

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Jalannya Uji Coba

Dalam melakukan uji coba terhadap aplikasi, ada beberapa tahapan dalam proses pengujian yang penulis kerjakan, yaitu :

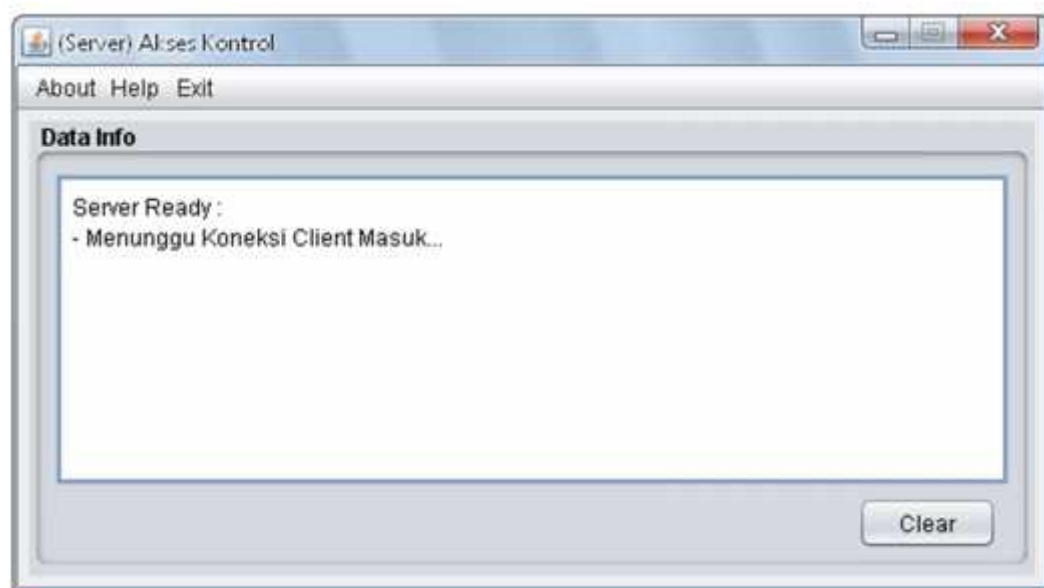
1. Pengujian perangkat yang digunakan, melakukan tes *driver bluetooth* apakah dapat digunakan dan *compatible* dengan sistem operasi dan aplikasi *Java*.
2. Tes komunikasi data antara *mobile* dan komputer, dengan menjalankan aplikasi seperti mengirim perintah *remote mouse*. Dan membuat catatan perbaikan yang harus dikerjakan.
3. Selanjutnya uji coba dilakukan kembali pada perangkat *mobile* dan komputer untuk mengetahui apakah masih terdapat kesalahan pada eksekusi perintah.
4. Jika ada *error* penggunaan aplikasi maka akan dilakukan perbaikan dari *error* yang diterima.

IV.2. Tampilan Layar

Layar yang akan ditampilkan pada aplikasi *mobile* dan komputer banyak perbedaan, karena itu tampilan layar yang dijelaskan berikut terbagi menjadi tampilan layar aplikasi komputer dan tampilan layar aplikasi *mobile*. Adapun hasil tampilan dari rancangan yang telah dapat dijalankan dapat dijelaskan berikut dibawah ini.

IV.2.1. Tampilan *Form* Utama Aplikasi Komputer

Form utama komputer terdiri dari beberapa menu yaitu, menu *about*, menu *help* dan menu *exit*. Aplikasi pada komputer akan langsung berjalan dan melakukan konfigurasi setelah itu menunggu koneksi *bluetooth mobile* untuk bergabung dengan *remote desktop*, seperti gambar IV.1.



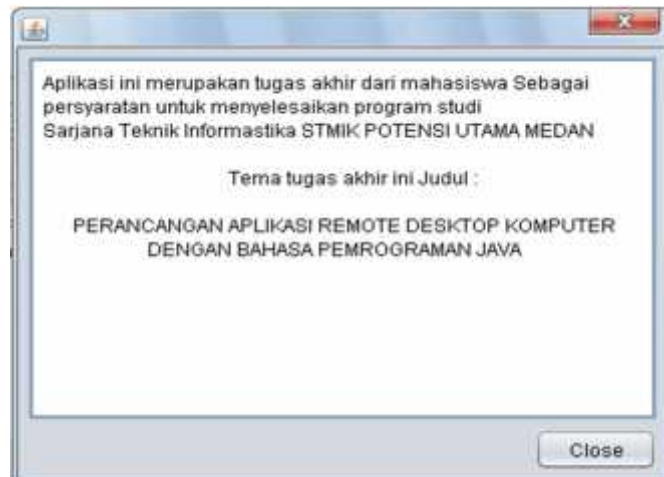
Gambar IV.1. Tampilan *Form* Utama Aplikasi Komputer

Adapun menu yang disediakan adalah menu *about* sebagai informasi mengenai perancangan aplikasi, menu *help* sebagai informasi cara memakai aplikasi pada komputer, dan menu *exit* untuk keluar dari program.

IV.2.2. Tampilan *Form About* Aplikasi Komputer

Rancangan *form about* merupakan *jdialog java* yaitu anak dari *form* utama yang fungsinya hampir sama seperti *form* pada aplikasi *java*. Pada *form*

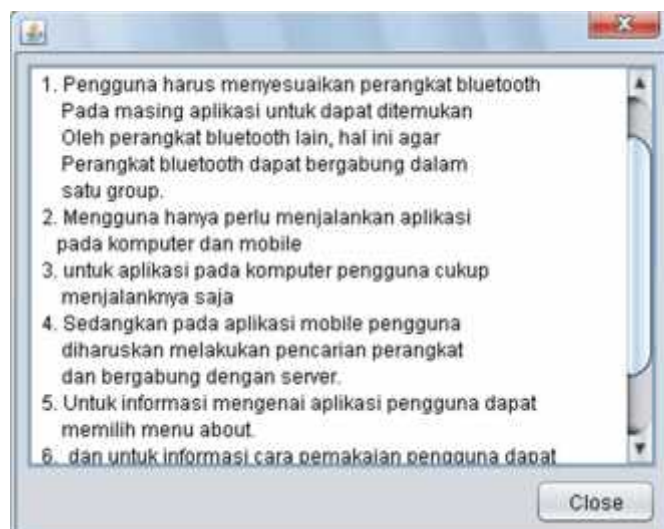
about ini berisi keterangan mengenai perancangan aplikasi, dapat dilihat pada gambar IV.2 .



Gambar IV.2. Tampilan *Form About* Aplikasi Komputer

IV.2.3. Tampilan *Form Help* Aplikasi Komputer

Layar *form help komputer* adalah *form* yang memberikan cara penggunaan aplikasi pada komputer, yang dapat dilihat seperti gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan *Form Help* Aplikasi Komputer

IV.2.4. Tampilan *Form* Depan Aplikasi *Mobile*

Rancangan *form* depan merupakan tampilan awal aplikasi saat dijalankan, fungsi *form* ini untuk mencari perangkat *bluetooth* yang aktif pada area jangkauan pencarian, tampilan ini adalah tampilan pertama saat program aplikasi dijalankan pada perangkat *mobile*, yang dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan *Form* Depan Aplikasi *Mobile*

Seperti gambar diatas, pengguna aplikasi pada perangkat *mobile* dapat mengakses menu mencari perangkat *bluetooth* untuk melakukan koneksi, dan menu keluar untuk menutup aplikasi.

IV.2.5. Tampilan *Form Tunggu Aplikasi Mobile*

Rancangan *form* tunggu berfungsi sebagai tampilan pemberitahuan kepada pengguna bahwa proses yang dilakukan sedang berlangsung, dapat dilihat pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan *Form Tunggu Aplikasi Mobile*

Seperti gambar diatas, pengguna dapat mengetahui bahwa sebuah proses sedang berlangsung, pada tampilan ini pengguna hanya mendapatkan sebuah menu batal yang berfungsi membatalkan proses.

IV.2.6. Tampilan *Form* Menu Aplikasi *Mobile*

Rancangan *form* menu berfungsi sebagai tampilan pilihan mode kontrol yang ingin diakses dan mengirim perintah kepada komputer. Dapat dilihat pada gambar IV.6.

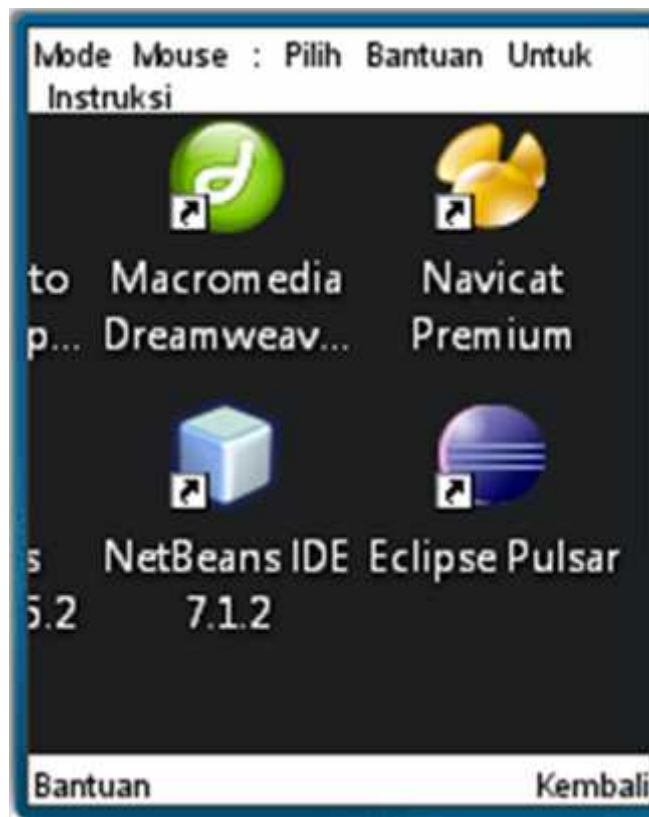


Gambar IV.6. Tampilan *Form* Menu Aplikasi *Mobile*

Seperti gambar diatas, pengguna dapat menggunakan menu sesuai kebutuhan. Menu yang disediakan adalah menu untuk mengakses komputer, menu *mouse* untuk mengendalikan *mouse*, menu kembali untuk keluar dari menu, dan menu bantuan untuk mengetahui fungsi halaman.

IV.2.7. Tampilan *Form Kontrol Mouse*

Rancangan *form kontrol mouse* berfungsi sebagai tampilan pengendali *mouse* pada komputer, pengguna bisa menggerakkan *mouse* pada komputer dengan memilih menu mode mouse ini. Yang dapat dilihat pada gambar IV.7 .



Gambar IV.7. Tampilan *Form Kontrol Mouse*

Seperti gambar diatas, pengguna akan mendapatkan tampilan layar *desktop* dari komputer. Tampilan ini akan tampil jika pengguna memilih menu mode *mouse*. Menu yang diberikan adalah menu bantuan sebagai informasi cara menggerakkan *mouse*, dan menu kembali untuk kembali ke menu utama

IV.3. *Hardware dan Software yang dibutuhkan*

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan beberapa komponen perangkat, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

1. Perangkat Keras
 - a. Spesifikasi pada komputer, yaitu komputer minimum sekelas dengan *Intel Pentium 4, Mouse, Keyboard, Monitor*, dan perangkat *bluetooth*.
 - b. Spesifikasi pada *client*, sebuah perangkat *mobile* yang memiliki tombol dan mendukung koneksi *bluetooth*.
2. Perangkat Lunak
 - a. Spesifikasi pada komputer, sistem operasi *Windows XP, JDK Java, Netbeans, J2ME*.
 - b. Spesifikasi pada *mobile*, sistem operasi yang mendukung menjalankan aplikasi *Java Mobile* bertipe *CLDC 1.0 dan MIDP 2.0*.

IV.4. *Analisa Hasil*

Adapun analisa dari hasil dari aplikasi yang telah selesai dan dapat dijalankan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Jaringan *bluetooth* digunakan sebagai penghubung komunikasi data antara perangkat komputer dan *mobile*.
2. Komputer menerima perintah untuk dieksekusi, aplikasi pada komputer dirancang mampu menjalankan perintah yang diterima. Perintah yang diberikan adalah respon pengendali *mouse*.

3. *Mobile* mengirim perintah kepada komputer, aplikasi *mobile* menampung respon balasan yang diberikan komputer. Balasan yang diterima yaitu gambar layar *desktop*.

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan

IV.5.1. Kelebihan

- a. *Remote* akses dapat mengendalikan *mouse* dan memberikan tampilan layar *desktop* dari komputer.
- b. Jaringan *bluetooth* yang mampu diaplikasikan pada jarak 10 meter menjadikan aplikasi ini bisa dipakai untuk keperluan presentasi.

IV.5.2. Kekurangan

- a. Aplikasi ini masih terjangkau pada jarak yang pendek, sehingga aplikasi ini tidak dapat digunakan lebih dari 10 meter dan tergantung rintangan seperti tembok dan lain-lain.
- b. *Tools* dan menu yang ada belum cukup untuk memenuhi kebutuhan pengguna, karena akses *remote* komputer merupakan aplikasi yang harus dapat memberikan akses penuh terhadap sebuah komputer.
- c. Aplikasi tidak dapat digunakan melalui jaringan internet.
- d. Waktu yang digunakan dalam proses koneksi komputer dan *mobile* belum dibatasi sehingga pada saat proses koneksi terkadang membutuhkan waktu yang cukup lama.