

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 memperjelaskan tentang tampilan-tampilan yang ada pada Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server*.

1. Tampilan *Login* Admin

Tampilan *login* dapat dilihat pada gambar berikut ini.

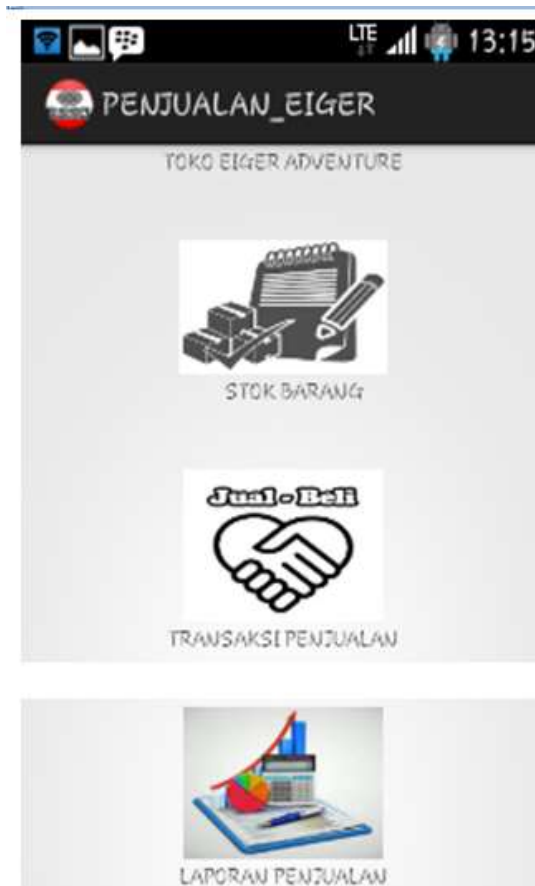


Gambar IV.1. Tampilan *Login*

Pada Gambar IV.1. Menampilkan halaman *login* Admin dari Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server*. Dalam tampilan di atas terdiri dari pengisian *username* dan *password login* Admin.

2. Tampilan Halaman *menu* utama Admin

Tampilan Halaman *menu* utama Admin dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar IV.2. Tampilan Halaman *menu* utama Admin

Pada Gambar IV.2. Menampilkan halaman *menu* utama dari Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server*. Dalam tampilan di atas terdiri dari *menu* data barang, *menu* penjualan dan *menu* laporan penjualan.

3. Tampilan Halaman Data Barang

Pada *form* ini menampilkan Halaman Data Barang dari pengolahan stok barang yang berisi tentang kode barang, nama barang, harga barang dan stok

barang serta dapat melakukan perubahan pada data barang, menghapus dan menambah data barang seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut ini.



KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA BARANG	STOK BARANG	ACTION
441	SEPATU	780000	6	Edit Delete
101	TAS	500000	2	Edit Delete
901	CARRASUER	180000	10	Edit Delete
700	SLEEPING BACK	340000	6	Edit Delete

Gambar IV.3. Tampilan Halaman Data Barang

Adapun tampilan untuk menambah dan melakukan perubahan data barang dapat dilihat di bawah ini.



PENJUALAN_EIGER
PENAMBAHAN DATA BARANG

kode barang
101
cek kode barang
Cari barang

nama barang
TAS RANSEL

harga barang
300000

stok barang
2
Tambah

Gambar IV.4. Tampilan Halaman Tambah Data Barang

Adapun tampilan untuk melakukan perubahan data barang dapat dilihat di bawah ini.



Gambar IV.5. Tampilan Halaman Perubahan Data Barang

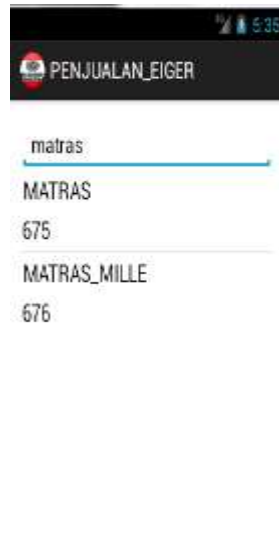
4. Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

Pada *form* ini menampilkan peng-*inputan* data barang yang dijual. Adapun isi dari halaman penjualan ialah tentang pengisian data tgl/bln/thn transaksi, kode barang, nama barang, harga barang, stok barang, jumlah, total bayar dan pengecekan kode barang dapat ditunjukkan pada gambar berikut ini.



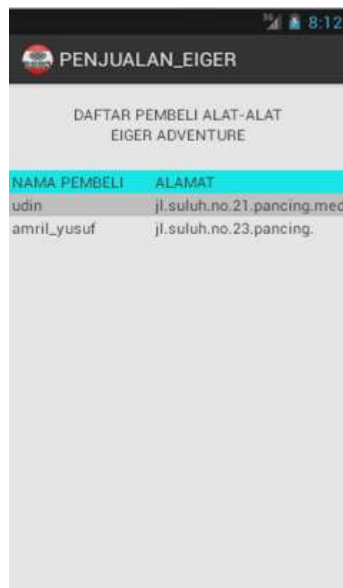
Gambar IV.6. Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

Adapun tampilan untuk melakukan pencarian data barang dapat dilihat di bawah ini.



Gambar IV.7. Tampilan Halaman Pencarian

Adapun tampilan untuk melihat pemesanan maupun pembelian produk eiger dapat dilihat di bawah ini.



Gambar IV.8. Tampilan Halaman Pembelian

5. Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Pada *form* ini menampilkan peng-*inputan* total harga dari penjualan barang yang terdiri dari tgl/bln/thn transaksi, kode barang, nama barang, harga barang, jumlah dan total harga seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut ini.



The screenshot shows a mobile application interface for 'PENJUALAN_EIGER'. The title is 'LAPORAN PENJUALAN ALAT-ALAT'. Below the title is a search button labeled 'Pencarian'. The main content is a table with the following data:

TGL/BLN/THN	KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA BARANG	JUMLAH	TOTAL HARGA
18/1/2016	675	MATRAS	11000	2	
18/1/2016	0				11000

Gambar IV.9. Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Adapun tampilan untuk melakukan aktifitas pencarian informasi data barang maupun penjualan dapat dilihat di bawah ini.



The screenshot shows the search interface of the 'PENJUALAN_EIGER' application. It includes the following elements:

- Section: 'Informasi pencarian'
- Search Type: 'Pencarian Total/Hari' with a date input '18/1/2016' and buttons 'Pilih' and 'Cari'.
- Result: 'TOTAL Rp.110000' displayed in a blue box.
- Search Type: 'Pencarian barang' with a date input '18/1/2016' and a text input 'MATRAS', along with 'Pilih' and 'Cari' buttons.
- Result Table:

Nama Barang	Jumlah
MATRAS	2

Gambar IV.10. Tampilan Halaman Pencarian

6. Tampilan Halaman Utama *User*

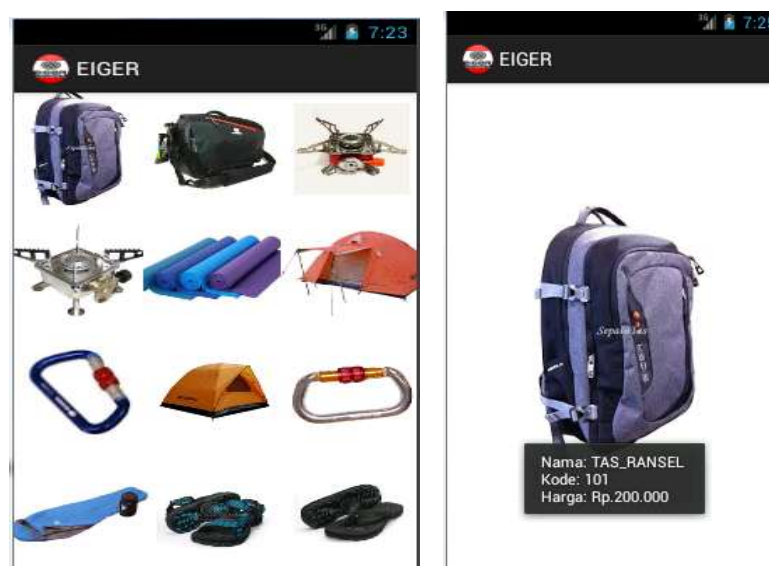
Pada tampilan ini menampilkan tentang halaman utama ketika *user* membuka aplikasi EIGER yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar IV.11. Tampilan Halaman Utama *User*

7. Tampilan Halaman *Menu Katalog*

Adapun tampilan dari *menu katalog* dapat dilihat di bawah ini.



Gambar IV.12. Tampilan Halaman *Menu Katalog*

8. Tampilan Halaman *Menu* Pembelian

Adapun tampilan dari *menu* pembelian dapat dilihat di bawah ini. Sebelum melakukan pembelian *user* diarahkan ke halaman pemilihan barang.



Gambar IV.13. Tampilan Halaman Pemilihan Barang

Ketika *user* telah memilih barang yang akan dibeli maka selanjutnya diarahkan ke halaman *form* pengisian data pribadi pembeli seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar IV.14. Tampilan Halaman *Form* Pembelian

9. Tampilan Halaman *Menu Tentang*

Menu Tentang adalah *menu* yang berisi tentang sejarah EIGER ADVENTURE dan juga tentang bagaimana prosedur pembayaran serta dapat melaporkan pengaduan terhadap permasalahan yang dihadapi *user* terhadap pelayanan EIGER ADVENTURE. Adapun tampilan dari *menu* tentang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar IV.15. Tampilan Halaman *Menu Tentang*

IV.2. Uji Coba Hasil

IV.2.1. Skenario Pengujian

Dalam Skenario Pengujian terlebih dahulu dilakukan perancangan Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server*, penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *JSON*, *JAVA* dan database *MySQL*. Sistem ini dirancang sesederhana mungkin untuk mempermudah *user* menggunakannya.

1. *Hardware* (Perangkat Keras)

- a. PC (*Personal Computer*) atau laptop dengan *processor* intel core i3.
- b. *Memory* 4 GB.
- c. *Harddisk* 500 GB HDD.
- d. *Mobile Platform android*.

2. *Software* (Perangkat Lunak)

- a. *Windows 7* sebagai sistem operasi.
- b. Bahasa Pemrograman PHP (*Personal Home Page*).
- c. JSON dan JAVA
- d. MySQL.
- e. Aplikasi ECLIPS dan Dreamweaver.

Setelah tahap perancangan selesai dilakukan dalam pembuatan aplikasi, maka *programmer* melakukan tahap pengujian apabila aplikasi telah selesai sepenuhnya dan dapat digunakan oleh *user*.

Pada tahap pengujian akan dilakukan implementasi terhadap Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server*, agar *user* dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Setelah di implementasi oleh *programmer* maka aplikasi ini harus di lakukan pengujian oleh beberapa *user* untuk mengetahui apakah aplikasi ini telah mencapai tujuan dalam pembuatannya. Pengujian aplikasi ini dilakukan oleh beberapa *user* dengan melihat aplikasi berdasarkan fungsi informasi yang diberikan berdasarkan

tampilan aplikasi. Hasil dari pengujian aplikasi tersebut dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel IV.1. Tabel Hasil Pengujian Berdasarkan Informasi Yang Di Dapat

No	Materi Pengujian	Hasil Pengujian Dari <i>User</i>	Keterangan
Hasil Pengujian Berdasarkan Informasi Yang Di Tampilkan			
1.	Informasi Penjualan Alat-Alat Toko Eiger Adventure	Informasi singkat padat dan tepat	Baik
2.	Pengolahan Data Barang	Data barang dapat ditambah dan diubah kemudian disimpan kedalam database dan data barang dapat dihapus kemudian data terhapus di database	Baik
3.	Pengolahan data penjualan	Data penjualan dapat dimasukkan yang kemudian disimpan kedalam database	Baik
4.	Pengolahan data laporan penjualan	Data laporan penjualan memiliki masukan nilai total harga yang dapat dimasukkan dan kemudian disimpan kedalam database	Baik
5.	Pengolahan data pemesanan barang	Informasi data pemesanan barang dapat diketahui oleh admin	Baik
6.	Pembelian barang	<i>User</i> dapat melakukan pembelian barang pada sisi <i>user</i> sehingga pada sisi Admin dapat mengirim barang yang dibeli dari informasi yang diterima dari <i>user</i> .	Baik
7.	Informasi Barang	<i>User</i> dapat mengetahui informasi barang yang ada pada toko eiger tanpa harus berada di tempat.	Baik
8.	Informasi dan prosedur pembayaran pembelian barang	<i>User</i> dapat mengetahui tentang cara pembayaran dan melakukan pengaduan terhadap kendala yang dialami <i>user</i>	Baik

IV.2.2. Hasil Pengujian

Setelah melakukan pengujian *programmer* mendapatkan beberapa kesimpulan dari hasil uji coba pada Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server*. Adapun kesimpulan yang di dapat oleh *programmer* adalah sebagai berikut :

1. Dari hasil pengujian berdasarkan informasi yang di dapat *user* dapat menemukan informasi barang yang ada pada toko eiger *adventure*.
2. Pada tampilan *user* tidak sulit untuk menggunakan aplikasi ini, karena pada tampilan utama terlihat jelas penempatan *menu* yang akan digunakan, baik untuk melihat katalog barang, pembelian barang dan tentang bagaimana prosedur pembelian maupun pengaduan.

Dari hasil kesimpulan diatas menjelaskan bahwa tujuan dari aplikasi ini di buat telah tercapai karena dapat memberikan informasi kepada *user* dengan tepat. Untuk itu *programmer* membuat pengujian untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah tercapai dalam tujuannya sebagai pengembangan dari aplikasi sejenis dengan metode yang berbeda.

IV.2.3. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

Dalam setiap aplikasi yang dibangun tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server* yang dirancang dan dibangun ini merupakan aplikasi sistem baru. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa aplikasi ini memiliki kekurangan dan juga

kelebihan. Oleh karena itu, penulis akan mendeskripsikan kekurangan dan kelebihan aplikasi sebagai berikut ini :

IV.2.3.1. Kelebihan

Adapun kelebihan aplikasi identifikasi yang telah dirancang dan dibangun adalah sebagai berikut ini:

1. Dapat melakukan pengecekan penjualan dimana admin atau pemilik toko dapat menghemat waktu dan tenaga dalam melakukan aktivitas pengecekan penjualan karena sistem dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
2. Dapat mengakses sistem dimana saja kapan saja hanya dengan menggunakan *handphone*.
3. Menjadi nilai tambah bagi toko karena toko tersebut telah menambah fasilitas untuk mengakses informasi penjualan.
4. Terdapat hak akses admin, sehingga tidak sembarangan orang dapat mengakses sistem.
5. Aplikasi ini bersifat *userfriendly* atau mudah digunakan.
6. *User* dapat melihat barang yang ada pada toko eiger tanpa harus berada ditempat.
7. *User* dapat melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko EIGER ADVENTURE.

IV.2.3.2 Kekurangan

Disamping kelebihan, tentunya ada kekurangan yang terdapat pada aplikasi yang dibangun. Oleh karena itu, masih perlu dilakukannya pembaharuan pada

sistem. Adapun kekurangan dari Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server* adalah sebagai berikut ini :

1. Aplikasi yang dirancang hanya berlaku untuk penjualan alat-alat toko eiger saja.
2. Disain *interface* masih kurang menarik dan fitur-fitur yang disediakan masih sangat kurang.
3. Sistem ini masih belum mendekati validitas data secara *uptodate* dikarenakan sistem ini tidak terhubung langsung kepada sistem penjualan toko, sehingga harus ada admin khusus untuk mengoperasikan sistem ini.
4. Sistem ini belum didukung oleh sistem pengamanan yang canggih, serta menggunakan *simulasi* untuk menjalankan aplikasi yang penulis buat pada skripsi ini.