

BAB III

TAHAPAN PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dan metode pengujian suatu proyek atau penelitian. Peneliti melakukan penjelasan secara detail terkait langkah-langkah pelaksanaan, metodologi penelitian dan metode pengujian yang digunakan untuk penelitian ini.

3.1 Langkah-langkah Pelaksanaan

Pada Langkah-langkah pelaksanaan agar tersusun rapih dan mudah dimengerti,terdapat beberapa langkah tahapan dari awal sampai akhir,yaitu

1. Studi Literatur

Penulis memulai dengan melakukan pencarian pada internet sebagai langkah awal. Setelah menemukan referensi yang memadai, penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan.

2. Rumusan Masalah

Pada tahap ini, dilakukan pengidentifikasian masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

3. Perancangan Program

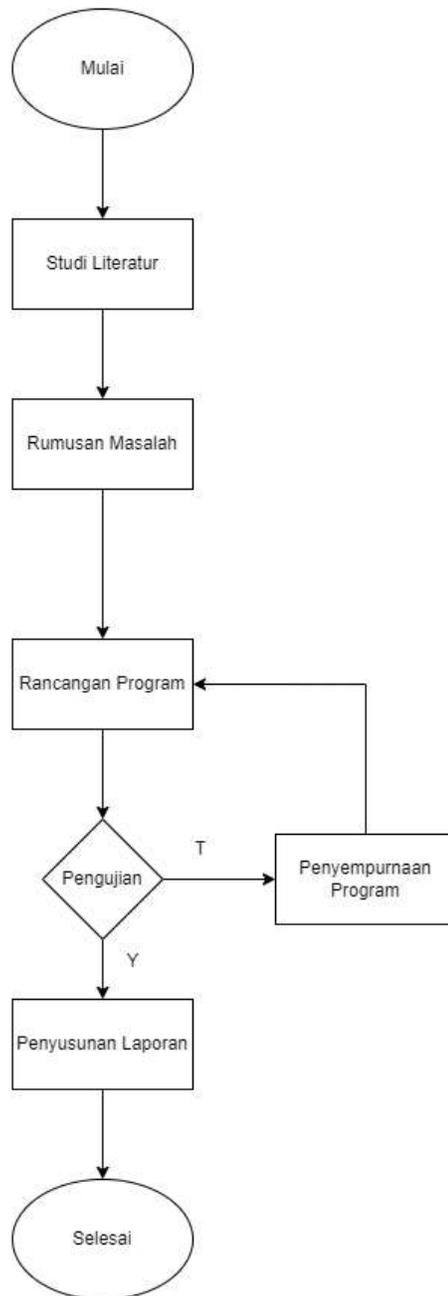
Setelah tahap perancangan program selesai, penulis melanjutkan dengan tahap implementasi atau pembuatan program..

4. Pengujian

Setelah program selesai dibuat, penulis melakukan pengujian terhadap program tersebut. Jika pengujian berhasil, penulis melakukan analisis terhadap hasil pengujian. Namun, jika terdapat masalah dalam pengujian, penulis melakukan perbaikan terhadap program tersebut.

5. Penyusunan laporan

Pada tahap ini, penulis menyusun laporan yang mencakup semua tahapan yang telah selesai dilakukan.



Gambar 3. 1 Penyusunan Laporan

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap ini menjelaskan tentang metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat website prediksi harga telur. Metode yang digunakan prototipe. Metode prototipe adalah pendekatan dalam pengembangan produk atau sistem yang melibatkan pembuatan model awal yang berfungsi untuk menguji fitur, fungsi, dan desain sebelum produksi massal. Dengan menggunakan metode ini, pengembang dapat mengidentifikasi dan memperbaiki masalah yang mungkin terjadi sejak awal, memperoleh umpan balik pengguna yang berharga, dan memastikan produk akhir sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Metode prototipe membantu meminimalkan risiko, menghemat waktu, dan memastikan kualitas produk yang optimal.

3.3 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data internal. Metode ini melibatkan pengumpulan data langsung dari sumber internal PT Maggot Indonesia Lestari, seperti catatan penjualan, saldo telur masuk, data keuangan, atau sistem informasi manajemen yang dimiliki oleh PT Maggot Indonesia Lestari.

3.4 Metode Pengujian

Pada metode pengujian perangkat lunak, peneliti akan mendeskripsikan metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu.

3.4.1 Metode Pengujian *Black Box*

Black Box Testing, atau juga dikenal sebagai pengujian kotak hitam, adalah metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dalam pengujian ini, pengujian dilakukan berdasarkan kondisi masukan yang telah ditentukan untuk memverifikasi bahwa program memenuhi semua persyaratan fungsional yang telah ditentukan. Tujuan dari pengujian kotak hitam adalah untuk menguji sistem yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi fungsionalnya. Metode ini juga digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak. Dalam pengujian kotak hitam, validitas perangkat lunak dievaluasi berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari masukan yang diberikan, tanpa memperhatikan detail proses internal yang digunakan untuk menghasilkan keluaran tersebut.

3.4.2 Metode Pengujian *White Box*

Pengujian White Box, juga dikenal sebagai pengujian Kotak Putih atau Kotak Kaca, adalah pendekatan pengujian dengan menggunakan struktur kontrol yang dijelaskan dalam perancangan komponen perangkat lunak untuk menghasilkan kasus uji. Metode ini berfungsi untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari sistem yang dirancang. Dalam pengujian White Box, validitas perangkat lunak dinilai berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada, tanpa memperhatikan detail proses internal yang digunakan untuk mendapatkan keluaran tersebut. Skenario pengujian digunakan untuk mengelompokkan sistem yang akan diuji, dan metode ini juga digunakan untuk menguji dan mengevaluasi kode setiap fitur atau halaman yang ada dalam sistem.

