

LAMPIRAN

CV. Bontos Toys Home Profil Dataset Mining Decision Tree Hasil Prediksi

Mining Dataset

Atribut	Jumlah	Laris	Tidak Laris	Entropy	Gain
Total	276	151	125	0.99358912626785	
Harga					0.018756316986952
Harga < 100.000	180	88	92	0.99964374967786	
Harga 100.000-500.000	84	55	29	0.9297432191769	
Harga > 500.000	12	8	4	0.91829583405449	
Bulan					0.00042077308850386
April	69	38	31	0.99256313601224	
Mei	69	37	32	0.99620888390467	
Juni	69	37	32	0.99620888390467	
Juli	69	39	30	0.9876925088958	

CV. Bontos Toys Home Profil Dataset Mining Decision Tree Hasil Prediksi

Hasil Prediksi

10

No	Nama Barang	Kategori	Harga	Bulan	Stock	Penjualan	Status	Kecocokan
1	Abjad	Sentral Puzzle	75400	April	200	96	Laris	Sesuai
2	Alat ukur tinggi badan	Sentral Puzzle	75000	April	200	14	Tidak Laris	Sesuai
3	Angka Segiempat	Sentral Puzzle	55000	April	200	16	Tidak Laris	Sesuai
4	Animal's	Sentral Puzzle	165000	April	200	90	Laris	Sesuai
5	Apple	Sentral Puzzle	32500	April	200	23	Tidak Laris	Sesuai
6	Balok Unit 148 PCS	Sentral Puzzle	750000	April	200	95	Laris	Sesuai
7	Balok Unit 210 PCS	Sentral Puzzle	850000	April	200	10	Tidak Laris	Sesuai
8	Blocks On Car	Sentral Puzzle	161000	April	200	95	Laris	Sesuai
9	Blocks Puzzle 1	Sentral Puzzle	98000	April	200	16	Tidak Laris	Sesuai

UNIVERSITAS
BOJONEGORO

LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Software Testing oleh Test Engineer

ANGKET UJI KELAYAKAN APLIKASI

Nama :

.....

Instansi pekerjaan :

.....

Lembar angket ini menggunakan dasar dari *black-box software testing* dari Naik (2008) (dengan penyesuaian tabel penyajian) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada penelitian “Rancangan Bangun Aplikasi Peramalan Stok Barang Dengan Metode Algoritma Iterative Dichotomizer 3 (ID3) di CV. BONTOS TOYS”. Sistem ini berisi dataset jama’ah umroh mulai tahun 2019 yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar perhitungan peramalan menggunakan metode *moving average*. Sistem ini memiliki 2 hak akses untuk penggunaannya yaitu : Administrator dan Pengguna. Informasi lengkap Terkait hak akses dapat dilihat pada tabel dan informasi keterangan pada tabel dibawah. Keterangan tabel : C = Create, R = Read, U = Update, D = Delete, S = Search, “-” = Tidak ada fitur, ✓ = dapat mengakses fitur, dan ✗ = tidak dapat mengakses fitur.

Aplikasi			Fitur						
			login	Dash board	Dataset	Peramalan	Pengguna	Profil	Log out
Hak Akses	Administrator	C	-	-	✓	✓	✓	-	-
		R	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		U	-	-	✓	✓	✓	✓	-
		D	-	-	✓	✓	✓	-	-
		S	-	-	✓	✓	✓	-	-
	Pengguna	C	-	-	✓	✓	✗	-	-

	R	√	√	√	√	×	√	√
	U	-	-	√	√	×	√	-
	D	-	-	√	√	×	-	-
	S	-	-	√	√	×	-	-

A. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon mengamati sitem terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan jawaban yang Anda pilih. Skala penilaiannya sebagai berikut:

SKALA PENILAIAN			
1	2	3	4
Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Tidak Baik	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
Tidak Jelas	Kurang Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
Tidak Mudah	Kurang Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Tidak Lengkap	Kurang Lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap

3. Saran dan tambahan beserta rekomendasi dapat dituliskan pada kolom keterangan sistem telah disediakan pada halaman bagian akhir.

B. Instrumen Validasi

No.	Pernyataan	Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
<i>Aspek Communications Test</i>						
1.	alaman awal sistem dapat diakses dengan normal dari localserver (localhost/ 127.0.0.1)				√	
2.	alaman awal sistem dapat diakses dengan normal oleh perangkat			√		

No.	Pernyataan	Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
	yang berbeda dalam satu jaringan.					
3.	set-aset <i>file</i> yang dipanggil dapat di- <i>load</i> dengan normal oleh perangkat yang berbeda dalam satu jaringan				√	
4.	fitur-fitur aplikasi yang terdapat koneksi <i>database</i> dapat diakses dengan normal oleh perangkat yang berbeda dalam satu jaringan.			√		
Aspek Graphical User Interface (GUI) Test - Accessibility						
5.	struktur penempatan komponen-komponen (<i>header</i> , sisi kiri-kanan, <i>content</i> , <i>footer</i>) dapat dioperasikan dengan mudah				√	
6.	alaman yang sedang diakses dapat diketahui dengan mudah			√		
7.	alaman yang akan diakses dapat diketahui dengan mudah				√	
Aspek Graphical User Interface (GUI) Test - Responsiveness						
8.	alaman tidak didominasi dengan warna yang mudah membuat mata jenuh/ capek			√		
9.	penggunaan tipe <i>font</i> sesuai dengan karakter pengguna			√		
10.	penggunaan ukuran <i>font</i> sesuai dengan proporsional tempat dan			√		

No.	Pernyataan	Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
	karakter pengguna					
Aspek Graphical User Interface (GUI) Test - Efficiency						
11.	Halaman awal (<i>login</i>) dapat di-load dengan cepat			√		
12.	Pengguna melakukan proses <i>login</i> dengan cepat			√		
13.	Halaman beserta fitur-fitur setelah proses <i>login</i> sukses dapat diakses dengan cepat				√	
Aspek Graphical User Interface (GUI) Test - Comprehensibility						
14.	Tata letak atau <i>layout</i> halaman konsisten dan tidak membingungkan pengguna				√	
15.	Menu / navigasi untuk melakukan perpindahan halaman diletakkan di tempat yang mudah untuk ditemukan				√	
16.	Informasi konfirmasi dari sistem setiap pengguna selesai melakukan input terhadap sistem				√	
17.	Pemilihan warna untuk komponen membantu melambangkan fungsi komponen tersebut, misal komponen hapus umumnya menggunakan warna merah.				√	
18.	Penggunaan ikon atau simbol (misal				√	

No.	Pernyataan	Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
	edit, tambah, dll) melambangkan fungsi dari komponen tersebut, misal komponen hapus umumnya menggunakan gambar tempat sampah.					

C. Saran dan Tambahan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Rekomendasi

- (...) Valid
- (...) Valid namun perlu revisi
- (...) Tidak valid dan perlu revisi

Bojonegoro,

2021

UNUGIRI
BOJONEGORO

Test Engineer,

.....

.....

Lampiran 2. Daftar Test Engineer

UNUGIRI
B O J O N E G O R O