperuntukkan untuk pengguna yang ingin melihat deskripsi tentang bengkel yang sudah dipilihnya. Didalam deskripsi bengkel ini berisi deskripsi lengkap tentang bengkel, mulai dari nama bengkel, foto, alamat, peta, jam operasional bengkel, nomer telpon bengkel, dan masih banyak yang lainnya. Pengguna juga dapat memesan jasa *service* dengan menekan tombol pesan di halaman deskripsi bengkel ini. Deskripsi bengkel digambarkan pada gambar 4.55 dibawah ini.



Gambar 4.55 Deskripsi bengkel

11) Pemesanan Jasa *Service*

Pada halaman pemesanan ini berisikan *form* untuk memesan jasa *service* pada bengkel yang telah dipilih sebelumnya. Pemesanan jasa *service* dilakukan dengan cara menekan tombol “PESAN JASA” pada halaman deskripsi bengkel, lalu pengguna diminta untuk mengisi beberapa data untuk keperluan bengkel yang dipesan, lalu menekan tombol “DONE” jika pengisian *form* telah selesai dan data yg diisikan sudah benar. Pemesanan jasa *service* digambarkan pada gambar 4.56 dibawah ini.

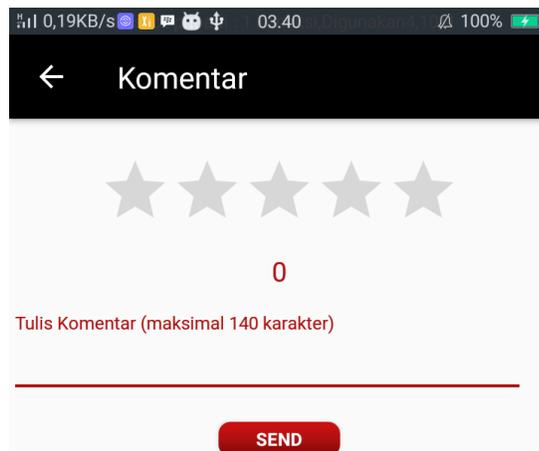


The image shows a mobile application interface for ordering a service. At the top, there is a status bar with network speed (0,04KB/s), time (20.48), and battery level (92%). Below the status bar is a navigation bar with a back arrow, the text 'Pesan Jasa', and a menu icon. The main content area is titled 'Form Pemesanan' and contains several input fields: 'Nama', 'Alamat Tempat Kerusakan', 'Jenis Kendaraan', 'Nomer Plat Kendaraan', 'Phone', and 'Deskripsi Kerusakan'. Each field has a horizontal line below it. At the bottom of the form is a red button with the text 'PESAN' in white capital letters.

Gambar 4.56 Pemesanan jasa *service*

12) Komentar dan *Review*

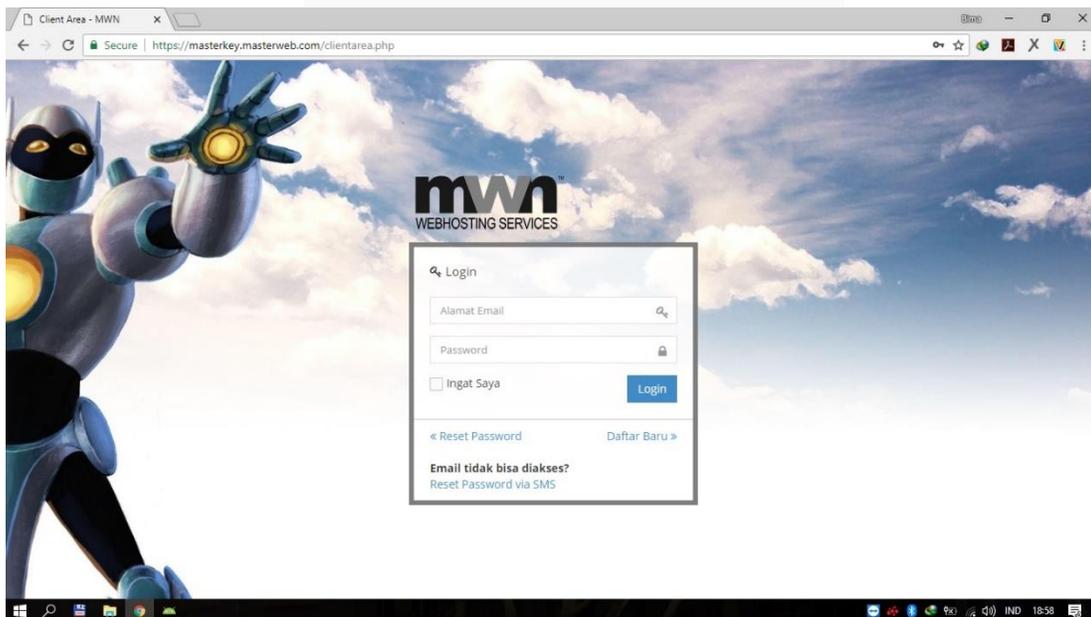
Pada halaman komentar dan *review* ini di tunjukan untuk pengguna yang ingin memberikan komentar dan *review* pada bengkel yang pernah dikunjunginya. Komentar dan *review* digambarkan pada gambar 4.57 dibawah ini.



Gambar 4.57 Komentar dan review

13) *Login Admin*

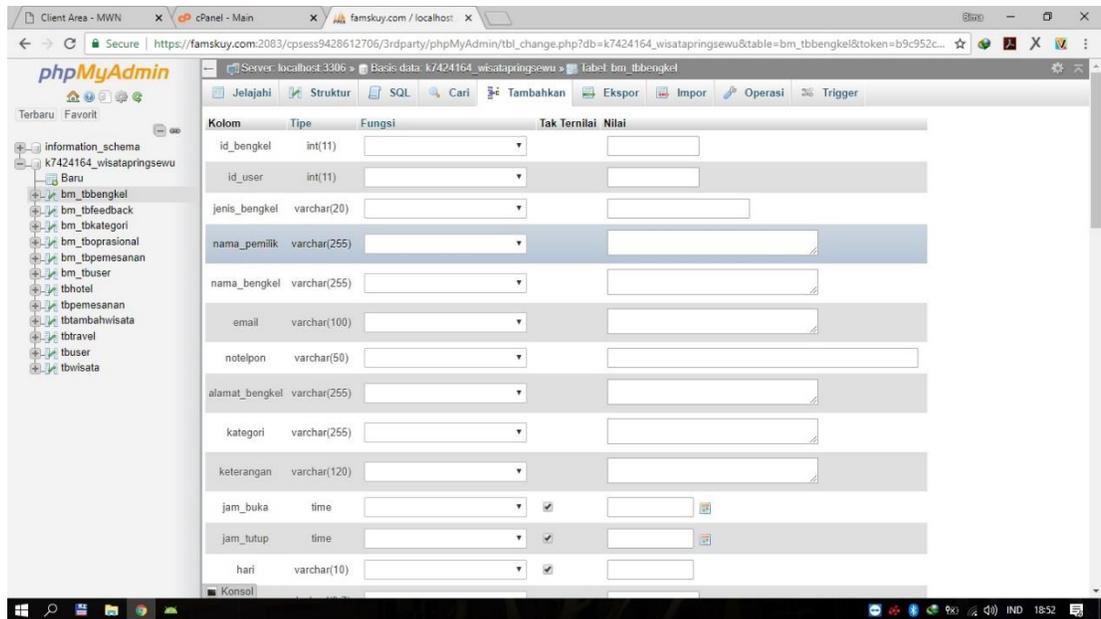
Halaman *login admin* ini diambil dari *masterweb.com* karena halaman admin menggunakan halaman *PHP MyAdmin*. *Login admin* digambarkan pada gambar 4.58 dibawah ini.



Gambar 4.58 *Login Admin*

14) *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard admin* ini merupakan halaman yang digunakan untuk *admin* menginput, mengupdate, mengedit, atau menghapus data yang ada pada *database*. *Dashboard admin* digambarkan pada gambar 4.59 dibawah ini.



Gambar 4.59 *Dashboard admin*

4.2.2 Pengujian Software / Aplikasi

Metode pengujian sistem dalam penelitian ini adalah pengujian *Black Box* dengan metode *Equivalence Partitioning* (EP). Pengujian ini berguna untuk membuktikan semua fungsi-fungsi pada aplikasi berjalan dengan baik. Pada pengujian ini diyakinkan bahwa masukan dan respon yang diterima sama sehingga terjadi kecocokan antara aplikasi dan pengguna. Metode ini dipilih karena metode ini dapat mencari kesalahan pada aplikasi, *interface* aplikasi dan kesalahan pada struktur data aplikasi. Rancangan daftar pengujian disajikan pada beberapa tabel dibawah ini:

1) Pengujian Versi *Android*Tabel 4.8 Pengujian versi *Android*

Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Status
Versi <i>Android</i>	Pengujian kompatibilitas versi operating system <i>Android</i>	Pengujian pada versi <i>Android</i> 5.0 (<i>Lollipop</i>)	Kompatibel dengan versi <i>Android</i> 5.0 (<i>Lollipop</i>)	<i>Pass</i>
		Pengujian pada versi <i>Android</i> 6.0 (<i>Marshmallow</i>)	Kompatibel dengan versi <i>Android</i> 6.0 (<i>Marshmallow</i>)	<i>Pass</i>

2) Pengujian *User Interface*Tabel 4.9 Pengujian *user interface*

Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Status
<i>User Interface</i>	Pengujian pada icon Ser-On / <i>Service Online</i>	Klik icon Ser-On / <i>Service Online</i> pada perangkat <i>android</i> pengguna	Menampilkan layout <i>Splash Screen</i>	<i>Pass</i>
		Pengujian pada halaman <i>First Page</i>	Klik tombol menu “ <i>Sign-UP</i> ”	Menampilkan layout <i>sign-up</i>
	Klik tombol menu “ <i>Login</i> ”		Menampilkan layout <i>login</i>	<i>Pass</i>
	Pengujian pada halaman <i>Home</i>	Klik tombol menu “ <i>Bengkel Mobil</i> ”	Menampilkan layout peta bengkel mobil terdekat	<i>Pass</i>
		Klik tombol menu “ <i>Bengkel Motor</i> ”	Menampilkan layout peta bengkel motor terdekat	<i>Pass</i>

Tabel 4.9 Pengujian *user interface* (Lanjutan)

		Klik tombol menu “ <i>Top Review</i> ”	Menampilkan <i>layout top review</i>	<i>Pass</i>
		Klik tombol menu “ <i>View All Map</i> ”	Menampilkan <i>layout</i> peta seluruh bengkel	<i>Pass</i>
		Klik tombol menu “ <i>Registrasi Bengkel</i> ”	Menampilkan <i>layout</i> registrasi bengkel	<i>Pass</i>
		Klik <i>icon</i> “ <i>Profile</i> ”	Menampilkan <i>layout profile</i>	<i>Pass</i>
	Pengujian pada halaman <i>Profile</i> pengguna	Klik tombol “ <i>Edit Profile</i> ”	Menampilkan <i>layout edit profile</i>	<i>Pass</i>
		Klik tombol “ <i>History</i> ”	Menampilkan <i>list</i> bengkel yang pernah dikunjungi pengguna (jika pengguna pernah memesan dalam aplikasi)	<i>Pass</i>
		Klik tombol “ <i>Bookmark</i> ”	Menampilkan <i>list</i> bengkel yang di <i>bookmark</i> pengguna (jika pengguna memiliki bengkel <i>favorit</i>)	<i>Pass</i>
		Klik tombol “ <i>My Bengkel</i> ”	<i>Switch profile</i> pengguna ke <i>profile</i> bengkel	<i>Pass</i>

Tabel 4.9 Pengujian *user interface* (Lanjutan)

			(jika pengguna memiliki bengkel dan mendaftarkan bengkelnya ke aplikasi)	
--	--	--	--	--

3) Pengujian *Input – Output*Tabel 4.10 Pengujian *Input - Output*

Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Status
Input – Output	Pengujian pada menu “ <i>Sign-Up</i> ”	Pengguna mengisikan data lalu klik tombol “ <i>DONE</i> ”	Muncul jendela <i>dialog</i> pemberitahuan berhasil membuat akun / tidak, lalu klik “ok” selanjutnya masuk ke halaman <i>login</i>	<i>Pass</i>
	Pengujian pada menu “ <i>Login</i> ”	Pengguna mengisikan username dan password yang sebelumnya telah dibuat lalu klik tombol “ <i>DONE</i> ”	Muncul jendela <i>dialog</i> pemberitahuan berhasil login / tidak, lalu klik “ok” dan akan masuk ke halaman <i>home</i>	<i>Pass</i>

Tabel 4.10 Pengujian *Input – Output* (Lanjutan)

	Pengujian pada menu “Registrasi Bengkel” dan “Jam Kerja Toko”	Pengguna mendaftarkan bengkel miliknya dengan mengisi beberapa data bengkel yang harus dilengkapi, lalu klik “DONE”	Berlanjut dan menampilkan halaman “Jam Kerja Toko” (jika masih ada data yang salah/kurang, maka tidak akan masuk ke halaman selanjutnya)	<i>Pass</i>
		Setelah pengguna selesai mengisikan data bengkel, selanjutnya pengguna mengatur jam kerja tokonya, lalu klik tombol “SAVE”	Muncul jendela dialog pemberitahuan bahwa registrasi bengkel telah berhasil, lalu klik “ok” selanjutnya akan kembali ke halaman profile bengkel	<i>Pass</i>
	Pengujian pada menu “Pesan Jasa”	Pengguna mengisikan form pemesanan jasa dengan benar dan lengkap, lalu klik tombol “PESAN”	Muncul jendela dialog pemberitahuan bahwa pesanan sudah dibuat, lalu klik ”ok” selanjutnya akan kembali ke halaman home	<i>Pass</i>

Tabel 4.10 Pengujian *Input – Output* (Lanjutan)

	Pengujian pada menu “Review”	Pengguna memberikan bintang dan mengisikan komentar, lalu	Muncul jendela dialog pemberitahuan bahwa komentar dan reward telah terkirim	<i>Pass</i>
	Pengujian pada menu “ <i>Edit Profile</i> ” pengguna	Pengguna mengisikan data diri dan memilih foto dari perangkat <i>Android</i> pengguna, lalu tekan tombol “ <i>DONE</i> ”	Muncul jendela <i>dialog</i> pemberitahuan bahwa edit profil telah berhasil, lalu klik “ok” selanjutnya akan kembali ke halaman <i>profile</i> pengguna	<i>Pass</i>