

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan merupakan tahap lanjut dari tahap perancangan. Pada tahap ini aplikasi yang telah dirancang di implementasikan ke dalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan sebuah perangkat lunak. Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari pembuatan sistem dengan memberikan contoh tampilan tiap-tiap form beserta keterangannya. Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat sudah dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sistem marketplace yang dibangun akan dibagi menjadi tiga hak akses untuk user yaitu admin, penjual dan pembeli. Kemampuan dari tiap user dalam penggunaan sistem akan dibedakan berdasarkan hak akses yang dimilikinya.

4.1.1 *User Story*

User Story digunakan untuk menjelaskan siapa saja yang akan menjadi pengguna sistem beserta tugas dan tujuannya. Hal ini sangat penting karena daftar dari user story tersebut akan digunakan untuk proses pengembangan sistem selanjutnya. Berikut adalah daftar user story yang berhasil dikumpulkan.

Tabel 4.1 *User Story*

Sebagai	Saya Ingin	Sehingga
Admin	Mengelola data dari pengunjung marketplace	Admin mendapatkan informasi yang akurat terkait data penjual
	Mengelola data dari produk yang akan dijual	Admin mendapatkan informasi yang akurat terkait produk yang dijual
	Mengelola data pembelian	Admin mendapatkan rincian informasi pembelian
	Mencetak laporan penjualan	Rincian transaksi yang sudah dilakukan oleh user dapat tersimpan sebagai analisa pengembang
Penjual	Registrasi Penjual	Memiliki akun sebagai penjual.
	Mengelola data dari produk yang akan dijual	Produk akan tampil di menu <i>marketplace</i> .
	Mengelola data pesanan produk	Penjual dapat mengkonfirmasi dan melakukan proses pemesanan
	Mencetak laporan penjualan	Mendapatkan rincian pemesanan untuk kepentingan penjual
	Login akun	Dapat melakukan pembelian produk
	Melihat produk yang dibeli	Mengetahui detail produk seperti harga, deskripsi produk, dan lain-lain
	Memasukkan produk	Dapat memilih lebih dari

Pembeli	yang saya pilih ke dalam keranjang belanja	satu jenis produk sekaligus sebelum memesan produk
	Memilih paket jasa pengiriman dan alamat tujuan	Dapat menyesuaikan biaya dan estimasi waktu pengiriman
	Melakukan pembayaran dan input bukti pembayaran	Pesanan diproses.

4.1.2 Product Backlog

Product Backlog merupakan hal pertama yang dikerjakan dalam pembangunan sistem menggunakan metode scrum. Pada tahap ini akan dihasilkan beberapa hal seperti proses bisnis, aktor, aktivitas bisnis, struktur sistem. Isi dari product backlog diperoleh dari hasil user story yang sudah diidentifikasi sebelumnya, dan studi literatur terkait sistem yang sedang dikembangkan.

Tabel 4.2 *Product Backlog*

No.	Item	Prioritas
1.	Kebutuhan dokumen dan data	Sedang
2.	Perancangan sistem dan basis data	Tinggi
3.	Halaman login admin	Tinggi
4.	Menu pengelolaan produk, pelanggan, pesanan dan laporan	Tinggi
5.	Menu pengelolaan kategori	Sedang
6.	Halaman login user	Tinggi
7.	Menu detail produk	Sedang
8.	Form pemesanan	Tinggi
9.	Menu penjualan produk	Tinggi
10.	Menu pengelolaan review	Sedang

4.1.3 Sprint

Tahap ketiga perancangan adalah sprint. Tahap ini dibagi dalam 2 sesi yaitu *sprint planning* dan *sprint backlog*. Tahap ini adalah pendeskripsian setiap fitur yang nantinya dibangun beserta estimasi waktu pengerjaannya seperti pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 *Sprint Planning*

Aktor	Sprint Planing	Estimasi waktu
Admin	Login admin	2
	Dashboard admin	2
	Pengelolaan user	3
	Pengelolaan pembeli	5
	Informasi <i>website</i>	2
Penjual	Registrasi penjual	3
	Login penjual	2
	Uploud produk	3
	Pengelolaan pesanan	5
Pembeli	Login user	3
	Halaman utama	4
	Detail produk	3
	Kategori	2
	Keranjang belanja	4
	Pemesanan produk	5
	Transaksi	5
	Review/Rating	2

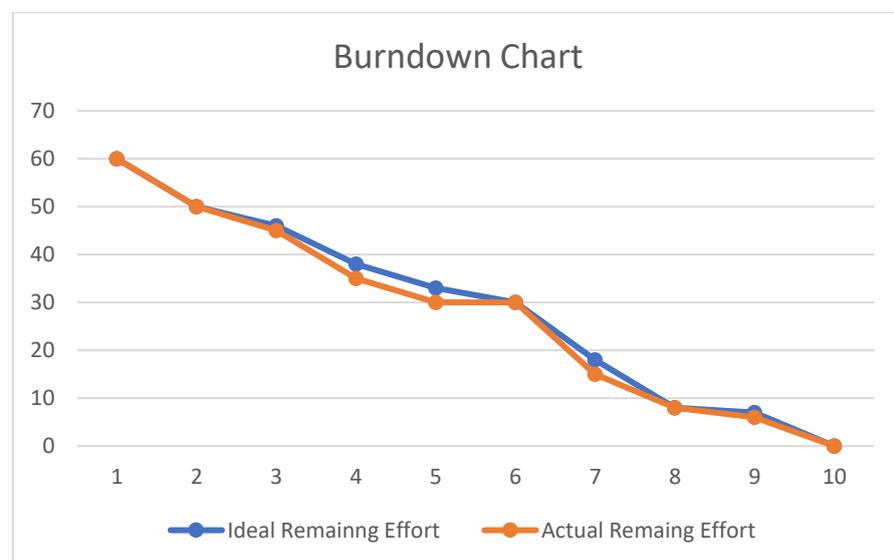
Selanjutnya pada sprint backlog, daftar fitur yang telah dibuat pada product backlog dan sprint planning dikumpulkan untuk dikerjakan oleh pengembang seperti yang terlihat dalam **Tabel 4.4** Setelah satu fitur dalam sprint planning selesai dikerjakan maka fitur lain akan dilanjutkan sprint berikutnya

Tabel 4.4 *Sprint Backlog*

<i>Sprint 1</i>	<i>Task</i>	<i>Estimasi (Waktu/Jam)</i>					
		1	2	3	4	5	6
Pengelolaan Produk	Membuat database	3					
	Tampilan <i>Front-end</i>	3	2				
	Coding		5	4	4		
	Testing			2	2		
	Total	20 Jam					

4.1.4 Daily Scrum

Tahap ini bertujuan untuk mensinkronisasikan pekerjaan yang telah dikerjakan oleh pengembang. Melihat terkait perkembangan dari pengerjaan sprint yang sebelumnya sudah selesai maupun yang sudah mulai dikerjakan dengan memperbarui grafik burndown seperti yang terdapat pada Gambar 4.5

**Gambar 4.1** *Burndown Chart Spirnt 1*

Grafik burndown pada Gambar 4.1 adalah gambaran dari jumlah estimasi pengerjaan fitur yang telah direncanakan oleh pengembang dengan jumlah fitur yang selesai dikerjakan dalam kurun waktu satu sprint yaitu 10 hari. Pada sprint 1 terdapat 60

estimasi pengerjaan fitur yang harus diselesaikan dalam bentuk satuan jam.

4.1.5 *Sprint Review*

Setelah rangkaian sprint telah selesai dikerjakan, maka dihasilkan aplikasi yang akan di demonstrasikan terlebih dahulu pada tahap sprint review. Aplikasi akan diperiksa secara berkala untuk mengetahui perkembangan yang terjadi dan mengevaluasi apakah produk yang dibangun sudah sesuai kebutuhan. Selanjutnya, dilakukan pengujian untuk memeriksa apakah fitur yang sudah dikerjakan pada sprint sebelumnya sudah berjalan dengan baik. Jika terdapat fitur yang masih belum sesuai maka akan di perbaiki dan dikembangkan pada sprint berikutnya.

4.2 Interface Marketplace

1. Halaman Login Admin

Halaman ini menampilkan form login yang berisikan email dan password dapat digunakan untuk masuk ke menu utama aplikasi. Halaman login ditunjukkan pada Gambar 4.2.

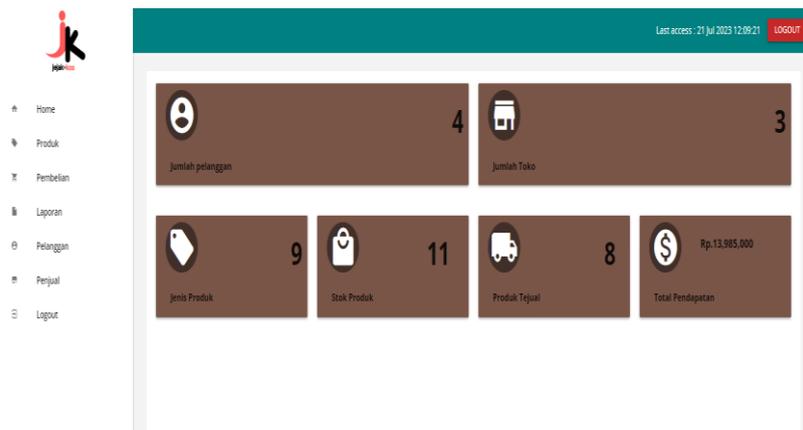


The image shows a web interface for an admin login. At the top, there is a red horizontal bar with the word "Login" in white text. Below this bar, the main content area is white. It contains two input fields stacked vertically. The first field is labeled "Username" and has a small icon of a person to its left. The second field is labeled "Password" and has a small icon of a key to its left. To the right of the password field, there is a red rectangular button with the word "LOGIN" in white capital letters.

Gambar 4.2. Halaman Login Admin.

2. Halaman Dashboard (Admin)

Halaman ini merupakan tampilan pada menu utama admin. Pada halaman ini admin dapat memonitoring marketplace. Selain itu admin dapat langsung melihat jumlah pelanggan, jumlah toko, jumlah produk, jumlah pemesanan serta jumlah total pendapatan.



Gambar 4.3 Halaman Dashboard Admin.

3. Halaman Produk Admin

Pada halaman ini admin dapat melihat produk yang dijual di marketplace. Selain itu admin dapat melihat keterangan produk mulai dari penjual produk tersebut, foto produk, detail produk, harga produk serta ketersediaan jumlah stok produk.

The screenshot shows the Admin Product Page with a table of product data. The table has the following columns: No, Kategori, Nama Toko, Nama Produk, Harga, Berat, Foto, Jumlah Produk, Stok produk, and Aksi. The data is as follows:

No	Kategori	Nama Toko	Nama Produk	Harga	Berat	Foto	Jumlah Produk	Stok produk	Aksi
1	aksesoris	ihannem	Dompet Wanita	Rp.150.000	200g		2	0	Detail
2	pakaian masak	ihannem	Magcom	Rp.150.000	100g		5	5	Detail
3	pakaian	ihannem	Sweater	Rp.50.000	200g		2	1	Detail
4	perabotan rumah	ihannem	Boti Sukan	Rp.50.000	300g		3	2	Detail
5	aksesoris	ihannem	Tas Laptop	Rp.35.000	400g		1	0	Detail

Gambar 4.4 Halaman Produk Admin.

4.

5.

6. Halaman Pembelian Admin

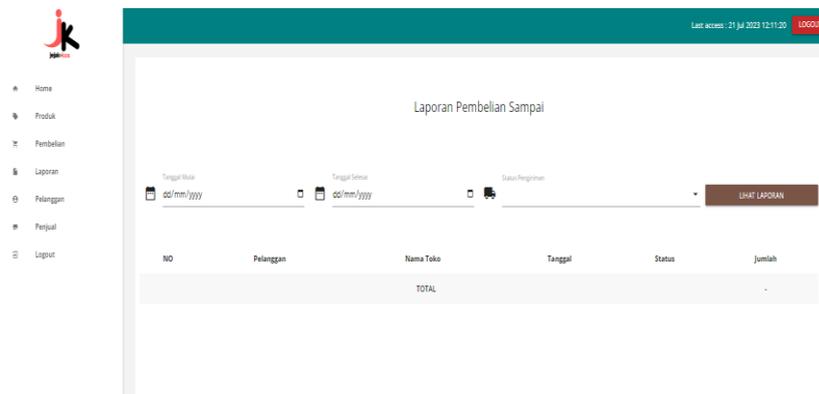
Halaman pembelian pada admin ini terdapat keterangan mengenai pembelian para pelanggan marketplace. Terdapat informasi berupa data produk yang dibeli, namapembeli, harga pembelian produk, kemudian nama toko penjual. Selain itu terdapat juga data detail pembelian beserta status pembeliannya.

No	Nama Pelanggan	Tanggal	Nama Toko	Status Pengiriman	Total	Aksi
1	aif	17 June 2023	ihamm	barang dikirim RES2023P9066317	Rp.220.012	DETAIL REVISI
2	aif	17 June 2023	ihamm	barang dikirim RES2023Q2066317	Rp.220.000	DETAIL REVISI
3	aifa	17 June 2023	ihamm	barang dikirim RES2023K100668117	Rp.12.028.000	DETAIL REVISI
4	aif	19 June 2023	ihamm	barang dikirim RES2023M1006U7219	Rp.13.016.000	DETAIL REVISI
5	aif	19 June 2023	ihamm	barang dikirim RES2023M106U1519	Rp.67.000	DETAIL REVISI
6	iham	20 July 2023	aif	barang dikirim RES2023J0746820	Rp.569.000	DETAIL REVISI

Gambar 4.5 Halaman Pembelian Admin

7. Halaman Laporan Admin

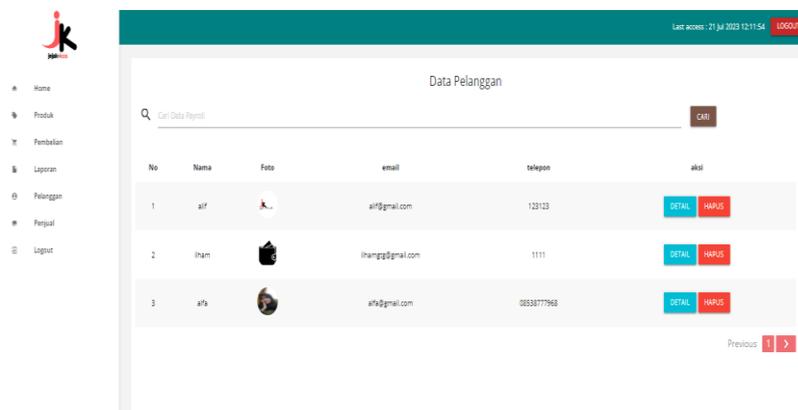
Halaman ini memuat data laporan penjualan produk. Admin dapat melihat dan mencetak laporan penjualan sesuai dengan tanggal periode yang ingin dicetak. Admin dapat melihat data-data laporan mulai dari nama pelanggan, nama toko, tanggal pembelian, status pesanan dan jumlah pesanan.



Gambar 4.6 Halaman Laporan Admin

8. Halaman Pelanggan Admin

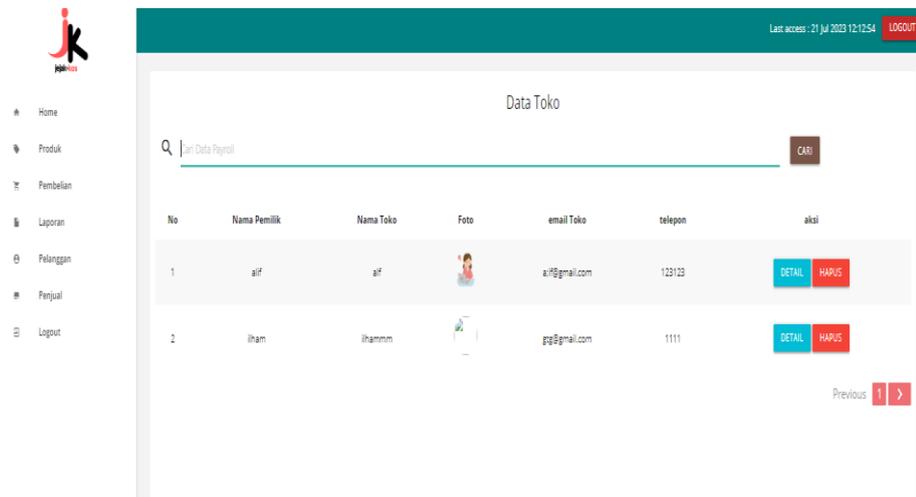
Pada halaman pelanggan admin ini admin dapat memonitoring pelanggan dengan melihat data pelanggan yang terdaftar pada *marketplace*.



Gambar 4.7 Halaman Pelanggan Admin

9. Halaman Penjual Admin

Halaman penjual pada admin ini memuat data informasi mengenai penjual yang menjual barang-barang pada marketplace. Admin juga dapat melakukan penghapusan data penjual apabila terdapat tidak kesesuaian data.



Gambar 4.8 Halaman Penjual Admin

10. Halaman Dashboard Penjual

Pada halaman dashboard penjual secara umum penjual akan langsung dapat melihat jumlah produk toko mereka, jumlah pendapatan, jumlah pembelian dan mengelola toko mereka mulai dari hapus, tambah dan edit.

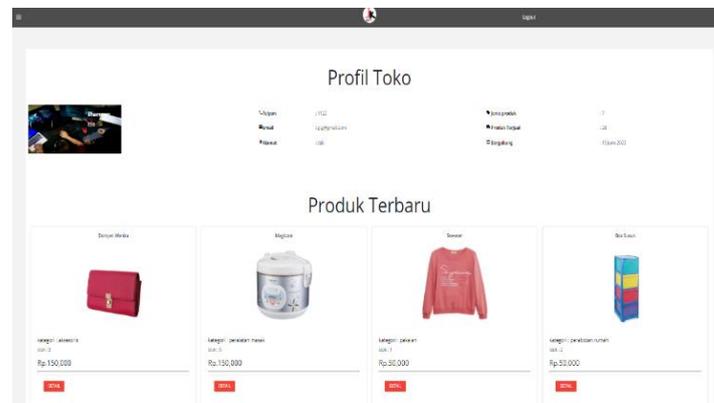


Gambar 4.9 Halaman Dashboard Toko

11. Halaman Profile Toko

Halaman profile toko ini merupakan halaman informasi detail mengenai toko. Data-data seperti nomer telepon, alamat

email, alamat toko, jenis produk, produk terjual, tanggal bergabung serta data-data mengenai produk terbaru yang dijual.



Gambar 4.10 Halaman Profile Toko

12. Halaman Penjualan Toko

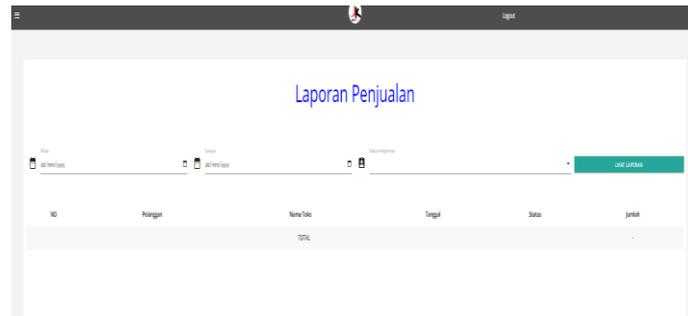
Penjual dapat melihat data-data mengenai penjualan pada toko mereka. Penjual juga dapat memonitoring pemesanan karena pada halaman ini penjual dapat melihat status pengiriman barang, status pembayaran. Sehingga, penjual dapat melakukan validasi di halaman ini dan dapat merubah status pengiriman barang.

No	Nama Pelanggan	Tanggal	Nama Toko	Region	Data Pengiriman	Total	Aksi
1	all	17 Jan 2023	Ilhamm	Kabupaten Lampung Tengah	barang diterima #1232345678901	Rp. 200,000	Detail Penjualan
2	all	17 Jan 2023	Ilhamm	Kabupaten Lampung Tengah	barang diterima #1232345678901	Rp. 200,000	Detail Penjualan
3	all	17 Jan 2023	Ilhamm	Kabupaten Lampung Tengah	barang diterima #1232345678901	Rp. 200,000	Detail Penjualan
4	all	18 Jan 2023	Ilhamm	Kabupaten Lampung Tengah	barang diterima #1232345678901	Rp. 150,000	Detail Penjualan
5	all	18 Jan 2023	Ilhamm	Kabupaten Lampung Tengah	barang diterima #1232345678901	Rp. 200,000	Detail Penjualan

Gambar 4.11 Halaman Penjualan Toko.

13. Halaman Laporan Toko

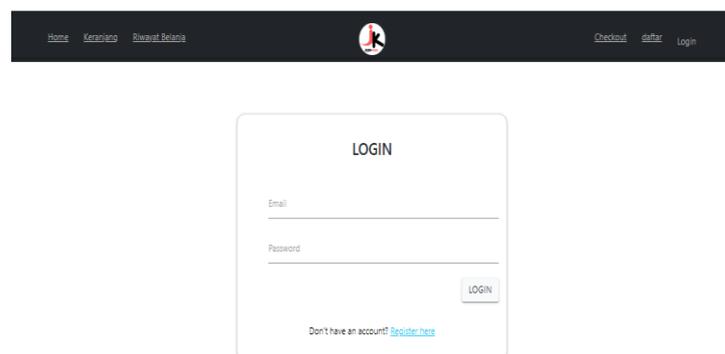
Penjual dapat melihat dan mencetak laporan penjualan yang mereka dapatkan sesuai dengan tanggal laporan yang ingin mereka cetak.



Gambar 4.12 Halaman Laporan Toko.

14. Halaman Login Pembeli

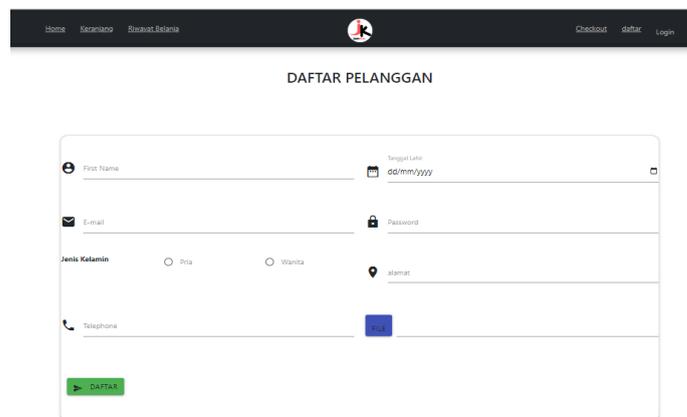
Halaman login adalah halaman untuk validasi akun user yang sudah melakukan pendaftaran pada halaman pendaftaran dengan menginputkan username dan password yang sesuai. Adapun tampilan halaman login adalah sebagai berikut:



Gambar 4.13 Halaman Login Pembeli.

15. Halaman Daftar Pembeli

Halaman pendaftaran dibuat agar pembeli dapat melakukan pendaftaran akun pada untuk mendapatkan akses masuk ke dalam marketplace. Pembeli dapat langsung mengisi data diri melalui form yang telah disediakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Adapun tampilan halaman pendaftaran adalah sebagai berikut:



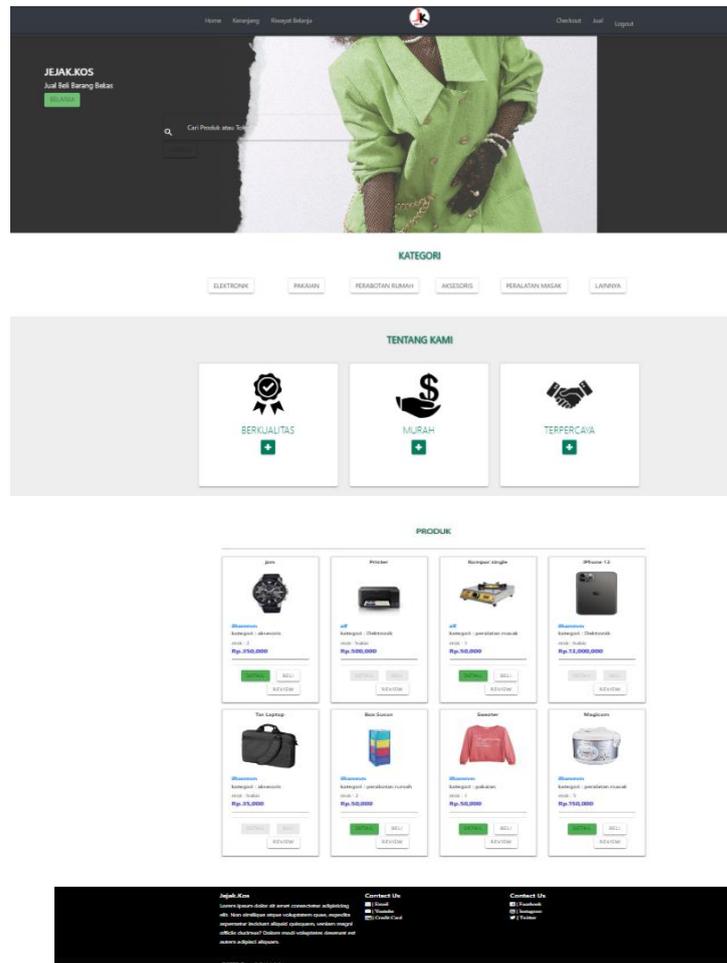
The screenshot shows a registration form titled "DAFTAR PELANGGAN". The form is contained within a white box with a light gray border. At the top of the page, there is a dark navigation bar with links for "Home", "Keranjang", "Riwayat Belanja", a profile icon, "Checkout", "daftar", and "Login". The form fields are as follows:

- First Name:** A text input field.
- Tanggal Lahir:** A date picker field showing "dd/mm/yyyy".
- E-mail:** A text input field with an email icon.
- Password:** A text input field with a lock icon.
- Jenis Kelamin:** Radio buttons for "Pria" and "Wanita".
- Alamat:** A text input field with a location pin icon.
- Telephone:** A text input field with a telephone icon.
- DAFTAR:** A green button with a right-pointing arrow.

Gambar 4.14 Halaman Daftar Pembeli.

16. Halaman Dashboard Pembeli

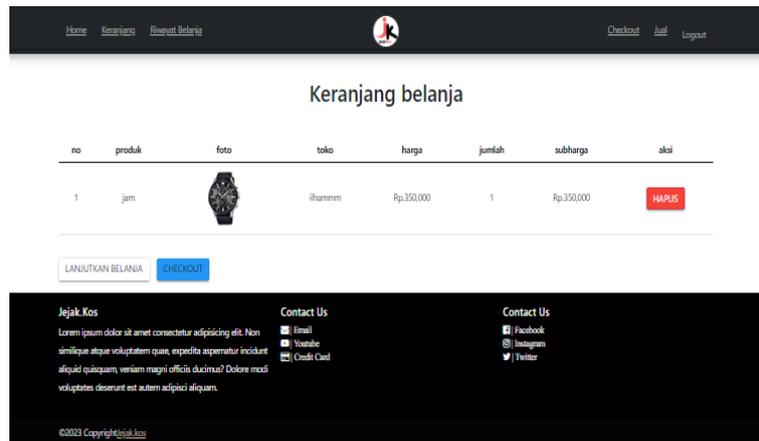
Halaman dashboard menampilkan produk-produk yang dijual oleh toko-toko ikan yang sudah tergabung dalam marketplace, pembeli juga dapat langsung melihat produk melalui kategori produk sesuai dengan keinginan pembeli selain itu, pembeli dapat melihat atau memilih produk untuk dimasukkan ke dalam keranjang untuk dilanjutkan ke tahap order. Berikut adalah tampilan dari halaman katalog produk:



Gambar 4.15 Halaman Dashboard Pembeli

17. Halaman Keranjang Pembeli

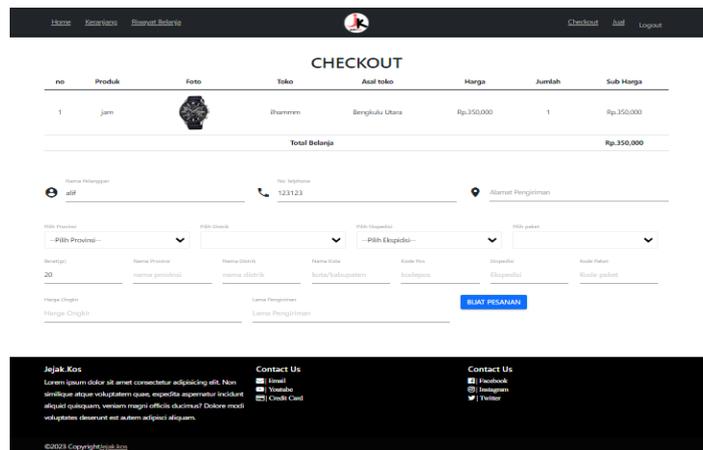
Halaman order menampilkan informasi pemesanan terhadap produk. Diantaranya adalah nama barang, harga, berat dan terdapat tombol hapus untuk menghapus data yang ingin dibeli. Menu ini menampilkan total biaya dari jumlah barang yang dibeli. Jika pembeli sudah selesai melakukan pemesanan maka pembeli dapat menekan tombol checkout untuk diarahkan ke halaman pemesanan. Berikut adalah tampilan dari halaman keranjang:



Gambar 4.16 Halaman Keranjang Pembeli

18. Halaman Checkout

Halaman Checkout ini menampilkan form data-data yang harus diisi oleh pembeli untuk melakukan pemesanan seperti alamat pengiriman serta pemilihan ekspedisi pengiriman sehingga akan tampil jumlah harga yang harus dibayarkan pembeli beserta dengan ongkos kirim nya. Berikut merupakan tampilan halaman checkout:



Gambar 4.17 Halaman Checkout.

19. Halaman Pembayaran Pembeli

Setelah pembeli melakukan pengisian data maka pembeli harus melakukan pembayaran. Pada halaman pembayaran ini akan mendapatkan jumlah pembayaran beserta alamat pembayaran dan

apabila pembeli sudah melakukan pembayaran maka pembeli harus melakukan input bukti pembayaran agar pesanan dapat langsung di proses oleh penjual.

NOTA PEMBELIAN

4 3 7 7 0 9 2 9 8 5 1 1 6 2

No Resi :-
Silahkan Bayar Sesuai Tagihan

No. Nota Tanggal Total :43 : 21 July 2023 :Rp.405,000

Nama Pemesan No. Telp Email :alif :123,123 :alif@gmail.com

Ekspedisi Ongkir Provinsi Kabupaten Alamat :REG-4 :Rp.55,000 :Bangulu :Kabupaten Bangulu :Tangul :Bangulu

No	Nama produk	Toko	Harga	berat	Jumlah	Subberat	Subtotal
1	jam	Ihannem	Rp.350,000	20Gr	1	20Gr	Rp.350,000
Total							Rp.405,000

RIWAYAT BELANJA

Jejak.Kos
Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit. Non anteque aliquam volutpatem quis, exipitla aspernatur inculcand aliquid euismod, venenit magna officis duisimul. Donec modis volutpatem deserunt est autem adipisci aliquam.

Contact Us
Email
Whatsapp
Credit Card

Contact Us
Facebook
Instagram
Twitter

©2023 CopyrightJejak.kos

Gambar 4.18 Halaman Pembayaran Pembeli.

1 8 Halaman Riwayat Pembeli

Halaman riwayat ini akan menampilkan riwayat pembelian dan pembeli dapat melakukan konfirmasi apabila barang sudah diterima oleh pembeli.

Riwayat Belanja alif

NO	TANGGAL	STATUS	TOTAL	OPSI
1	2023-06-17	sedang dikirim	Rp.220,012	NOTA LIHAT PEMBELANJAN
2	2023-06-17	sedang dikirim	Rp.220,000	NOTA LIHAT PEMBELANJAN
3	2023-06-18	sedang diproses	Rp.633,000	NOTA LIHAT PEMBELANJAN
4	2023-06-19	sedang diproses	Rp.1.015,000	NOTA LIHAT PEMBELANJAN
5	2023-06-19	sedang diproses	Rp.67,000	NOTA LIHAT PEMBELANJAN
6	2023-07-21	sedang diproses	Rp.405,000	NOTA LIHAT PEMBELANJAN

RIWAYAT BELANJA ALIF

Jejak.Kos
Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit. Non anteque aliquam volutpatem quis, exipitla aspernatur inculcand aliquid euismod, venenit magna officis duisimul. Donec modis volutpatem deserunt est autem adipisci aliquam.

Contact Us
Email
Whatsapp
Credit Card

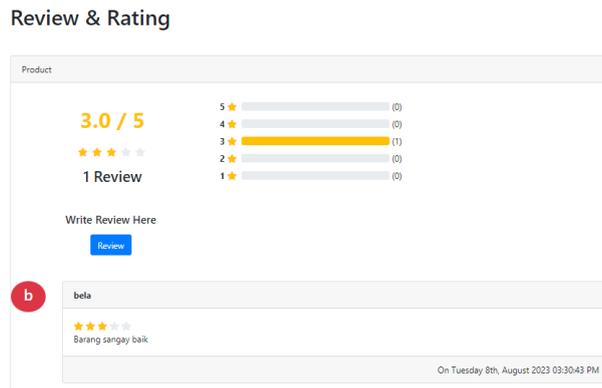
Contact Us
Facebook
Instagram
Twitter

©2023 CopyrightJejak.kos

Gambar 4.19 Halaman Riwayat Pembeli

20. Halaman Rating dan Review

Halaman ini akan menampilkan riwayat rating dari pembeli sehingga pembeli lain dapat melihat penilaian dari beberapa pembeli yang sudah melakukan pembelian.



Gambar 4.20 Halaman Rating dan Review.

4.3 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* ini tidak perlu tau yang sesungguhnya terjadi dalam sistem, yang diuji adalah masukan serta keluarannya. Dengan berbagai masukan yang diberikan, apakah sistem dapat memberikan keluaran seperti yang diharapkan atau tidak.

4.4 Hasil pengujian

Berikut merupakan hasil dari pengujian dengan menggunakan *black box*.

1. Pengujian halaman admin.

Tabel 4.5. Pengujian halaman admin

Requiritmen	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
Login admin	Input login (jika benar)	Tampil konfirmasi berhasil login	Sesuai
	Input login (jika salah)	Mengulang tampilan login admin	Sesuai
Cari produk	Input cari produk (jika benar)	Tampil data produk	Sesuai
	Input cari produk (jika salah)	Data tidak ditemukan	Sesuai
Lihat data pembelian	Input detail pembelian (jika benar)	Menampilkan seluruh data pembelian	Sesuai
	Input detail pembelian (jika salah)	Data tidak ditemukan	Sesuai
Mencetak laporan penjualan	Input cetak laporan (jika benar)	Dapat mencetak atau mendownload data penjualan	Sesuai
	Input cetak laporan (jika salah)	Data tidak ditemukan	Sesuai
Lihat pelanggan	Input data pelanggan (jika benar)	Detail data pelanggan	Sesuai
	Input data pelanggan (jika salah)	Data tidak ditemukan	Sesuai

Hapus pelanggan	Input hapus (jika benar)	Data pelanggan terhapus	Sesuai
	Input hapus (jika salah)	Tampil konfirmasi error	Sesuai
Lihat penjual	Input data penjual (jika benar)	Tampil detail pelanggan	Sesuai
	Input data penjual (jika salah)	Tampil konfirmasi error	Sesuai
Hapus data penjual	Input hapus penjual (jika benar)	Data penjual terhapus	Sesuai
	Input hapus penjual (jika salah)	Tampil konfirmasi error	Sesuai

2. Pengujian halaman pembeli

Tabel 4.6. Pengujian halaman pembeli

Requitmen	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
Login	Input login (jika benar)	Tampil halaman pembeli	Sesuai
	Input login (jika salah)	Tampil konfirmasi gagal login	Sesuai

Registrasi	Registrasi pembeli (jika benar)	Tampil konfirmasi untuk login	Sesuai
	Registrasi pembeli (jika salah)	Tampil peringatan pada tiap kesalahan	Sesuai
Cari produk	Cari produk (jika benar)	Tampil produk yang dicari	Sesuai
	Cari produk (jika salah)	Data tidak ditemukan	Sesuai
Cari kategori	Cari kategori (jika benar)	Tampil barang sesuai kategori	Sesuai
	Cari kategori (jika salah)	Data tidak ditemukan	Sesuai
Beli barang	Beli barang (jika benar)	Produk masuk keranjang	Sesuai
	Beli barang (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai
	Hapus produk (jika benar)	Produk terhapus dari keranjang	Sesuai

Hapus produk	Hapus produk (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai
Tambah barang	Tambah barang(jika benar)	Produk bertambah	Sesuai
	Tambah barang (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai
Checkout	Checkout produk (jika benar)	Tampil form pemesanan	Sesuai
	Beli barang (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai
Pemesanan	Memesan produk (jika benar)	Pembelian berhasil	Sesuai
	Memesan produk (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai
Cek nota	Cek nota (jika benar)	Tampil detail nota	Sesuai
	Cek nota (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai

Input pembayaran	Input bukti bayar (jika benar)	Pembayaran berhasil	Sesuai
	Input bukti bayar (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai
Riwayat belanja	Cek riwayat belanja (jika benar)	Tampil detail riwayat	Sesuai
	Cek riwayat belanja (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai
Review produk	Review produk (jika benar)	Review produk berhasil	Sesuai
	Review produk (jika salah)	Tampil konfirmasi peringatan	Sesuai

3. Pengujian halaman penjual

Tabel 4.7. Pengujian halaman penjual

Requiritmen	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
Login	Input login (jika benar)	Tampil halaman penjual	Sesuai
	Input login (jika salah)	Tampil konfirmasi gagal login	Sesuai
Register	Input rgeister (jika benar)	Tampil halaman login	Sesuai
	Input register (jika salah)	Tampil peringatan di tiap kesalahan	Sesuai
Tambah produk	Tambah produk (jika benar)	Produk berhasil ditambah	Sesuai
	Tambah produk (jika salah)	Tampil konfirmasi kesalahan	Sesuai
Ubah produk	Ubah produk (jika benar)	Produk berhasil diubah	Sesuai
	Ubah produk (jika salah)	Tampil konfirmasi kesalahan	Sesuai
Hapus produk	Hapus produk (jika benar)	Produk berhasil terhapus	Sesuai
	Hapus produk (jika slaah)	Tampil konfirmasi kesalahan	Sesuai
	Cari produk (jika benar)	Tampil produk yang dicari	

			Sesuai
Cari produk	Cari prodk (jika salah)	Data tidak ditemukan	Sesuai
Cek pembayaran	Cek pembayaran (jika benar)	Tampil detail pembayaran	Sesuai
	Cek pembayaran (jika salah)	Data tidak ditemuka	Sesuai
Proses pesanan	Proses pesanan (jika benar)	Pesanan berhasil diproses	Sesuai
	Proses pesanan (jika salah)	Tampil konfirmasi kesalahan	Sesuai
Ubah status pesanan	Ubah status pesanan (jika benar)	Satatus pesanan berubah	Sesuai
	Ubah status pesanan (jika benar)	Tampil konfirmasi kesalahan	Sesuai
Cetak laporan	Cetak laporan (jika benar)	Data laporan tercetak	Sesuai
	Cetak laporan (jika salah)	Data tidak ditemukan	Sesuai

4.5 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu penulis membuat kuisisioner dengan 10 pertanyaan dan 20 responden untuk melihat penilaian user terhadap aplikasi *marketplcae* seperti tabel 4.8 Dibawah ini

Tabel 4.8 Kuisisioner Aplikasi

No	Pertanyaan
1.	Apakah aplikasi marketplace ini mudah digunakan oleh pengguna (user)?
2.	Apakah aplikasi <i>marketplace</i> yang dibuat sudah cukup sesuai dengan kebutuhan pengguna secara umum?
3	Apakah interface dari aplikasi sudah menarik bagi pengguna?
4	Apakah anda sebagai mahasiswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi <i>marketplace</i> ini?
5.	Apakah fitur-fitur pada aplikasimarketplace ini menarik menurut anda?
6.	Apakah dengan aplikasi <i>marketplace</i> ini membantu anda dalam mencari barang kebutuhan sebagai mahasiswa ?
7.	Apakah proses transaksi di aplikasi <i>marketplace</i> ini mudah dimengerti oleh pengguna?
8.	Apakah fitur kategori pada aplikasi <i>marketplace</i> sangat membantu?
9.	Apakah aplikasi <i>marketplace</i> mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai dengan yang diharapkan?
10.	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi <i>marketplace</i> ini memuaskan?

Dari pertanyaan-pertanyaan diatas, maka hasil jawaban dari koresponden terhadap kinerja dari aplikasi berdasarkan pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Nilai Presentase Tiap Pertanyaan

No	Pertanyaan	Frekuensi Jawaban				Jumlah skor				Total
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS	
1.	Apakah aplikasi marketplace ini mudah digunakan oleh pengguna (user)?	14	8	0	0	56	24	0	0	80
2.	Apakah aplikasi <i>marketplace</i> yang dibuat sudah cukup sesuai dengan kebutuhan pengguna secara umum?	10	12	0	0	40	36	0	0	76
3	Apakah interface dari aplikasi sudah menarik bagi pengguna?	12	9	0	0	48	27	0	0	75
4	Apakah anda sebagai mahasiswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi <i>marketplace</i> ini?	13	8	0	0	52	24	0	0	76
5.	Apakah fitur-fitur pada aplikasimarketplace ini menarik menurut anda?	12	9	0	0	48	27	0	0	75
6.	Apakah dengan aplikasi <i>marketplace</i> ini membantu anda dalam mencari barang kebutuhan sebagai mahasiswa ?	13	9	0	0	52	27	0	0	79
7.	Apakah proses transaksi di aplikasi <i>marketplace</i> ini mudah dimengerti oleh pengguna?	8	14	0	0	32	42	0	0	74
8.	Apakah fitur kategori pada aplikasi <i>marketplac</i> sangat membantu?	12	9	0	0	48	27	0	0	57
9.	Apakah aplikasi <i>marketplace</i> mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai dengan yang diharapkan?	10	12	0	0	40	36	0	0	76
10.	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi <i>marketplace</i> ini memuaskan?	10	11	0	0	40	33	0	0	73
Total akhir skor										741

Total skor tertinggi (skor skalatertinggi x jumlah responden x jumlah soal)	800
Presentase Rata-Rata (Total akhir skor/Total skor tertingi)	92,62%

Dari hasil persentase tabel 4.9 Aplikasi *marketplace* Barang Bekas Mahasiswa (Jejak.Kos) Berbasis Web memiliki nilai presentase rata-rata sebesar 92,62%, sehingga aplikasi ini dapat diimplementasikan.