

## BAB IV

### HASIL DAN UJI COBA

#### IV.1. Hasil

Pada bab ini akan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada aplikasi Keamanan *SMS*. 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 Menu *Splash*

Tampilan menu *splash* merupakan tampilan menu pembuka atau *loading* untuk menu ke menu utama pada aplikasi. Gambar tampilan menu *splash* ditunjukkan pada gambar IV.1 berikut ini:



**Gambar IV.1 Tampilan Menu *Splash***

### IV.1.2. Tampilan Menu Utama

Tampilan ini merupakan tampilan utama pada aplikasi yang dapat mengakses menu-menu lainnya. Adapun gambar tersebut dapat dilihat pada gambar IV.2 berikut ini :



**Gambar IV.2 Tampilan Menu Utama**

Pada menu utama gambar IV.2 di atas menampilkan menu aplikasi dalam menjalankannya. Menu utama ini menampilkan beberapa menu yaitu : pesan baru yaitu untuk melakukan pengiriman SMS, Menu Pesan Masuk yaitu untuk melihat pesan yang masuk, Menu pesan keluar yaitu untuk memastikan apakah pesan yang dikirim berhasil terkirim atau gagal, Menu tentang aplikasi yaitu tampilan yang memberikan keterangan tentang aplikasi yang dirancang, Menu panduan aplikasi yaitu menu yang dapat membantu para pengguna dalam menjalankan aplikasi, serta menu tutup yaitu menu yang tersedia untuk menutup aplikasi.

### IV.1.3. Tampilan Menu Pesan Baru

Tampilan ini merupakan tampilan akses untuk menulis sms dan mengirim sms. Untuk mengirim sms cukup meng-Klik tombol send. Gambar tampilan Menu Pesan Baru ditunjukkan pada gambar IV.3 berikut ini:

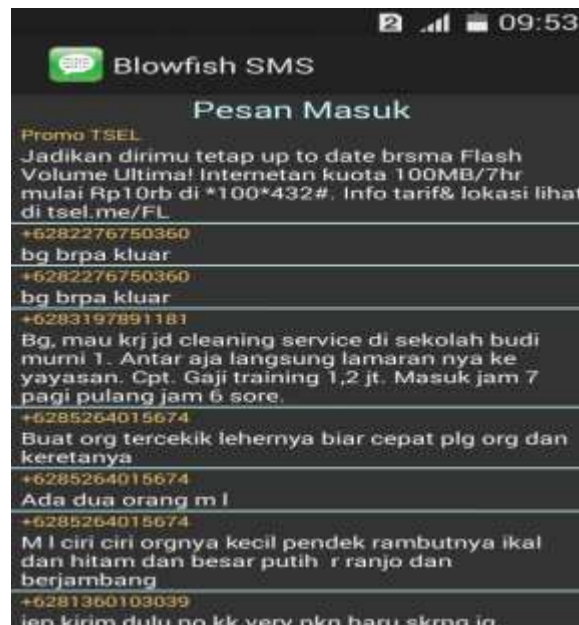


**Gambar IV.3 Tampilan Menu Pesan Baru**

Dari tampilan gambar IV.3 di atas merupakan tampilan untuk mengirim SMS, dimana dalam melakukan pengiriman SMS terlebih dahulu menginputkan nomor tujuan pengiriman dan mengisi password pengiriman.

### IV.1.4. Tampilan Menu Pesan Masuk

Tampilan ini merupakan tampilan untuk melihat *list-list* pesan masuk, pesan yang terkirim dan pesan yang tersimpan,. Gambar tampilan Menu Pesan Baru ditunjukkan pada gambar IV.4 berikut ini:



**Gambar IV.4 Tampilan Menu Pesan Masuk**

#### IV.1.5 Pesan Masuk

Tampilan ini merupakan tampilan untuk melihat pesan masuk. Gambar tampilan Menu Pesan Masuk ini merupakan tampilan aplikasi yang disediakan bagi pengguna untuk melihat pesan masuk yang ditunjukkan pada gambar IV.5 berikut ini:



**Gambar IV.5 Tampilan Menu Pesan Masuk**

#### **IV.1.6 Pembahasan**

Dalam perancangan “*Perancangan Aplikasi pengamanan teks sms dengan implementasi algoritma blowfish pada mobile phone android*”, untuk perangkat *mobile android* ini penulis menggunakan beberapa perangkat agar aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan, yaitu sebagai berikut :

1. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a. *Operating System*, OS yang digunakan dalam perancangan dan tes untuk adalah *Windows 7* dan *OS Android* pada perangkat *mobile*.
  - b. *JDK Java 1.7*, sebagai bahasa program dan *compiler Java*.
  - c. *Eclipse*, sebagai *editor source code Java*.
2. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a. Komputer yang setara *Core i3*.
  - b. *Smartphone Android* dengan OS 4.1 atau di atasnya.
  - c. *Mouse, keyboard, dan Monitor*.

## IV.2. Uji Coba Sistem

### IV.2.1. Skenario Pengujian

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan sebuah skenario pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Adapun skenario pengujian sistem yang dilakukan ialah dengan menggunakan metode pengujian sistem berupa *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain). Berikut pengujian sistem dengan metode *blackbox testing* yang disajikan pada tabel pengujian blackbox seperti dibawah ini:

**Tabel IV.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing***

<b>No</b>	<b>Skenario Pengujian</b>	<b>Test Case</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Pengujian</b>	<b>Kesimpulan</b>
1	Membuka Halaman Awal Aplikasi	<i>Loading Splash</i>	Aplikasi memproses Loading Form Splash dan menuju Ke Menu Utama	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
2	Proses Enkripsi Sms	<i>Send Sms</i>	Ketika Sms Yang telah ditulis dan dikirim ke penerima pesan sudah di enkripsi	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
3	Menerima	Form	Aplikasi dapat	Sesuai	<i>Valid</i>

Pesan, Melihat Pesan, Ter kirim, Simpan Pesan	Inbox/Outbox	menerima pesan yang dikirim melalui perangkat lain, ketika pengiriminan pesan berhasil aplikasi dapat menampilkan history pesan terkirim, aplikasi dapat menyimpan pesan yang diinginkan	dengan yang diharapkan	
--	--------------	--	------------------------	--

### IV.3. Kelebihan Sistem yang dirancang

Adapun beberapa kelebihan yang dimiliki oleh SMS *BLOW FISH* ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat memproses SMS yang terkirim dengan mengenkripsikan pesan SMS terlebih dahulu.
2. Aplikasi pengiriman SMS ini dapat dilakukan dengan *android* yang pertama dan yang kedua, baik itu untuk mengenkripsi pesan maupun untuk mendiskripsikan pesan yang diterima.

#### IV.3.1 Kekurangan Sistem yang dirancang

Setiap sistem yang dibangun tentunya memiliki kekurangan, kekurangan yang dimiliki sistem ini adalah :

1. Pada aplikasi yang telah dijalankan, dalam pengiriman SMS *BLOW FISH* harus terlebih dahulu memasukkan *password* sebanyak 16 digit.

2. Pada perancangan aplikasi, tampilan interface masih memiliki kekurangan, serta butuh perbaikan dalam mendisain sistem sehingga memudahkan para pengguna dalam pemakaiannya.
3. Melihat hasil dari aplikasi yang dijalankan masih butuh penyempurnaan sehingga dalam pengiriman SMS tidak perlu harus memasukkan *password* sebanyak 16 digit.