



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB IV

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Simpulan

Pengetesan aplikasi merupakan hal yang cukup penting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan ataupun kekurangan yang ada pada aplikasi. Selain itu pengujian juga sebagai tolak ukur apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi standar *requirement* yang diminta oleh perusahaan dan dapat memecahkan masalah yang telah terjadi didalam perusahaan. Penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru dalam dunia pekerjaan yaitu prosedur kerja sistem *testing* yang benar.

Selama melakukan pengujian sebuah aplikasi terdapat kendala-kendala yang perlu diperhatikan diantaranya adalah *time management* sehingga pengujian dapat selesai dalam waktu yang ditentukan. Selain itu ketelitian dalam melakukan pengujian sehingga memperkecil peluang untuk terjadinya kesalahan dalam pengujian.

## 4.2 Saran

Saran Penulis mengenai pengembangan aplikasi kerja magang ini, untuk pihak Perusahaan adalah:

1. Dalam melakukan *testing* sebuah program atau aplikasi harus dibutuhkan perencanaan yang tepat, seperti apakah yang akan diuji, sumber seperti apa yang akan digunakan untuk melakukan pengujian, dimana akan melakukan pengujian, kapan waktu untuk mengakhiri pengujian. Semua perencanaan dibutuhkan agar pengujian dapat dilaksanakan sesuai waktu yang diinginkan dan selesai sesuai yang diharapkan.
2. Dalam melakukan pengujian fungsi-fungsi dalam sistem dibutuhkan skenario-skenario pengujian sehingga dalam melakukan pengujian fungsi dapat diketahui secara pasti setiap fungsi yang diuji dapat berjalan dengan benar sesuai kebutuhan perusahaan.
3. Dalam melakukan pengujian tampilan dibutuhkan ketelitian dalam melihat hal-hal *mendetail* pada sebuah tampilan, mulai dari jenis tulisan, ukuran tulisan, tata letak, bentuk, dan warna.

Saran untuk pihak Universitas Multimedia Nusantara:

1. Disarankan untuk lebih memberikan pengajaran tentang melakukan *testing* sebuah aplikasi, tidak hanya dalam bentuk teori tetapi juga dalam bentuk

praktek, sehingga mahasiswa lebih memiliki pengetahuan dan sedikit mendalami pengetahuan untuk melakukan testing dan implementasi.

2. Disarankan lebih banyak dalam menyediakan buku-buku tentang melakukan testing dan implementasi sistem, sehingga dapat dijadikan referensi-referensi bagi mahasiswa untuk melakukan testing dan implementasi.

Saran untuk mahasiswa yang akan mengambil matakuliah magang:

1. Saran bagi mahasiswa untuk melakukan matakuliah magang yang berhubungan dengan testing dan implementasi yaitu, dengan lebih sering mencari referensi dari berbagai sumber. Sehingga dalam melakukan testing dan implementasi lebih banyak memiliki ide-ide yang dapat dituangkan pada pengerjaannya.

UMMN