



LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan kepala UPT TIK Universitas Pendidikan

Ganesha .

Narasumber : I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom.
Jabatan : Kepala UPT TIK Universitas Pendidikan Ganesha
Tanggal : 29 Januari 2020
Waktu : 14:00 WITA
Tempat : UPT TIK Undiksha

Peneliti	Selamat sore pak.
Narasumber	Selamat sore.
Peneliti	Saya ingin melakukan diskusi dengan bapak mengenai project pemesanan konsumsi untuk Undiksha yang dulu sempat bapak jelaskan saat kuliah seminar Kapita Seleкта pada tanggal 28 Oktober 2019.
Peneliti	Kira-kira kenapa diperlukan aplikasi ini pak ?
Narasumber	Jadi Undiksha itu memerlukan aplikasi yang digunakan untuk memesan konsumsi dan alat tulis kantor, karena sekarang proses pemesanannya masih konvensional, lalu catatan detail pemesanan tidak melalui sistem, jadi lebih susah untuk di-tracking. Aplikasi untuk memesan alat tulis kantor dari berbagai toko juga saat ini belum banyak tersedia. Jadi itu sebabnya Undiksha memerlukan aplikasi ini, aplikasi ini nantinya akan dipakai dan akan sangat berguna.
Peneliti	Lalu bagaimana konsep pemesanan konsumsi ataupun atk tersebut pak ?
Narasumber	Yang pertama, nanti ada warung makan yang akan mendaftarkan outletnya ke aplikasi undiksha food tersebut , kemudian mereka akan menambahkan menu apa saja yang dijual, nanti pihak rektorat akan melakukan verifikasi pendaftaran outlet tersebut apakah diijinkan untuk menjual menu tersebut atau tidak. Lalu

	nanti setiap unit, lembaga akan diberikan akun agar bisa mulai memesan konsumsi dari aplikasi tersebut. Kemudian pesanan akan diverifikasi dulu oleh pihak rektorat, setelah itu baru akan diteruskan ke outlet yang dituju.
Peneliti	Oh jadi nanti dari pihak rektorat yang menjembatani pesanan tersebut ya pak ?
Narasumber	Ya sebagai pihak yang menghubungkan pemesan dan outlet, verifikasi pesanan ini berfungsi untuk menghindari kecurangan dalam melakukan pemesanan tersebut. Jika lolos proses verifikasi, maka pesanan akan diteruskan ke outlet oleh pihak rektorat.
Peneliti	Untuk proses antar pesanan dan pembayaran itu bagaimana pak ?
Narasumber	Antar pesanan itu dilakukan oleh pihak outletnya secara langsung jika pesannya sudah siap, lalu jika pesanan sudah diterima oleh pemesan, maka pihak rektorat dalam hal ini bendahara akan langsung membayar.
Peneliti	Kenapa tidak memesan melalui aplikasi yang sudah tersedia saja ? Seperti Gojek atau Grab ?
Narasumber	Oh beda targetnya, kalau aplikasi Gojek tersebut outlet yang terdaftar di aplikasinya tidak terverifikasi oleh Undiksha, jadi di Gojek semua orang bisa berjualan, lain dengan aplikasi pemesanan konsumsi ini, yang berjualan di dalamnya hanya yang sudah melakukan kerjasama dan terverifikasi oleh Undiksha. Kemudian di Gojek itu si pemesan sendiri yang membayar pesannya. Kalau di aplikasi pemesanan konsumsi ini yang membayar adalah pihak rektorat Undiksha, jadi setiap pesanan yang dilakukan oleh unit atau lembaga tersebut akan dibayarkan oleh pihak rektorat. Aplikasi ini dengan Gojek tidak bisa dibandingkan, karena peruntukannya berbeda, Gojek itu untuk semua orang, tetapi aplikasi pemesanan konsumsi ini khusus untuk sivitas Undiksha saja.
Peneliti	Jadi nanti penggunaanya itu siapa saja pak?
Narasumber	Nantinya pengguna aplikasinya ada pihak pemesan di antaranya

	Unit, Lembaga, dan Kepegawaian di Undiksha, kemudian pihak Operator yang tugasnya adalah memverifikasi pesanan dan juga outlet, kemudian ada bendahara yang bertugas untuk membayar pesanan nantinya, dan juga tentunya pihak outlet yang akan menjual berbagai macam menu.
Peneliti	Lalu untuk memesan konsumsi itu kan tidak bisa dilakukan secara mendadak pak, bagaimana mengatasi hal tersebut ?
Narasumber	Nanti di aplikasi akan ada fitur untuk menentukan jadwal kirim pesanan, jadi nanti pesanan akan datang tepat waktu.
Peneliti	Karena pesannya itu berbentuk penjadwalan apakah nanti pemesannya konsepnya seperti memesan barang melalui e-commerce yang pesannya bisa ditracking ya pak? Misalnya hari ini sedang menyiapkan pesanan, besoknya dikirim pak ?
Narasumber	Ya nanti akan seperti tracking resi paket di e-commerce.
Peneliti	Jadi begitu ya pak, mungkin itu saja yang ingin saya diskusikan, saya akhiri wawancaranya. Terimakasih atas kesempatannya.
Narasumber	Sama-sama.



Lampiran 2 Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan pegawai di bagian Biro Akademik, Kemahasiswaan, Perencanaan, dan Kerja Sama Universitas Pendidikan Ganesha .

Narasumber : I Gusti Putu Anom Arimbawa, S.T.
Jabatan : Fungsional Tertentu Biro Akademik, Kemahasiswaan, Perencanaan, dan Kerja Sama
Tanggal : 17 Mei 2021
Waktu : 16:00 WITA
Tempat : Online via Google Meet

Peneliti	Selamat sore pak, maaf saya mengganggu.
Narasumber	Selamat sore.
Peneliti	Saya ingin mewawancarai bapak mengenai alur proses bisnis untuk pemesanan konsumsi atau alat tulis kantor yang saat ini sedang berlangsung atau yang saat ini sedang dilakukan di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha. Kemudian masalah apa yang ditemui selama alur bisnis tersebut dilakukan. Dan apa kira-kira solusi yang diinginkan nanti ketika aplikasi telah dikembangkan. Itu saja pak.
Narasumber	Jadi seperti ini, pertama untuk saat ini alur bisnis untuk pembelian konsumsi itu masih manual, tetapi untuk perencanaan anggarannya sudah <i>by system</i> , yang masih manual itu ketika aktivitas belanjanya dilakukan secara parsial. Misalnya Unit A atau Fakultas A itu berjalan sendiri-sendiri, jadi terserah mereka mau memesan atau membeli konsumsi dimana tetapi tetap mengikuti aturan dan ketentuan dari lembaga. Untuk saat ini ada aturan baru mengenai pembelian konsumsi itu, misalnya ketika ada rapat rutin itu tidak boleh ada konsumsi.
Peneliti	Terus kegiatan rapat yang seperti apa boleh ada konsumsi pak ?
Narasumber	Rapat atau kegiatan yang boleh ada konsumsi itu jika kegiatan tersebut mengundang narasumber sebagai pembicara dari

	<p>lingkungan Undiksha atau dari luar lingkungan Undiksha. Kemudian untuk proses pembeliannya itu sebenarnya bagus jika dibuatkan sistemnya yang bisa terkontrol dengan bagus, termasuk menyediakan penyedia konsumsi di dalam sistem, karena di Universitas Pendidikan Ganesha sudah BLU, sehingga bisa mengadakan kerjasama dengan penjual konsumsi di luar, kemudian unit-unit atau fakultas yang akan melakukan kegiatan atau seminar bisa difasilitasi untuk memesan konsumsi menggunakan sistem sehingga akan terverifikasi dengan baik nantinya.</p>
Peneliti	<p>Kemudian masalah yang terjadi ketika alur bisnis yang saat ini berjalan itu apa saja pak selain proses pemesanan berjalan sendiri-sendiri ?</p>
Narasumber	<p>Jadi ketika tidak menggunakan sistem itu proses evaluasi pembelian konsumsi secara keseluruhan agak susah. Sebenarnya PAGU konsumsi itu bisa dilihat di awal, jika proses belanjanya itu tidak bisa dikontrol meyebabkan tidak bisa dilakukan evaluasi, misalnya ketika ingin mengetahui pembelian snack itu harus melihat kuitansi satu persatu, tetapi jika sudah menggunakan sistem bisa lebih cepat melihat datanya. Kemudian dari proses evaluasi itu kita kesusahan mengambil keputusan untuk menentukan kebutuhan konsumsi selama satu tahun itu seperti apa, selain itu juga kita bisa melihat apakah anggaran pembelian tersebut efektif atau tidak. Kemudian untuk ATK sebenarnya sudah dilakukan menggunakan sistem saat melakukan penyiapan dan perencanaan anggaran, kemudian untuk proses belanjanya itu menggunakan aplikasi SIREMBAJA, jadi tim pengadaan sudah menggunakan sistem untuk belanjanya, sistem pusat juga sudah ada yaitu SIMAK BMN atau sistem informasi barang milik negara, di aplikasi tersebut sudah terdata barang-barang atk yang sudah dibeli. Dan penggunaan atk itu memang harus tercatat dengan baik dan mendetail. Tetapi untuk penyedia ATK yang</p>

	bekerjasama dengan Undiksha itu yang mungkin bisa dikembangkan sama seperti konsumsi.
Peneliti	Sekarang kan masa pandemi pak, kira-kira nanti aplikasi yang akan dikembangkan itu akan dipakai ? Jadi agar aplikasi yang akan dikembangkan itu tepat guna pak.
Narasumber	Menurut saya kalau dalam proses penggunaan aplikasi itu ada beberapa faktor. Kalau aplikasi dikembangkan, tetapi tidak diiringi dengan kebijakan dari lembaga, aplikasi itu tidak akan bisa dipakai, walau sebagus apapun aplikasinya. Maka dari itu, jika aplikasinya memberi manfaat yang bagus, maka bisa lebih mudah menyampaikannya kepada pengambil kebijakan agar aplikasinya bisa digunakan. Jadi ketika mengembangkan aplikasi, nilai atau manfaat aplikasinya itu sangat diperhitungkan, selain aplikasi itu mudah digunakan dan membantu dalam proses pemesanan. Untuk saat ini alur bisnis pemesanannya sebenarnya hanya lewat telepon saja, jadi kita menelpon penjualnya ketika memesan, jika pesanan sudah diterima bisa langsung dibayar, entah melalui transfer atau membayar secara cash. Tetapi kelemahannya adalah datanya tidak terekam dengan baik di dalam sistem karena sistem pembelian hanya melalui telepon.
Peneliti	Mungkin itu saja yang bisa saya tanyakan pak pada wawancara hari ini. Saya mohon maaf jika ada salah kata dan perbuatan. Terimakasih.
Narasumber	Sama-sama.

Lampiran 3 Analisis Kebutuhan Fungsional

No	Kategori Pengguna	SKPL-F	Keterangan
1	Admin	SKPL-F-01	Dapat melakukan login ke dalam aplikasi
		SKPL-F-02	Dapat melakukan logout
		SKPL-F-03	Dapat melihat dashboard
		SKPL-F-04	Dapat mengelola data pengguna
		SKPL-F-04-1	Dapat melihat data pengguna
		SKPL-F-04-2	Dapat melihat detail data pengguna
		SKPL-F-04-3	Dapat menambah data pengguna
		SKPL-F-04-4	Dapat mengedit data pengguna
		SKPL-F-04-5	Dapat menghapus data pengguna
		SKPL-F-04-6	Dapat mencetak data pengguna
		SKPL-F-05	Dapat mengelola data merchant
		SKPL-F-05-1	Dapat melihat data merchant
		SKPL-F-05-2	Dapat melihat detail data merchant
		SKPL-F-05-3	Dapat mencetak data merchant
		SKPL-F-06	Dapat melakukan validasi registrasi merchant
		SKPL-F-06-1	Dapat menerima register merchant
		SKPL-F-06-2	Dapat menolak register merchant
		SKPL-F-08	Dapat mengelola data transaksi
		SKPL-F-08-1	Dapat melihat data transaksi
		SKPL-F-08-2	Dapat melihat detail data transaksi
		SKPL-F-08-3	Dapat mencetak data transaksi
		SKPL-F-09	Dapat menerima notifikasi
		SKPL-F-10	Dapat melihat notifikasi
SKPL-F-11	Dapat mengelola data diri		
SKPL-F-11-1	Dapat melihat data diri		
SKPL-F-11-2	Dapat mengedit data diri		
2	Merchant	SKPL-F-12	Dapat melakukan login ke dalam aplikasi

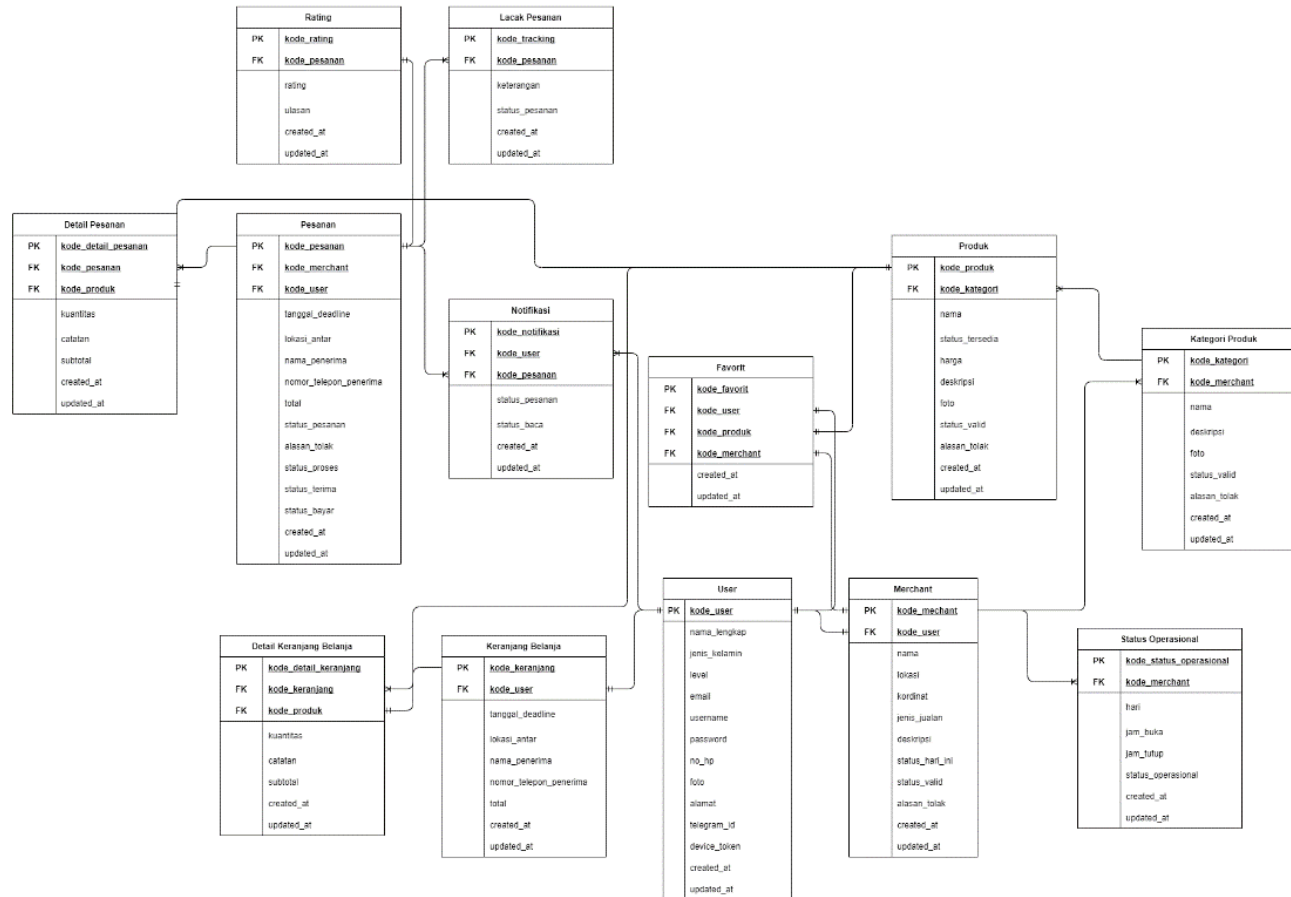
No	Kategori Pengguna	SKPL-F	Keterangan
		SKPL-F-13	Dapat melakukan logout
		SKPL-F-14	Dapat melakukan register
		SKPL-F-15	Dapat melihat dashboard
		SKPL-F-16	Dapat mengelola data kategori produk
		SKPL-F-16-1	Dapat melihat data kategori produk
		SKPL-F-16-2	Dapat menambah data kategori produk
		SKPL-F-16-3	Dapat mengedit data kategori produk
		SKPL-F-16-4	Dapat menghapus data kategori produk
		SKPL-F-16-5	Dapat mencetak data kategori produk
		SKPL-F-17	Dapat mengelola data produk
		SKPL-F-17-1	Dapat melihat data produk
		SKPL-F-17-2	Dapat menambah data produk
		SKPL-F-17-3	Dapat mengedit data produk
		SKPL-F-17-4	Dapat menghapus data produk
		SKPL-F-17-5	Dapat mencetak data produk
		SKPL-F-18	Dapat mengelola data pesanan masuk
		SKPL-F-18-1	Dapat melihat data pesanan masuk
		SKPL-F-18-2	Dapat melihat detail data pesanan masuk
		SKPL-F-18-3	Dapat mengedit status data pesanan masuk
		SKPL-F-19	Dapat mengelola data pesanan keluar
		SKPL-F-19-1	Dapat melihat data pesanan keluar
		SKPL-F-19-2	Dapat melihat detail data pesanan keluar
		SKPL-F-19-3	Dapat mengedit status data pesanan keluar
		SKPL-F-19-4	Dapat mengedit status bayar pesanan keluar
		SKPL-F-20	Dapat mengelola data laporan
		SKPL-F-20-1	Dapat melihat data laporan

No	Kategori Pengguna	SKPL-F	Keterangan
		SKPL-F-20-2	Dapat mencetak data laporan
		SKPL-F-21	Dapat menerima notifikasi
		SKPL-F-22	Dapat melihat notifikasi
		SKPL-F-23	Dapat mengelola data diri
		SKPL-F-23-1	Dapat melihat data diri
		SKPL-F-23-2	Dapat mengedit data diri
		SKPL-F-24	Dapat mengelola data merchant
		SKPL-F-24-1	Dapat melihat data merchant
		SKPL-F-24-2	Dapat mengedit data merchant
		SKPL-F-24-3	Dapat melihat data operasional merchant
		SKPL-F-24-4	Dapat mengedit data operasional merchant
		SKPL-F-24-5	Dapat melihat status buka merchant
		SKPL-F-24-6	Dapat mengedit status buka merchant
		3	Operator
SKPL-F-26	Dapat melakukan logout		
SKPL-F-27	Dapat melihat dashboard		
SKPL-F-28	Dapat mengelola data pesanan pending		
SKPL-F-28-1	Dapat melihat data pesanan pending		
SKPL-F-28-2	Dapat melihat detail data pesanan pending		
SKPL-F-28-3	Dapat meneruskan pesanan pending		
SKPL-F-28-4	Dapat menolak pesanan pending		
SKPL-F-29	Dapat mengelola data kategori produk merchant pending		
SKPL-F-29-1	Dapat melihat data kategori produk merchant pending		
SKPL-F-29-2	Dapat menyetujui data kategori produk merchant pending		

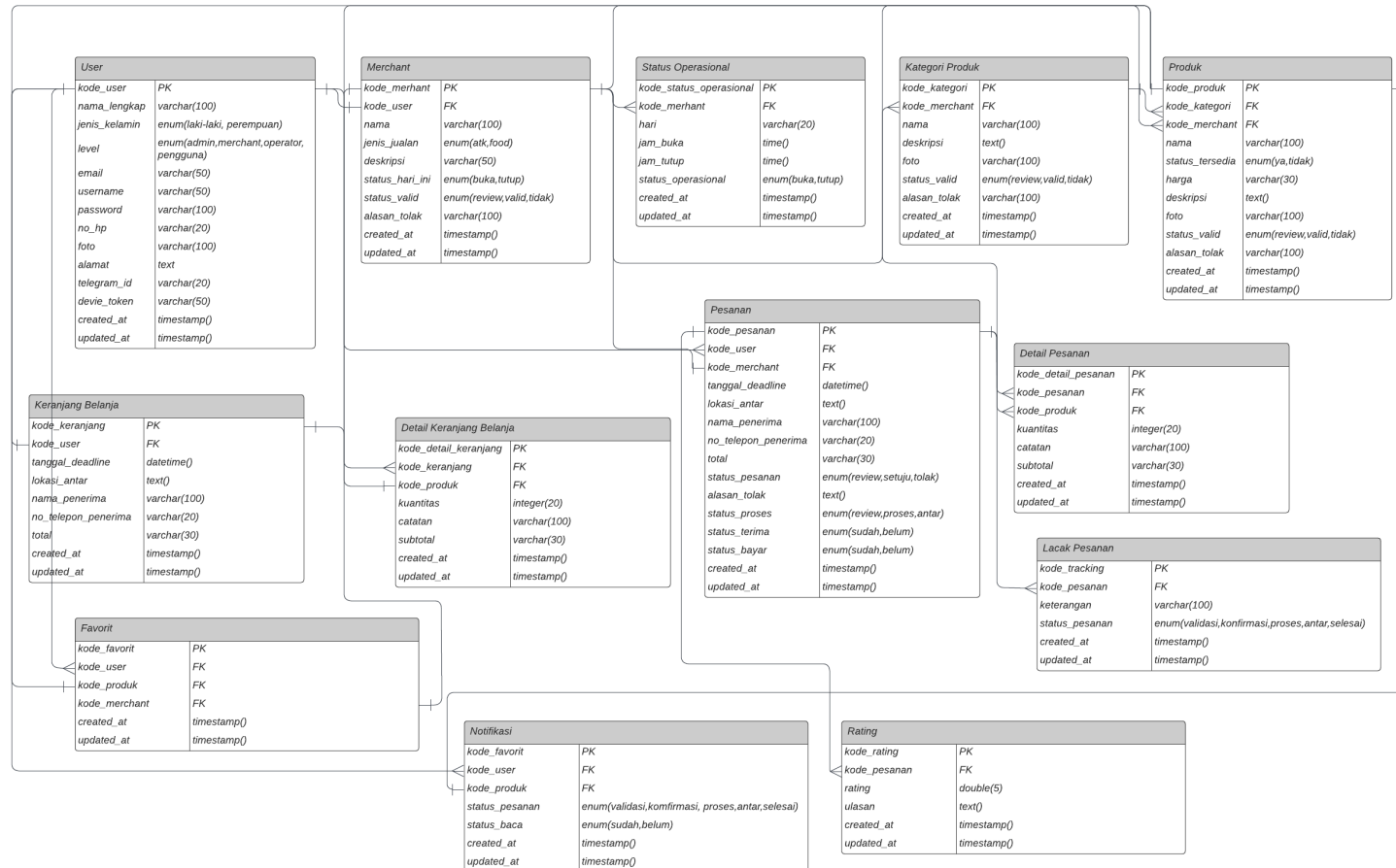
No	Kategori Pengguna	SKPL-F	Keterangan
		SKPL-F-29-3	Dapat menolak data kategori produk merchant pending
		SKPL-F-30	Dapat mengelola data produk merchant pending
		SKPL-F-30-1	Dapat melihat data produk merchant pending
		SKPL-F-30-2	Dapat menyetujui data produk merchant pending
		SKPL-F-30-3	Dapat menolak data produk merchant pending
		SKPL-F-31	Dapat mengelola data pesanan diterima
		SKPL-F-31-1	Dapat melihat data pesanan diterima
		SKPL-F-31-2	Dapat melihat detail data pesanan diterima
		SKPL-F-32	Dapat menerima notifikasi
		SKPL-F-33	Dapat melihat notifikasi
		SKPL-F-34	Dapat mengelola data diri
		SKPL-F-34-1	Dapat melihat data diri
		SKPL-F-34-2	Dapat mengedit data diri
4	Pengguna	SKPL-F-35	Dapat melakukan login ke dalam aplikasi
		SKPL-F-36	Dapat melakukan logout
		SKPL-F-37	Dapat mengelola data keranjang
		SKPL-F-37-1	Dapat melihat data keranjang
		SKPL-F-37-2	Dapat menambah data keranjang
		SKPL-F-37-3	Dapat mengubah data keranjang
		SKPL-F-37-4	Dapat menghapus data keranjang
		SKPL-F-38	Dapat mengelola data pesanan
		SKPL-F-38-1	Dapat melihat data pesanan
		SKPL-F-38-2	Dapat menambah data pesanan

No	Kategori Pengguna	SKPL-F	Keterangan
		SKPL-F-39	Dapat mengelola data favorit
		SKPL-F-40-1	Dapat melihat data favorit
		SKPL-F-40-2	Dapat menambah data favorit
		SKPL-F-40-3	Dapat menghapus data favorit
		SKPL-F-41	Dapat melacak pesanan
		SKPL-F-42	Dapat mengelola data terima pesanan
		SKPL-F-42-1	Dapat melihat data terima pesanan
		SKPL-F-42-2	Dapat mengubah status terima pesanan
		SKPL-F-43	Dapat mengelola data rating dan ulasan pesanan
		SKPL-F-43-1	Dapat melihat data rating dan ulasan pesanan
		SKPL-F-43-2	Dapat menambah data rating dan ulasan pesanan
		SKPL-F-43-3	Dapat mengubah data rating dan ulasan pesanan
		SKPL-F-44	Dapat melihat riwayat pemesanan
		SKPL-F-45	Dapat menerima notifikasi
		SKPL-F-46	Dapat melihat notifikasi
		SKPL-F-47	Dapat mengelola data diri
		SKPL-F-47-1	Dapat melihat data diri
		SKPL-F-47-2	Dapat mengedit data diri

Lampiran 4 Relasi Antar Tabel



Lampiran 5 Rancangan Database Aplikasi Undiksha Food & ATK



Lampiran 6 Rancangan *Blackbox Testing* Perangkat Lunak**PENGUJIAN FUNGSIONALITAS****Aplikasi Undiksha Food & ATK berbasis multiplatform terintegrasi dengan Telegram.**

Tujuan : Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak

Cara Pengisian : Tuliskan hasil pengujian sesuai hasil yang diperoleh perangkat lunak, kemudian beri tanda centang (√) pada kolom sesuai atau tidak sesuai.

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
1	Pengeinputan data pada proses login	Input <i>email</i> dan <i>password</i> yang tidak sesuai	Muncul pesan “Email atau password salah”		
		Input <i>email</i> dan <i>password</i> sesuai	Masuk ke halaman dashboard		
2	Menambah data pengguna	Input kosong pada salah satu form isian	Muncul pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”		
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan “Pengguna baru didaftarkan”		
3	Mengedit data pengguna	Input kosong pada salah satu data pengguna	Muncul pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”		
		Edit data lengkap dan benar	Muncul pesan “Berhasil edit data”		
4	Menghapus data pengguna	Menekan tombol “Ya” pada konfirmasi hapus	Muncul pesan “Data berhasil dihapus”		

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
		Menekan tombol “Tidak” pada konfirmasi hapus	Kembali ke halaman pengguna		
5	Menyetujui pendaftaran merchant	Menekan tombol “Valid” pada konfirmasi validasi pendaftaran	Muncul pesan “Pendaftaran merchant telah divalidasi”		
6	Menolak pendaftaran merchant	Menekan tombol “Tolak” pada konfirmasi validasi pendaftaran	Menampilkan form input alasan penolakan		
		Mengisi alasan penolakan pendaftaran	Muncul pesan “Pendaftaran merchant ditolak”		
7	Mengedit profil	Input kosong pada salah satu inputan	Muncul pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”		
		Edit data lengkap dan benar	Muncul pesan “Berhasil edit profil”		
8	Menyetujui pesanan	Menekan tombol “Setuju” pada konfirmasi validasi pesanan	Muncul pesan “Pesanan berhasil diteruskan ke merchant”		
9	Menolak pesanan	Menekan tombol “Tolak” pada konfirmasi	Menampilkan form input alasan penolakan		

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
		validasi pesanan			
		Mengisi alasan penolakan pesanan	Muncul pesan “Pesanan telah dikembalikan ke pemesan”		
10	Menyetujui kategori produk	Menekan tombol “Setuju” pada konfirmasi validasi kategori produk	Muncul pesan “Kategori produk disetujui”		
11	Menolak kategori produk	Menekan tombol “Tolak” pada konfirmasi validasi kategori produk	Menampilkan form input alasan penolakan		
		Mengisi alasan penolakan kategori produk	Muncul pesan “Kategori produk ditolak”		
12	Menyetujui produk	Menekan tombol “Setuju” pada konfirmasi validasi produk	Muncul pesan “Produk disetujui”		
13	Menolak produk	Menekan tombol “Tolak” pada konfirmasi validasi produk	Menampilkan form input alasan penolakan		
		Mengisi alasan penolakan produk	Muncul pesan “Produk ditolak”		

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
14	Melunasi pesanan	Menekan tombol “Ya” pada konfirmasi lunasi pesanan	Diarahkan ke form input untuk memasukan informasi pelunasan pesanan		
		Menekan tombol “Tidak” pada konfirmasi lunasi pesanan	Diarahkan kembali ke halaman pesanan diterima		
15	Menambahkan informasi pelunasan	Input kosong pada salah satu inputan	Muncul pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”		
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan “Informasi pelunasan berhasil disimpan”		
16	Menambah produk ke keranjang	Menekan tombol tambah keranjang pada salah satu produk yang tersedia	Muncul pesan “Berhasil menambah produk ke keranjang”		
17	Mengedit kuantitas produk di keranjang	Menekan tombol tambah atau kurangi pada produk	Kuantitas produk ditambah atau dikurangi		
18	Menghapus produk dari keranjang	Menekan tombol hapus produk	Muncul pesan “Produk dihapus dari keranjang”		
19	Menambah produk ke	Menekan tombol favorit pada	Muncul pesan “Berhasil		

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
	favorit	salah satu produk yang tersedia	menambah produk ke favorit”		
20	Menghapus produk dari favorit	Menekan tombol hapus favorit pada salah satu produk	Muncul pesan “Produk dihapus dari favorit”		
21	Membuat pesanan	Menekan tombol pesan pada konfirmasi pesanan	Muncul pesan “Pesanan berhasil diteruskan ke operator”		
22	Menerima pesanan	Menekan tombol pesanan diterima pada salah satu pesanan	Diarahkan ke halaman tambah bukti terima pesanan		
23	Menambahkan bukti terima pesanan	Menekan tambah foto dari kamera atau galeri	Diarahkan ke halaman berikan rating dan ulasan		
24	Menambahkan rating dan ulasan	Mengisi rating dan ulasan dengan benar	Diarahkan ke halaman beranda		
		Tidak mengisi ulasan	Muncul pesan “Harap isikan ulasan terlebih dahulu”		
25	Memproses pesanan	Menekan tombol proses pada pesanan yang masuk	Pesanan akan berpindah ke tab pesanan yang diproses		
26	Mengantar pesanan	Menekan tombol antar pada	Pesanan akan berpindah ke		

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
		pesanan yang masuk	halaman pesanan diantarkan		
27	Menambah data kategori produk	Input kosong pada salah satu form isian	Muncul pesan “Data tidak boleh kosong”		
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan “Kategori produk ditambahkan”		
28	Mengedit data kategori produk	Input kosong pada salah satu data kategori produk	Muncul pesan “Data tidak boleh kosong”		
		Edit data lengkap dan benar	Muncul pesan “Berhasil edit kategori produk”		
29	Menghapus data kategori produk	Menekan tombol “Ya” pada konfirmasi hapus	Muncul pesan “Kategori produk berhasil dihapus”		
		Menekan tombol “Tidak” pada konfirmasi hapus	Kembali ke halaman kategori produk		
30	Menambah data produk	Input kosong pada salah satu form isian	Muncul pesan “Data tidak boleh kosong”		
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan “Produk ditambahkan”		
31	Mengedit data produk	Input kosong pada salah satu data produk	Muncul pesan “Data tidak boleh kosong”		

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
		Edit data lengkap dan benar	Muncul pesan “Berhasil edit produk”		
32	Menghapus data produk	Menekan tombol “Ya” pada konfirmasi hapus	Muncul pesan “Produk berhasil dihapus”		
		Menekan tombol “Tidak” pada konfirmasi hapus	Kembali ke halaman produk		
33	Mengedit operasional	Menekan salah satu hari operasional	Diarahkan ke halaman edit operasional		
		Isikan inputan dengan benar	Muncul pesan “Hari operasional berhasil diperbarui”		

Singaraja, 10 Maret 2022

Penulis

Komang Eric Widhi Antara

Lampiran 7 Rancangan *Whitebox Testing* Perangkat Lunak**PENGUJIAN KONSEPTUAL****Aplikasi Undiksha Food & ATK berbasis multiplatform terintegrasi dengan Telegram.**

- Tujuan : Pengujian Konseptual Perangkat Lunak
- Cara Pengisian : Tuliskan hasil pengujian sesuai hasil yang diperoleh perangkat lunak, kemudian beri tanda centang (√) pada kolom sesuai atau tidak sesuai.

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil	
			Sesuai	Tidak
1	Algoritma Login	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memasukkan informasi login 2. Jika informasi benar maka arahkan ke dashboard, jika salah maka tampilkan pesan error 		
2	Algoritma Register	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant mengisi informasi yang diperlukan 2. Jika informasi merchant tersebut sudah terdaftar maka tampilkan pesan pengguna telah terdaftar, jika tidak maka pendaftaran berhasil. 3. Merchant harus verifikasi email terlebih dahulu, jika sudah verifikasi maka merchant dapat login. 		
3	Algoritma Validasi Pendaftaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menekan valid atau tidak pada validasi pendaftaran, jika setuju maka merchant bisa 		

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil	
			Sesuai	Tidak
	Merchant	berjualan. Jika tidak maka merchant harus memperbaiki penyebab pendaftarannya ditolak.		
4	Algoritma Tambah Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu tambah pengguna. 2. Admin mengisikan informasi yang diminta 3. Jika data pengguna sudah ada sebelumnya, maka tampilkan pesan pengguna sudah terdaftar, jika tidak maka tampilkan pesan pengguna berhasil ditambahkan. 		
5	Algoritma Edit Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih salah satu pengguna yang akan diedit 2. Admin mengisikan informasi yang diminta. 3. Jika informasi benar, maka tampilkan pesan berhasil edit data, jika tidak maka tampilkan pesan error. 		
6.	Algoritma Hapus Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menekan tombol hapus pada salah satu data pengguna. 2. Admin menekan tombol ya atau tidak pada menu konfirmasi hapus. 3. Jika admin menekan tombol ya, maka tampilkan pesan data berhasil dihapus, jika tidak maka kembali ke halaman pengguna 		
7	Algoritma Edit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menekan tombol profil 		

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil	
			Sesuai	Tidak
	Profil	<ol style="list-style-type: none"> Admin mengisikan informasi yang diminta Jika informasi benar, maka tampilkan pesan profil berhasil diperbarui, jika tidak maka tampilkan pesan error 		
8	Algoritma Validasi Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> Operator menekan setuju atau tolak pada validasi pesanan, jika setuju maka pesanan diteruskan ke merchant, jika tidak maka pesanan dikembalikan ke pemesan. 		
9	Algoritma Validasi Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> Operator menekan setuju atau tolak pada validasi kategori produk, jika setuju maka kategori produk akan ditampilkan, jika tidak maka merchant harus memperbaiki kesalahan pada kategori produk tersebut. 		
10	Algoritma Validasi Produk	<ol style="list-style-type: none"> Admin menekan setuju atau tolak pada validasi produk, jika setuju maka produk akan ditampilkan, jika tidak maka merchant harus memperbaiki kesalahan pada produk tersebut. 		
11	Algoritma Lunasi Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> Operator harus memastikan pesanan benar-benar telah diterima. Operator melakukan pembayaran. 		

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil	
			Sesuai	Tidak
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Operator menekan tombol Lunas pada salah satu pesanan. 4. Operator mengisikan informasi yang diminta 5. Jika informasi diisi dengan benar, maka tampilkan pesan data berhasil disimpan, jika tidak maka tampilkan pesan error. 		
12	Algoritma Tambah Produk ke Keranjang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna harus memilih salah satu produk yang tersedia. 2. Pengguna menekan tombol tambah ke keranjang 3. Tampilkan pesan produk berhasil ditambahkan ke keranjang. 		
13	Algoritma Edit Kuantitas Produk di Keranjang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih salah satu produk 2. Pengguna menekan tombol tambah atau kurangi 		
14	Algoritma Hapus Produk dari Keranjang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih salah satu produk 2. Pengguna menekan tombol hapus 3. Tampilkan pesan produk berhasil dihapus 		
15	Algoritma Tambah Produk ke Favorit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna harus memilih salah satu produk yang tersedia. 2. Pengguna menekan tombol tambah ke favorit 3. Tampilkan pesan produk berhasil ditambahkan ke favorit. 		
16	Algoritma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih salah satu 		

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil	
			Sesuai	Tidak
	Hapus Produk dari Favorit	<ol style="list-style-type: none"> 1. produk 2. Pengguna menekan tombol hapus 3. Tampilkan pesan produk berhasil dihapus 		
17	Algoritma Membuat Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna harus menambahkan produk ke keranjang 2. Pengguna mengisikan informasi penerima, informasi tempat dan tanggal pesanan harus diantarkan 3. Pengguna menekan tombol pesan 4. Tampilkan pesan pesanan berhasil diteruskan ke Operator. 		
18	Algoritma Menerima Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna harus menekan salah satu pesanan 2. Pengguna menekan tombol terima pesanan 3. Pengguna mengunggah bukti terima pesanan 4. Pengguna memberikan rating dan ulasan 		
19	Algoritma Memproses Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant memilih salah satu pesanan masuk 2. Merchant menekan tombol proses 		
20	Algoritma Mengantar Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant memilih salah satu pesanan diproses 2. Merchant menekan tombol antar 		
21	Algoritma Tambah Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant menekan tombol tambah kategori produk 2. Merchant mengisikan informasi yang diminta 		

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil	
			Sesuai	Tidak
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Merchant menekan tombol simpan 4. Jika informasi benar maka tampilkan pesan kategori produk baru didaftarkan jika tidak maka tampilkan pesan error 		
22	Algoritma Edit Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant memilih salah satu kategori produk 2. Merchant menekan tombol edit 3. Merchant mengisi informasi yang diminta 4. Merchant menekan tombol simpan 5. Jika informasi benar maka tampilkan pesan kategori produk berhasil diedit, jika tidak maka tampilkan pesan error 		
23	Algoritma Hapus Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant memilih salah satu produk 2. Merchant menekan tombol hapus 3. Merchant menekan tombol ya atau tidak 4. Tampilkan pesan jika pengguna memilih hapus kategori produk 		
26	Algoritma Tambah Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant menekan tombol tambah produk 2. Merchant mengisikan informasi yang diminta 3. Merchant menekan tombol simpan 4. Jika informasi benar maka tampilkan pesan produk baru didaftarkan jika tidak maka 		

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil	
			Sesuai	Tidak
		tampilkan pesan error		
27	Algoritma Edit Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant memilih salah satu produk 2. Merchant menekan tombol edit 3. Merchant mengisi informasi yang diminta 4. Merchant menekan tombol simpan 5. Jika informasi benar maka tampilkan pesan produk berhasil diedit, jika tidak maka tampilkan pesan error 		
28	Algoritma Hapus Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant memilih salah satu produk 2. Merchant menekan tombol hapus 3. Merchant menekan tombol ya atau tidak 4. Tampilkan pesan jika pengguna memilih hapus produk 		
29	Algoritma Edit Hari Operasional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant memilih salah satu hari operasional 2. Merchant menyesuaikan hari operasional 3. Merchant menekan tombol simpan 4. Tampilkan pesan, edit operasional berhasil. 		

Singaraja, 12 Maret 2022

Penulis

Komang Eric Widhi Antara

Lampiran 8 Rancangan Angket Uji Respon Pengguna Perangkat Lunak

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA
Pengembangan aplikasi Undiksha Food & ATK berbasis multiplatform
terintegrasi dengan Telegram.

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas diri anda terlebih dahulu sebelum mengisi angket uji kelayakan ini
2. Beri tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Dengan item jawaban sebagai berikut:
 - a. SS : Sangat Setuju
 - b. S : Setuju
 - c. TS : Tidak Setuju
 - d. STS : Sangat Tidak Setuju

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 Jabatan :
 Hari/Tanggal :

Pernyataan Uji Respon Pengguna (role: Admin)

No	Kriteria	Alternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Desain sistem <i>simple</i> sehingga mudah dimengerti dan digunakan				
2	Sistem sudah <i>user friendly</i>				
3	Sistem memudahkan saya dalam proses validasi data registrasi merchant				
4	Sistem memudahkan saya dalam melihat data merchant terdaftar				
5	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (tambah, lihat, edit , hapus) data pengguna				

No	Kriteria	Alternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
6	Saya dapat melihat transaksi yang dilakukan oleh unit-unit di Undiksha				
7	Tahapan pada proses validasi pendaftaran merchant sangat mudah dilakukan				

Singaraja,
Responden



ANGKET UJI RESPON PENGGUNA
Pengembangan aplikasi Undiksha Food & ATK berbasis multiplatform
terintegrasi dengan Telegram.

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas diri anda terlebih dahulu sebelum mengisi angket uji kelayakan ini
2. Beri tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Dengan item jawaban sebagai berikut:
 - a. SS : Sangat Setuju
 - b. S : Setuju
 - c. TS : Tidak Setuju
 - d. STS : Sangat Tidak Setuju

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jabatan :

Hari/Tanggal :

Pernyataan Uji Respon Pengguna (role: Operator)

No	Kriteria	Akternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Desain sistem <i>simple</i> sehingga mudah dimengerti dan digunakan				
2	Sistem sudah <i>user friendly</i>				
3	Sistem memudahkan saya dalam memvalidasi data kategori produk merchant				
4	Sistem memudahkan saya dalam memvalidasi data produk merchant				
5	Sistem memudahkan saya dalam memvalidasi pesanan yang dilakukan oleh unit-unit di Undiksha				
6	Sistem memudahkan saya dalam melihat data				

No	Kriteria	Alternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
	pesanan yang telah diterima dan siap untuk dibayar				
7	Proses upload bukti pembayaran sangat mudah dilakukan				
8	Sistem membantu saya dalam melihat data pesanan yang sudah dibayarkan				

Singaraja,
Responden



ANGKET UJI RESPON PENGGUNA
Pengembangan aplikasi Undiksha Food & ATK berbasis multiplatform
terintegrasi dengan Telegram.

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas diri anda terlebih dahulu sebelum mengisi angket uji kelayakan ini
2. Beri tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Dengan item jawaban sebagai berikut:
 - a. SS : Sangat Setuju
 - b. S : Setuju
 - c. TS : Tidak Setuju
 - d. STS : Sangat Tidak Setuju

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jabatan :

Hari/Tanggal :

Pernyataan Uji Respon Pengguna (role: Merchant)

No	Kriteria	Alternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Desain sistem <i>simple</i> sehingga mudah dimengerti dan digunakan				
2	Sistem sudah <i>user friendly</i>				
3	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (update status proses pesanan) pesanan masuk				
4	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (update status proses pesanan) pesanan yang sedang diproses				
5	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (upload bukti terima) pesanan yang sedang berada dalam proses pengantaran				

No	Kriteria	Alternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
6	Sistem dapat menampilkan data notifikasi				
7	Sistem memudahkan saya dalam melihat riwayat pesanan di merchant saya				
8	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (tambah, lihat, edit , hapus) data kategori produk				
9	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (tambah, lihat, edit , hapus) data produk				
10	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (lihat, edit) data operasional merchant				
11	Sistem memudahkan saya dalam mengunduh data laporan (pesanan, kategori produk dan produk)				
12	Proses cetak invoice pesanan sangat mudah dilakukan				
13	Proses tambah bukti terima pesanan sangat mudah dilakukan				

Singaraja,
Responden

UNDIKSHA

.....

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA
Pengembangan aplikasi Undiksha Food & ATK berbasis multiplatform
terintegrasi dengan Telegram.

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas diri anda terlebih dahulu sebelum mengisi angket uji kelayakan ini
2. Beri tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Dengan item jawaban sebagai berikut:
 - a. SS : Sangat Setuju
 - b. S : Setuju
 - c. TS : Tidak Setuju
 - d. STS : Sangat Tidak Setuju

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jabatan :

Hari/Tanggal :

Pernyataan Uji Respon Pengguna (role: Pengguna)

No	Kriteria	Akternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Desain sistem <i>simple</i> sehingga mudah dimengerti dan digunakan				
2	Sistem sudah <i>user friendly</i>				
3	Sistem memudahkan saya dalam memilih jenis pesanan (konsumsi atau atk) yang akan saya pesan				
4	Sistem memudahkan saya dalam melacak pesanan yang telah saya lakukan				
5	Sistem dapat menampilkan notifikasi				
6	Sistem memudahkan saya dalam melihat data merchant yang terdaftar di sistem telah sesuai				

No	Kriteria	Akternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
	dengan jenis pesanan				
7	Sistem memudahkan saya dalam memilih produk yang dijual oleh merchant				
8	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (tambah, lihat, edit , hapus) data keranjang belanja				
9	Pengisian data penerima pesanan mudah untuk dilakukan				
10	Sistem memudahkan saya dalam mengelola (tambah, hapus) data produk favorit				
11	Sistem memudahkan saya dalam melihat data pesanan yang telah dilakukan				
12	Proses cetak invoice sangat mudah dilakukan				
13	Proses terima pesanan sangat mudah dilakukan				
14	Proses tambah bukti terima pesanan sangat mudah dilakukan				
15	Proses pemberian rating dan ulasan pesanan sangat mudah dilakukan				
16	Proses ubah kata sandi sangat mudah dilakukan				

Singaraja,
Responden

.....

Lampiran 9 Hasil *Blackbox Testing* Perangkat Lunak**PENGUJIAN FUNGSIONALITAS****Aplikasi Undiksha Food & ATK berbasis multiplatform terintegrasi dengan Telegram.**

Tujuan : Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak

Cara Pengisian : Tuliskan hasil pengujian sesuai hasil yang diperoleh perangkat lunak, kemudian beri tanda centang (✓) pada kolom sesuai atau tidak sesuai.

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
1	Penginputan data pada proses login	Input <i>email</i> dan <i>password</i> yang tidak sesuai	Muncul pesan "Email atau password salah"	✓	
		Input <i>email</i> dan <i>password</i> sesuai	Masuk ke halaman dashboard	✓	
2	Menambah data pengguna	Input kosong pada salah satu form isian	Muncul pesan " <i>Please fill out this field</i> "	✓	
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan "Pengguna baru didaftarkan"	✓	
3	Mengedit data pengguna	Input kosong pada salah satu data pengguna	Muncul pesan " <i>Please fill out this field</i> "	✓	
		Edit data lengkap dan benar	Muncul pesan "Berhasil edit data"	✓	
4	Menghapus data pengguna	Menekan tombol "Ya" pada konfirmasi hapus	Muncul pesan "Data berhasil dihapus"	✓	
		Menekan tombol "Tidak" pada konfirmasi hapus	Kembali ke halaman pengguna	✓	
5	Menyetujui pendaftaran merchant	Menekan tombol "Valid" pada konfirmasi validasi pendaftaran	Muncul pesan "Pendaftaran merchant telah divalidasi"	✓	
6	Menolak pendaftaran merchant	Menekan tombol "Tolak" pada konfirmasi validasi pendaftaran	Menampilkan form input alasan penolakan	✓	

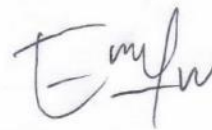
		Mengisi alasan penolakan pendaftaran	Muncul pesan "Pendaftaran merchant ditolak"	✓	
7	Mengedit profil	Input kosong pada salah satu inputan	Muncul pesan "Please fill out this field"	✓	
		Edit data lengkap dan benar	Muncul pesan "Berhasil edit profil"	✓	
8	Menyetujui pesanan	Menekan tombol "Setuju" pada konfirmasi pesanan	Muncul pesan "Pesanan berhasil diteruskan ke merchant"	✓	
9	Menolak pesanan	Menekan tombol "Tolak" pada konfirmasi pesanan	Menampilkan form input alasan penolakan	✓	
		Mengisi alasan penolakan pesanan	Muncul pesan "Pesanan telah dikembalikan ke pemesan"	✓	
10	Menyetujui kategori produk	Menekan tombol "Setuju" pada konfirmasi kategori produk	Muncul pesan "Kategori produk disetujui"	✓	
11	Menolak kategori produk	Menekan tombol "Tolak" pada konfirmasi kategori produk	Menampilkan form input alasan penolakan	✓	
		Mengisi alasan penolakan produk	Muncul pesan "Kategori produk ditolak"	✓	
12	Menyetujui produk	Menekan tombol "Setuju" pada konfirmasi produk	Muncul pesan "Produk disetujui"	✓	
13	Menolak produk	Menekan tombol "Tolak" pada konfirmasi produk	Menampilkan form input alasan penolakan	✓	
		Mengisi alasan penolakan produk	Muncul pesan "Produk ditolak"	✓	
14	Melunasi pesanan	Menekan tombol "Ya" pada konfirmasi lunasi pesanan	Diarahkan ke form input untuk memasukkan informasi pelunasan pesanan	✓	

		Menekan tombol "Tidak" pada konfirmasi lunasi pesanan	Diarahkan kembali ke halaman pesanan diterima	✓	
15	Menambahkan informasi pelunasan	Input kosong pada salah satu inputan	Muncul pesan " <i>Please fill out this field</i> "	✓	
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan "Informasi pelunasan berhasil disimpan"	✓	
16	Menambah produk ke keranjang	Menekan tombol tambah keranjang pada salah satu produk yang tersedia	Muncul pesan "Berhasil menambah produk ke keranjang"	✓	
17	Mengedit kuantitas produk di keranjang	Menekan tombol tambah atau kurangi pada produk	Kuantitas produk ditambah atau dikurangi	✓	
18	Menghapus produk dari keranjang	Menekan tombol hapus produk	Muncul pesan "Produk dihapus dari keranjang"	✓	
19	Menambah produk ke favorit	Menekan tombol favorit pada salah satu produk yang tersedia	Muncul pesan "Berhasil menambah produk ke favorit"	✓	
20	Menghapus produk dari favorit	Menekan tombol hapus favorit pada salah satu produk	Muncul pesan "Produk dihapus dari favorit"	✓	
21	Membuat pesanan	Menekan tombol pesan pada konfirmasi pesanan	Muncul pesan "Pesanan berhasil diteruskan ke operator"	✓	
22	Menerima pesanan	Menekan tombol pesanan diterima pada salah satu pesanan	Diarahkan ke halaman tambah bukti terima pesanan	✓	
23	Menambahkan bukti terima pesanan	Menekan tombol tambah foto dari kamera atau galeri	Diarahkan ke halaman berikan rating dan ulasan	✓	
24	Menambahkan rating dan ulasan	Mengisi rating dan ulasan dengan benar	Diarahkan ke halaman beranda	✓	
		Tidak mengisi ulasan	Muncul pesan "Harap isikan ulasan terlebih dahulu"	✓	
25	Memproses pesanan	Menekan tombol proses pada pesanan yang masuk	Pesanan akan berpindah ke tab pesanan yang diproses	✓	
26	Mengantar pesanan	Menekan tombol antar pada pesanan yang masuk	Pesanan akan berpindah ke halaman pesanan diantarkan	✓	
27	Menambah data kategori produk	Input kosong pada salah satu form isian	Muncul pesan "Data tidak boleh kosong"	✓	
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan "Kategori produk ditambahkan"	✓	

28	Mengedit data kategori produk	Input kosong pada salah satu data kategori produk	Muncul pesan "Data tidak boleh kosong"	✓	
		Edit data lengkap dan benar	Muncul pesan "Berhasil edit kategori produk"	✓	
29	Menghapus data kategori produk	Menekan tombol "Ya" pada konfirmasi hapus	Muncul pesan "Kategori produk berhasil dihapus"	✓	
		Menekan tombol "Tidak" pada konfirmasi hapus	Kembali ke halaman kategori produk	✓	
30	Menambah data produk	Input kosong pada salah satu form isian	Muncul pesan "Data tidak boleh kosong"	✓	
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan "Produk ditambahkan"	✓	
31	Mengedit data produk	Input kosong pada salah satu data produk	Muncul pesan "Data tidak boleh kosong"	✓	
		Edit data lengkap dan benar	Muncul pesan "Berhasil edit produk"	✓	
32	Menghapus data produk	Menekan tombol "Ya" pada konfirmasi hapus	Muncul pesan "Produk berhasil dihapus"	✓	
		Menekan tombol "Tidak" pada konfirmasi hapus	Kembali ke halaman produk	✓	
33	Mengedit operasional	Menekan salah satu hari operasional	Diarahkan ke halaman edit operasional	✓	
		Isikan inputan dengan benar	Muncul pesan "Hari operasional berhasil diperbarui"	✓	

Singaraja, 10 Maret 2022

Penulis



Komang Eric Widhi Antara

Lampiran 10 Hasil *Whitebox Testing* Perangkat Lunak**PENGUJIAN KONSEPTUAL**

Aplikasi Undiksha Food & ATK berbasis multiplatform terintegrasi dengan Telegram.

Tujuan : Pengujian Konseptual Perangkat Lunak

Cara Pengisian : Tuliskan hasil pengujian sesuai hasil yang diperoleh perangkat lunak, kemudian beri tanda centang (√) pada kolom sesuai atau tidak sesuai.

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil	
			Sesuai	Tidak
1	Algoritma Login	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memasukkan informasi login 2. Jika informasi benar maka arahkan ke dashboard, jika salah maka tampilkan pesan error 	√	
2	Algoritma Register	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merchant mengisi informasi yang diperlukan 2. Jika informasi merchant tersebut sudah terdaftar maka tampilkan pesan pengguna telah terdaftar, jika tidak maka pendaftaran berhasil. 3. Merchant harus verifikasi email terlebih dahulu, jika sudah verifikasi maka merchant dapat login. 	√	
3	Algoritma Validasi Pendaftaran Merchant	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menekan valid atau tidak pada validasi pendaftaran, jika setuju maka merchant bisa berjualan. Jika tidak maka merchant harus memperbaiki penyebab pendaftarannya ditolak. 	√	
4	Algoritma Tambah Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu tambah pengguna. 2. Admin mengisikan informasi yang diminta 3. Jika data pengguna sudah ada sebelumnya, maka tampilkan pesan pengguna sudah terdaftar, jika tidak maka tampilkan pesan pengguna berhasil ditambahkan. 	√	
5	Algoritma Edit Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih salah satu pengguna yang akan diedit 2. Admin mengisikan informasi yang diminta. 3. Jika informasi benar, maka tampilkan pesan berhasil edit data, jika tidak maka tampilkan pesan error. 	√	
6.	Algoritma Hapus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menekan tombol hapus pada salah 		

	Pengguna	<p>satu data pengguna.</p> <ol style="list-style-type: none"> Admin menekan tombol ya atau tidak pada menu konfirmasi hapus. Jika admin menekan tombol ya, maka tampilkan pesan data berhasil dihapus, jika tidak maka kembali ke halaman pengguna 	✓	
7	Algoritma Edit Profil	<ol style="list-style-type: none"> Admin menekan tombol profil Admin mengisikan informasi yang diminta Jika informasi benar, maka tampilkan pesan profil berhasil diperbarui, jika tidak maka tampilkan pesan error 	✓	
8	Algoritma Validasi Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> Operator menekan setuju atau tolak pada validasi pesanan, jika setuju maka pesanan diteruskan ke merchant, jika tidak maka pesanan dikembalikan ke pemesan. 	✓	
9	Algoritma Validasi Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> Operator menekan setuju atau tolak pada validasi kategori produk, jika setuju maka kategori produk akan ditampilkan, jika tidak maka merchant harus memperbaiki kesalahan pada kategori produk tersebut. 	✓	
10	Algoritma Validasi Produk	<ol style="list-style-type: none"> Admin menekan setuju atau tolak pada validasi produk, jika setuju maka produk akan ditampilkan, jika tidak maka merchant harus memperbaiki kesalahan pada produk tersebut. 	✓	
11	Algoritma Lunasi Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> Operator harus memastikan pesanan benar-benar telah diterima. Operator melakukan pembayaran. Operator menekan tombol Lunas pada salah satu pesanan. Operator mengisikan informasi yang diminta Jika informasi diisi dengan benar, maka tampilkan pesan data berhasil disimpan, jika tidak maka tampilkan pesan error. 	✓	
12	Algoritma Tambah Produk ke Keranjang	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna harus memilih salah satu produk yang tersedia. Pengguna menekan tombol tambah ke keranjang Tampilkan pesan produk berhasil ditambahkan ke keranjang. 		
13	Algoritma Edit Kuantitas Produk di Keranjang	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna memilih salah satu produk Pengguna menekan tombol tambah atau kurangi 	✓	
14	Algoritma Hapus Produk dari Keranjang	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna memilih salah satu produk Pengguna menekan tombol hapus Tampilkan pesan produk berhasil dihapus 	✓	
15	Algoritma Tambah Produk	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna harus memilih salah satu produk yang tersedia. 		

	ke Favorit	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna menekan tombol tambah ke favorit Tampilkan pesan produk berhasil ditambahkan ke favorit. 	✓	
16	Algoritma Hapus Produk dari Favorit	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna memilih salah satu produk Pengguna menekan tombol hapus Tampilkan pesan produk berhasil dihapus 	✓	
17	Algoritma Membuat Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna harus menambahkan produk ke keranjang Pengguna mengisikan informasi penerima, informasi tempat dan tanggal pesanan harus diantarkan Pengguna menekan tombol pesan Tampilkan pesan pesanan berhasil diteruskan ke Operator. 	✓	
18	Algoritma Menerima Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna harus menekan salah satu pesanan Pengguna menekan tombol terima pesanan Pengguna mengunggah bukti terima pesanan Pengguna memberikan rating dan ulasan 	✓	
19	Algoritma Memproses Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> Merchant memilih salah satu pesanan masuk Merchant menekan tombol proses 	✓	
20	Algoritma Mengantar Pesanan	<ol style="list-style-type: none"> Merchant memilih salah satu pesanan diproses Merchant menekan tombol antar 	✓	
21	Algoritma Tambah Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> Merchant menekan tombol tambah kategori produk Merchant mengisikan informasi yang diminta Merchant menekan tombol simpan Jika informasi benar maka tampilkan pesan kategori produk baru didaftarkan jika tidak maka tampilkan pesan error 	✓	
22	Algoritma Edit Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> Merchant memilih salah satu kategori produk Merchant menekan tombol edit Merchant mengisi informasi yang diminta Merchant menekan tombol simpan Jika informasi benar maka tampilkan pesan kategori produk berhasil diedit, jika tidak maka tampilkan pesan error 	✓	
23	Algoritma Hapus Kategori Produk	<ol style="list-style-type: none"> Merchant memilih salah satu produk Merchant menekan tombol hapus Merchant menekan tombol ya atau tidak Tampilkan pesan jika pengguna memilih hapus kategori produk 	✓	
26	Algoritma Tambah Produk	<ol style="list-style-type: none"> Merchant menekan tombol tambah produk Merchant mengisikan informasi yang 		

		diminta 3. Merchant menekan tombol simpan 4. Jika informasi benar maka tampilkan pesan produk baru didaftarkan jika tidak maka tampilkan pesan error	✓	
27	Algoritma Edit Kategori Produk	1. Merchant memilih salah satu produk 2. Merchant menekan tombol edit 3. Merchant mengisi informasi yang diminta 4. Merchant menekan tombol simpan 5. Jika informasi benar maka tampilkan pesan produk berhasil diedit, jika tidak maka tampilkan pesan error	✓	
28	Algoritma Hapus Kategori Produk	1. Merchant memilih salah satu produk 2. Merchant menekan tombol hapus 3. Merchant menekan tombol ya atau tidak 4. Tampilkan pesan jika pengguna memilih hapus produk	✓	
29	Algoritma Edit Hari Operasional	1. Merchant memilih salah satu hari operasional 2. Merchant menyesuaikan hari operasional 3. Merchant menekan tombol simpan 4. Tampilkan pesan, edit operasional berhasil.	✓	

Singaraja, 12 Maret 2022

Penulis



Komang Eric Widhi Antara



Lampiran 11 Hasil Uji Respon Pengguna Perangkat Lunak

A. Hasil Uji Respon Pengguna Role Admin

Uji respon dilakukan kepada pengguna untuk role admin yakni Bapak I Gusti Putu Anom Arimbawa, S.T. dengan jabatan Analis Anggaran Ahli Madya di unit kerja Bagian Perencanaan dan Kerjasama, Undiksha. Berikut merupakan hasil uji respon pengguna admin:

Jumlah responden = 1 orang

No	Nama	Jabatan	SS	S	TS	STS	Jumlah
			4	3	2	1	
1	I Gusti Putu Anom Arimbawa, ST	Analis Anggaran Ahli Madya	24	3	-	-	27
<i>total skor</i>							27

Rumus perhitungan persentase seluruh responden (F):

$$F = \frac{\text{total skor}}{(\text{skor tertinggi} \times n)} \times 100$$

Keterangan:

n = Jumlah Responden

Hasil persentase seluruh responden:

$$\begin{aligned}
 F &= \frac{27}{28} \times 100 \\
 &= 96,4 \%
 \end{aligned}$$

B. Hasil Uji Respon Pengguna Role Operator

Uji respon dilakukan kepada pengguna untuk role operator yakni Ibu Kadek Suciptawati dengan jabatan JF Muda Keuangan APBN. Berikut merupakan hasil uji respon pengguna operator:

Jumlah responden = 1 orang

No	Nama	Jabatan	S	S	T	ST	Jumlah
			4	3	2	1	
1	Kadek Suciptawati	JF Muda Keuangan APBN	16	12	-	-	28
<i>total skor</i>							

Rumus perhitungan persentase seluruh responden (F):

$$F = \frac{\text{total skor}}{(\text{skor tertinggi} \times n)} \times 100$$

Keterangan:

n = Jumlah Responden

Hasil persentase seluruh responden:

$$\begin{aligned} F &= \frac{28}{32} \times 100 \\ &= 87,5 \% \end{aligned}$$



C. Hasil Uji Respon Pengguna Role Merchant

Uji respon dilakukan kepada pengguna untuk role merchant yakni Fachradina Yuniar sebagai Pemilik Toko Lilia Cakes. Berikut merupakan hasil uji respon pengguna merchant:

Jumlah responden = 1 orang

No	Nama	Jabatan	S	S	T	ST	Jumlah
			4	3	2	1	
1	Fachradina Yuniar	Pemilik Toko Lilia Cakes	36	12	-	-	48
<i>total skor</i>							

Rumus perhitungan persentase seluruh responden (F):

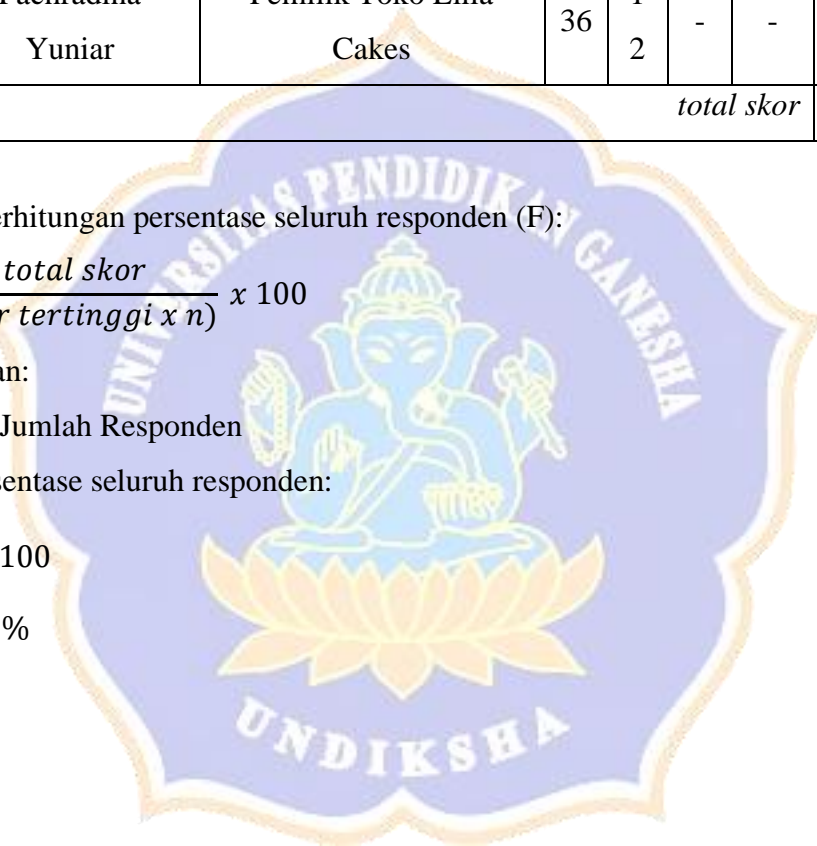
$$F = \frac{\text{total skor}}{(\text{skor tertinggi} \times n)} \times 100$$

Keterangan:

n = Jumlah Responden

Hasil persentase seluruh responden:

$$\begin{aligned} F &= \frac{48}{52} \times 100 \\ &= 92,3 \% \end{aligned}$$



D. Hasil Uji Respon Pengguna Role Pengguna

Uji respon dilakukan kepada pengguna untuk role pengguna yakni Bapak Ida Komang Widhiarjaya dengan jabatan Sekretaris UPT TIK Undiksha. Berikut merupakan hasil uji respon pengguna:

Jumlah responden = 1 orang

No	Nama	Jabatan	S	S	T	ST	Jumlah
			4	3	2	1	
1	Ida Komang Widhiarjaya	Sekretaris UPT TIK	-	4 8	-	-	48
<i>total skor</i>							

Rumus perhitungan persentase seluruh responden (F):

$$F = \frac{\text{total skor}}{(\text{skor tertinggi} \times n)} \times 100$$

Keterangan:

n = Jumlah Responden

Hasil persentase seluruh responden:

$$\begin{aligned} F &= \frac{48}{64} \times 100 \\ &= 75 \% \end{aligned}$$

