

BAB IV

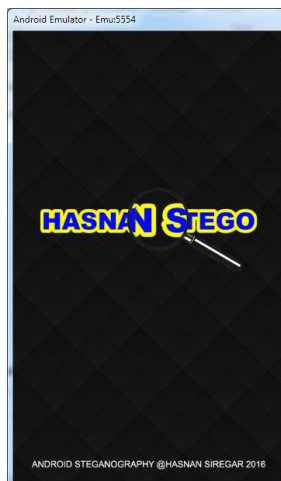
HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Pada bab ini akan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada aplikasi penyisipan pesan pada citra dengan menggunakan metode LSB+2 berbasis android. Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat sesuai dengan hasil program yang telah dibuat. Dibawah ini akan dijelaskan tiap-tiap tampilan yang ada pada program.

IV.1.1. Tampilan Halaman *Splash Screen*

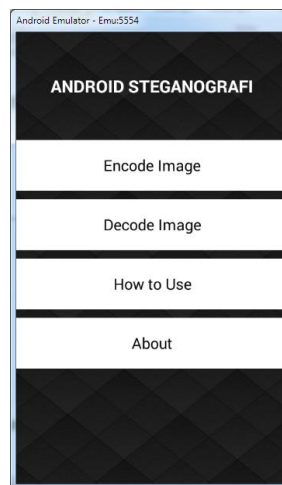
Tampilan ini merupakan tampilan halaman *splash screen* yang muncul saat aplikasi dijalankan. Gambar tampilan halaman *splash screen* ditunjukkan pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Halaman *Splash Screen*

IV.1.2. Tampilan Halaman Utama

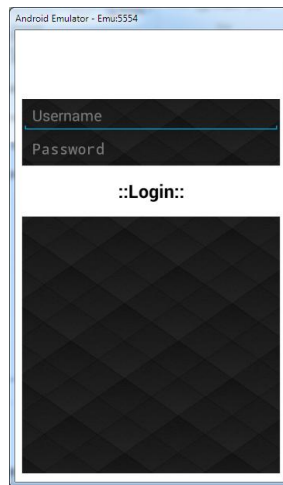
Tampilan ini merupakan tampilan halaman utama dari aplikasi setelah melakukan *login*. Pada halaman utama terdapat tiga tombol untuk menyisipkan pesan, mengekstrak pesan dan melihat biodata *programer*. Gambar tampilan halaman utama ditunjukkan pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Halaman Utama

IV.1.3. Tampilan Halaman *Login*

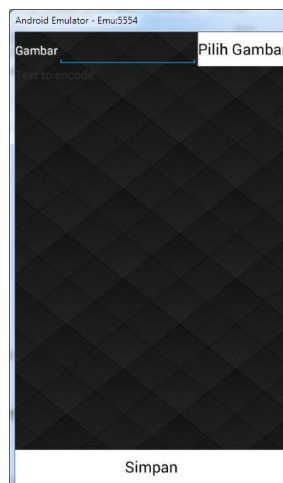
Tampilan ini merupakan tampilan halaman *login* dari aplikasi setelah dijalankan. *Login* dibutuhkan untuk dapat masuk ke dalam halaman utama. Gambar tampilan halaman *login* ditunjukkan pada gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan Halaman *Login*

IV.1.4. Tampilan *Menu Encode Image*

Tampilan ini merupakan tampilan *menu encode image* dari aplikasi setelah dipilih. Pada halaman *encode* pengguna dapat memilih gambar yang akan disisipkan pesan dan juga meng-*input*-kan pesan yang diinginkan. Gambar tampilan *menu encode image* ditunjukkan pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan *Menu Encode Image*

IV.1.5. Tampilan *Menu Decode Image*

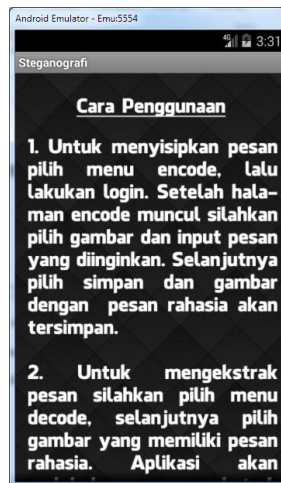
Tampilan ini merupakan tampilan *menu decode image* dari aplikasi setelah dipilih. Pada menu *decode* pengguna akan memilih gambar dengan pesan rahasia didalamnya, setelah gambar tersebut selanjutnya aplikasi akan mengekstrak pesan yang terdapat pada gambar tersebut dan menampilkannya. Gambar tampilan *menu decode image* ditunjukkan pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan *Menu Decode Image*

IV.1.6. Tampilan *Menu How To Use*

Pada halaman *menu* ini menampilkan cara penggunaan aplikasi. Gambar tampilan *menu how to use* ditunjukkan pada gambar IV.6.



Gambar IV.6. Tampilan Menu *How To Use*

IV.1.7. Tampilan Menu *About*

Pada halaman *menu* ini menampilkan data diri dari pembuat aplikasi. Data yang ditampilkan berupa nama pembuat aplikasi, nim, jurusan dan universitas. Gambar tampilan *menu about* ditunjukkan pada gambar IV.7.

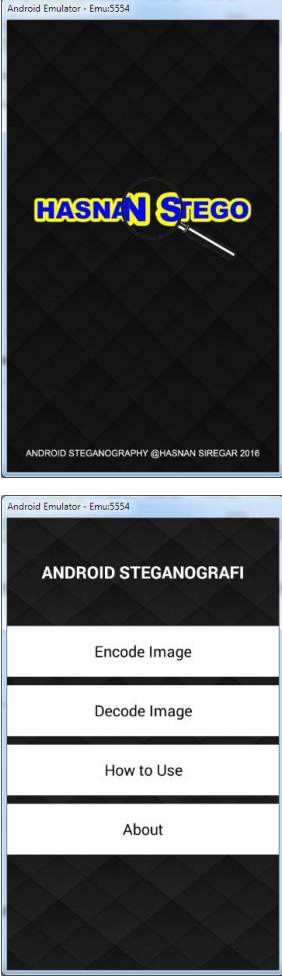


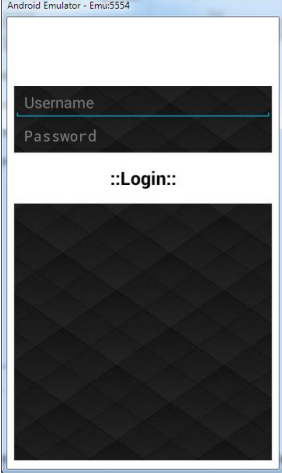

Gambar IV.7. Tampilan Menu *About*

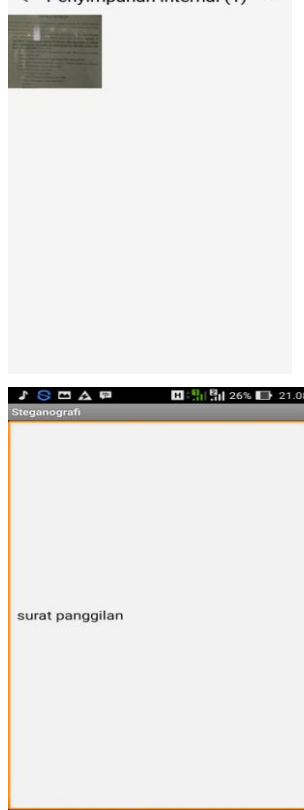
IV.2. Hasil Uji Coba

Penulis melakukan pengujian *black box* terhadap aplikasi untuk mengetahui hasil dari perancangan antar muka aplikasi saat dijalankan pada perangkat *mobile*. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel IV.1.

Tabel IV.1. Hasil Uji Coba

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Menjalankan aplikasi <i>mobile</i>	Aplikasi berjalan dengan baik pada perangkat <i>mobile</i>		valid

2.	Melakukan <i>login</i>	Aplikasi dapat melakukan <i>login</i> dan membuka halaman utama		valid
3.	Melakukan <i>encode</i>	Aplikasi dapat menyisipkan pesan teks kedalam gambar		valid

4.	Melakukan <i>decode</i>	Aplikasi dapat mengekstrak pesan yang terdapat pada gambar		valid
----	-------------------------	--	---	-------

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dan kekurangan dari hasil rancangan tentang aplikasi penyisipan pesan pada citra dengan menggunakan metode LSB+2 berbasis android yang telah dibangun dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Kelebihan Aplikasi
 - a. Aplikasi ini dapat menyisipkan pesan teks kedalam sebuah gambar dengan teknik steganografi LSB+2.
 - b. Aplikasi ini dapat mengekstrak pesan teks yang terdapat pada gambar steganografi dengan metode LSB+2.

2. Kekurangan dari aplikasi yang dirancang :
 - a. Aplikasi ini tidak dapat menambahkan sebuah kunci dalam proses menyisipkan dan mengekstrak pesan.
 - b. Gambar yang telah disisipkan pesan masih dapat untuk disisipkan pesan lain.