

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari Sistem Informasi Geografis Penentuan Rute Terpendek Menuju Lokasi Lelang dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan Menu Utama

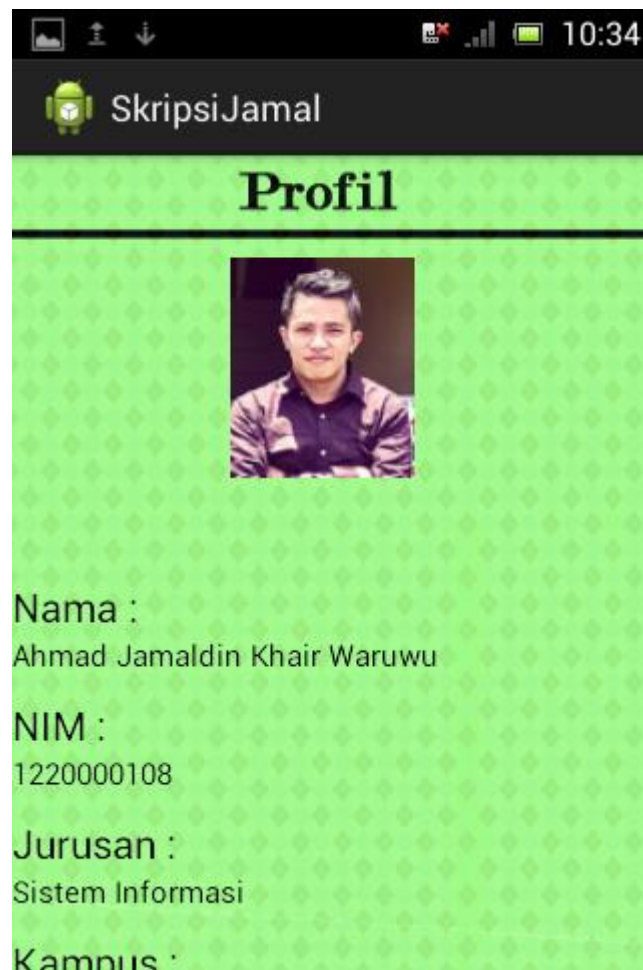
Tampilan menu utama merupakan tampilan awal saat membuka aplikasi dapat terlihat seperti pada gambar IV 1. berikut :



Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan *Profil*

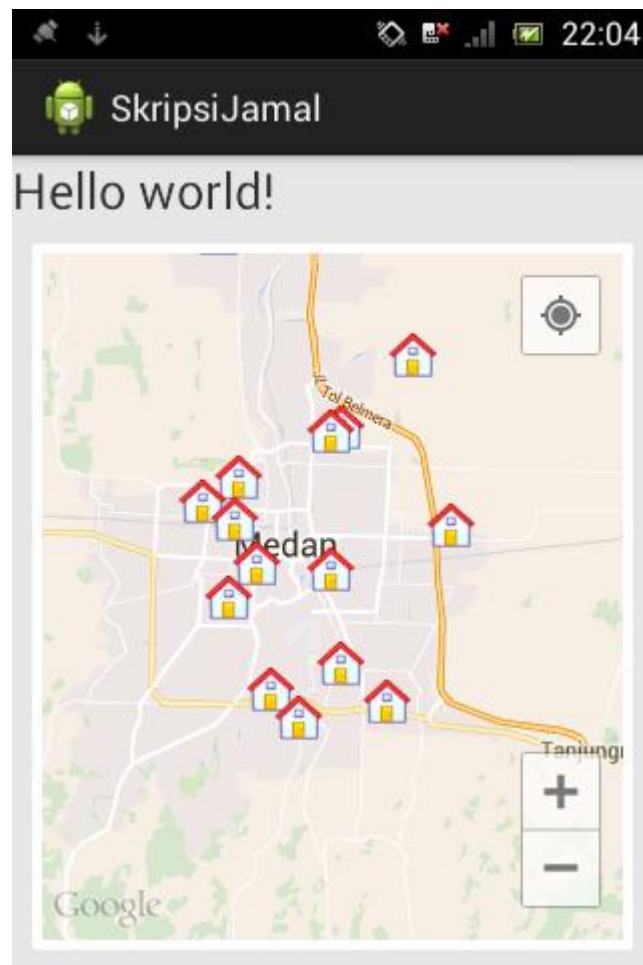
Tampilan sistem untuk melihat data pembuat dapat terlihat seperti pada gambar IV.1.2 berikut :



Gambar IV.2. Tampilan *Form Profil*

3. Tampilan *Form Peta*

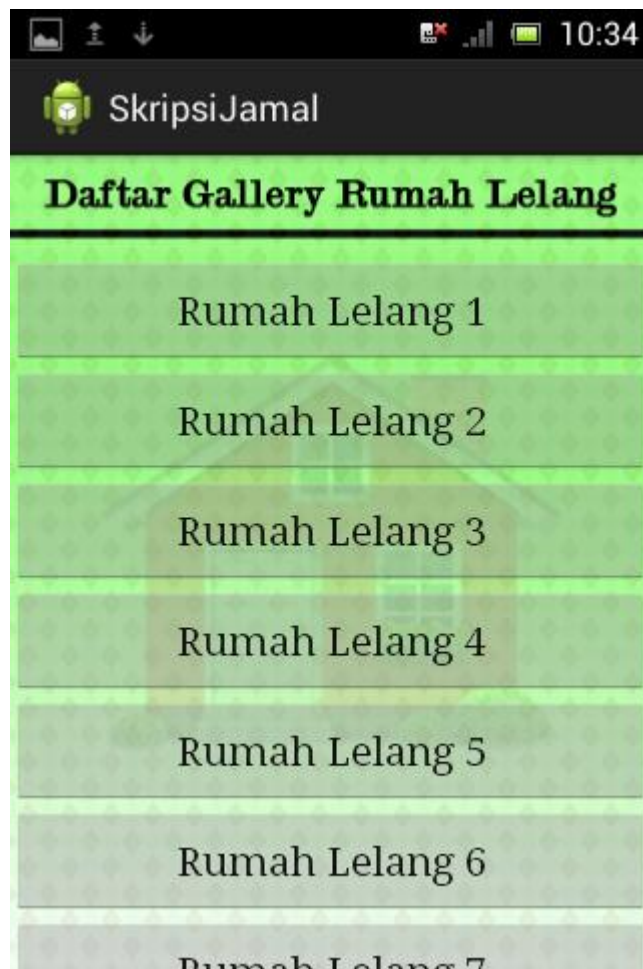
Tampilan sistem untuk melihat peta data rumah lelang terlihat seperti pada gambar IV.1.3 berikut :



Gambar IV.3. Tampilan *Form* Peta

4. Tampilan *Form* Gallery

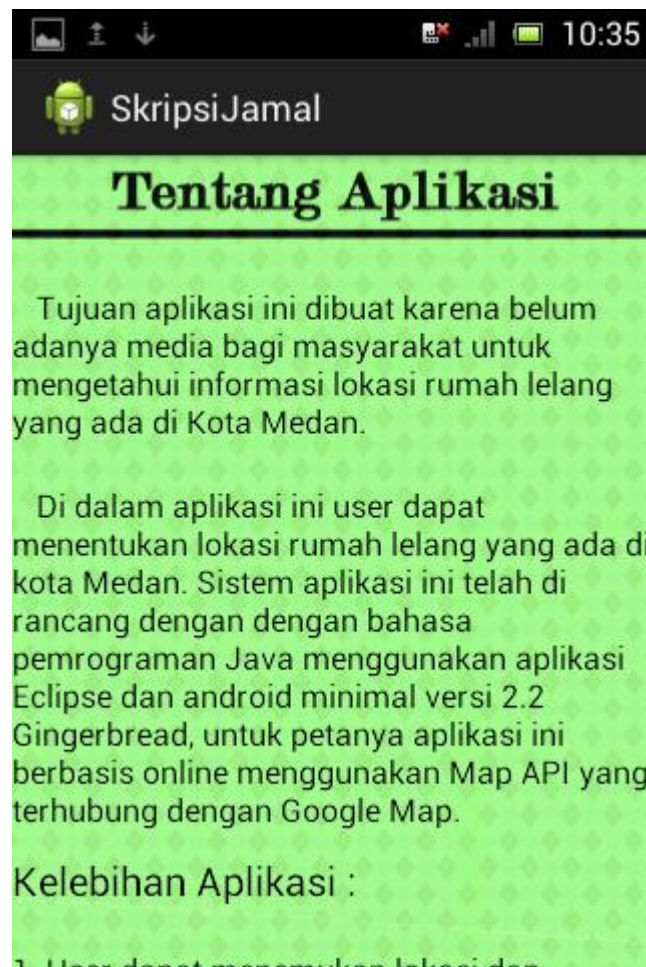
Tampilan sistem untuk melihat data rumah lelang secara detail dapat terlihat seperti pada gambar IV.1.4 berikut :



Gambar IV.4. Tampilan *Form Gallery*

5. Tampilan Form Tentang Aplikasi

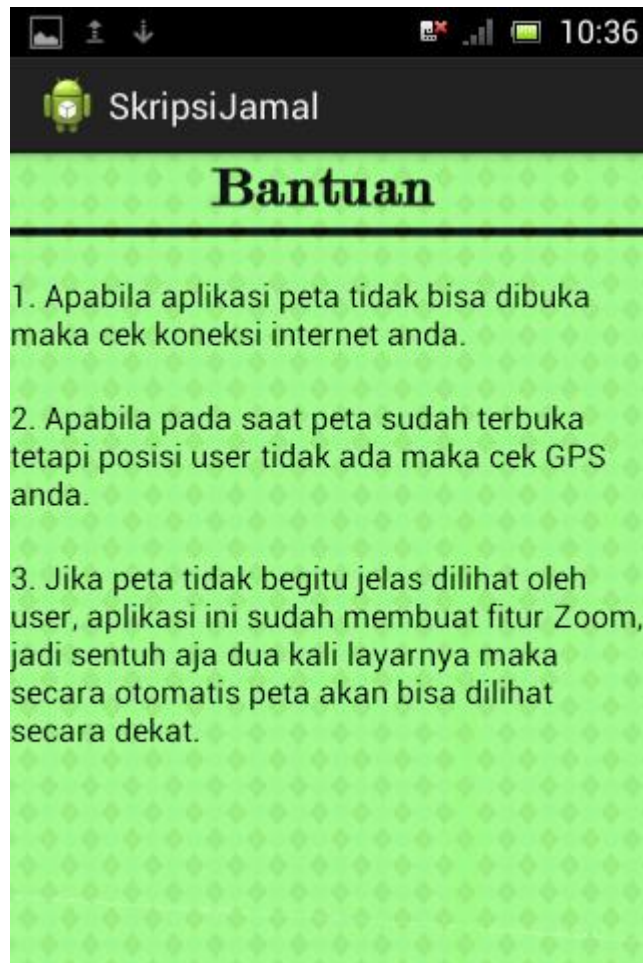
Tampilan sistem untuk melihat informasi mengenai aplikasi dapat terlihat seperti pada gambar IV.1.5 berikut :



Gambar IV.5. Tampilan Form Tentang Aplikasi

6. Tampilan From Bantuan

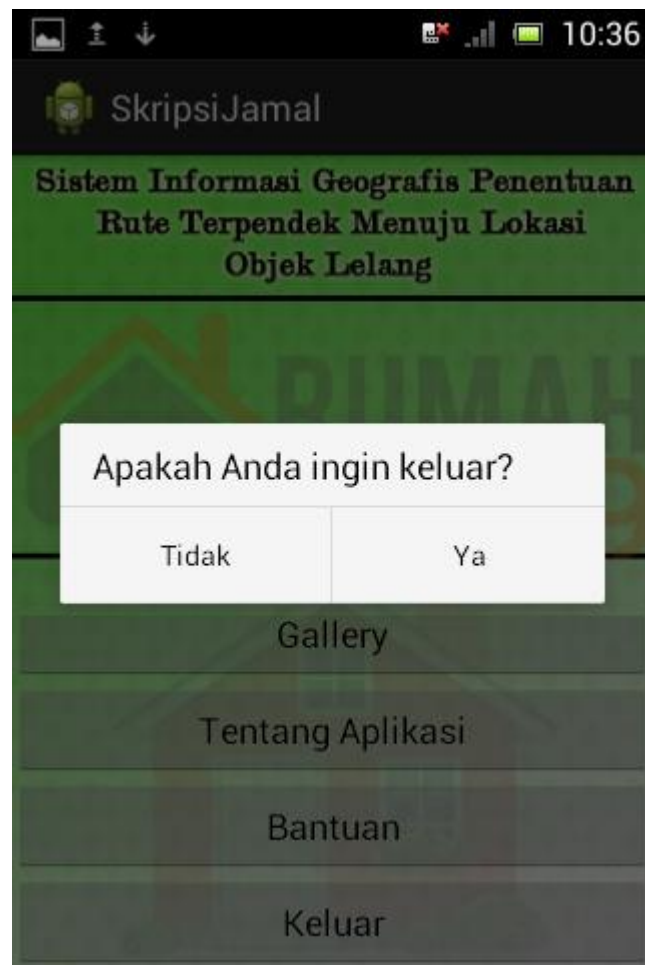
Tampilan sistem untuk melihat keterangan bantuan dapat terlihat seperti pada gambar IV.1.6 berikut :



Gambar IV.6. Tampilan Form bantuan

7. Tampilan Form Keluar

Tampilan sistem untuk keluar dari aplikasi dapat terlihat seperti pada gambar IV.1.7 berikut :



Gambar IV.7. Tampilan Form Keluar

IV.2. Uji Coba Hasil

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan :

1. Satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Processor Intel Core I3
 - b. Memory 4 Gb
 - c. Hardisk 500 Gb

2. Perangkat Lunak dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Eclipse
 - b. SQLite
 - c. Genymotion
3. Pengujian Sistem
 - a. Tampilan sistem
 - b. Informasi yang dihasilkan oleh sistem

IV.2.1. Skenario Pengujian

Tabel IV.1. Skenario Pengujian *Black Box*

| No. | Skenario pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil pengujian | Ket |
|-----|-------------------------------------|--|-----------------|-------|
| 1. | Tampilan Profil | Informasi lengkap, lebih menarik karena terdapat info dari <i>programmer</i> yaitu nama, nim, jurusan, kampus, dosen pembimbing I dan II | Sesuai harapan | Valid |
| 2. | Tampilan Informasi Keseluruhan Peta | Informasi yang diberikan yaitu tentang keseluruhan peta dari 15 titik lokasi objek lelang PT.Balesman | Sesuai harapan | Valid |
| 3. | Tampilan Gallery | Informasi yang ditampilkan berupa satu per satu peta lokasi objek lelang dengan lokasi titik awal dari PT.Balesman | Sesuai harapan | Valid |
| 4. | Tampilan Tentang Aplikasi | Informasi yang diberikan yaitu berupa tujuan dari aplikasi, kelebihan dan kekurangan dari | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | |
|----|------------------|---|----------------|-------|
| | | aplikasi sehingga <i>user</i> dapat memahami kondisi dari aplikasi | | |
| 5. | Tampilan Bantuan | Informasi yang diberikan berupa keterangan-keterangan bantuan bagi <i>user</i> apabila ada masalah dalam menjalankan aplikasi | Sesuai harapan | Valid |

Tabel IV.2. Skenario Pengujian Berdasarkan Jaringan

| No. | Skenario Pengujian | Hasil pengujian dari <i>user</i> | Ket |
|-----|--------------------|--|-------------|
| 1. | Jaringan EDGE | Jaringan tidak terlalu baik sehingga sering terjasinya <i>buffering (loading)</i> . Sehingga hanya dapat melihat tampilan keseluruhan peta. | cukup |
| 2. | Jaringan 3G | Jaringan cukup bagus, dapat melihat lokasi objek lelang dan petunjuk arah walaupun terkadang agak lama prosesnya dalam menampilkan informasi | Baik |
| 3. | Jaringan H* | Jaringannya cukup baik dapat melihat semua informasi yang diperlukan oleh <i>user</i> dengan cepat | Sangat Baik |

IV.2.1 Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan yaitu:

1. Dalam uji coba menentukan rute terpendek terdapat sedikit perbedaan jarak antara lokasi dan tujuan yaitu saat menerapkan metode dan tanpa metode. Contohnya rute menuju lokasi objek lelang 4 yaitu pada saat menerapkan metode jarak ke lokasi adalah 8,0 km sedangkan tanpa metode jaraknya adalah 8,3 km. Berarti output yang dihasilkan antara kedua perhitungan tersebut tidak akurat.
2. Antarmuka yang sederhana dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari sistem ini.
3. Keamanan sistem cukup terjamin dari resiko peretasan dengan teknik yang biasa dilakukan para peretas.
4. Kebutuhan akan informasi lokasi sangat cepat disajikan.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Kelebihan sistem ini diantaranya yaitu:

1. Sistem dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah untuk digunakan oleh masyarakat umum.

2. *User* dapat menemukan lokasi dan informasi tentang lokasi objek lelang Kota Medan dengan cepat, tepat, dan lengkap.
3. *User* dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini dimanapun dan kapanpun, karena aplikasi ini berbasis *online* sehingga dapat diakses tanpa ada batasan waktu dan tempat.
4. Mempermudah *user* dalam pencarian lokasi objek lelang yang ada di Kota Medan. Karena menggunakan *mobile phone* berbasis Android yang mudah deibawa kemana saja.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

1. *User* hanya dapat menentukan lokasi objek lelang yang ada di Kota Medan, karena pembuatan aplikasi ini hanya mengadakan penelitian di Kota Medan.
2. *User* hanya dapat menentukan 15 lokasi objek lelang berdasarkan data dari PT.Balesman.
3. Aplikasi ini membutuhkan jaringan internet untuk menampilkan peta lokasi objek lelang di Kota Medan.