

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

Program aplikasi *multi chatting* ini mengirim teks ke pada klient dan *server* didalam suatu jaringan LAN, ini dibangun dengan tujuan untuk berkomunikasi pada LAN, sehingga pengguna tidak prlu repot lagi untuk *chatting* pada media internet hanya untuk melakukan *chatting* teks antar LAN, dan pengguna hanya butuh jaringan yang saling terhubung antara dua komputer atau lebih.

IV.1. Jalannya Uji Coba

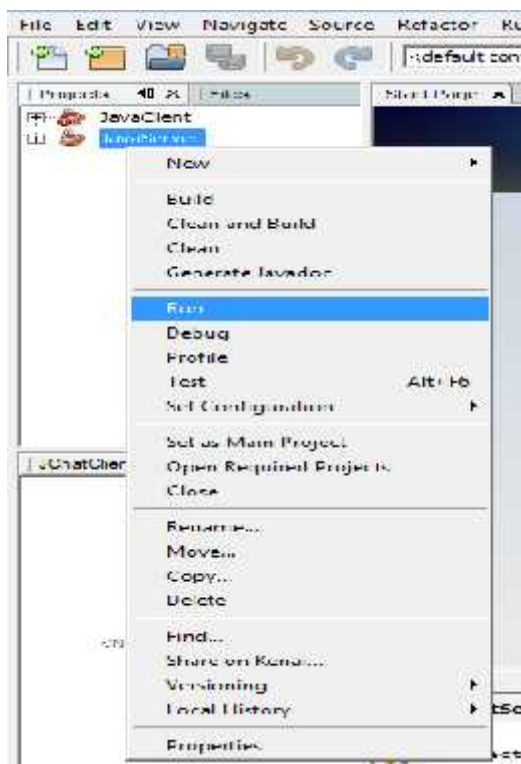
Uji coba terhadap program dilakukan dengan menggunakan *NetBeansIDE* .6.8 yang sudah ada. Membuat aplikasi didalam komputer sehingga aplikasi yang kita buat dapat dijalankan dan diuji coba langsung di dalam komputer.

Untuk menjalankan aplikasinya terdapat dua project pada *NetBeansIDE* 6.8 yaitu project *client* dan *server*. *User* haruslah menjalankan aplikasi project *server*nya. Selanjutnya akan muncul layar awal sederhana yang artinya *server* sudah siap untuk menerima beberapa *client*, dan tahapan yang kedua *User* klient menjalankan project *client* tersebut yang terdiri dari tombol *connet server* dan menu *exit*.

IV.1.1. Uji Coba *server*

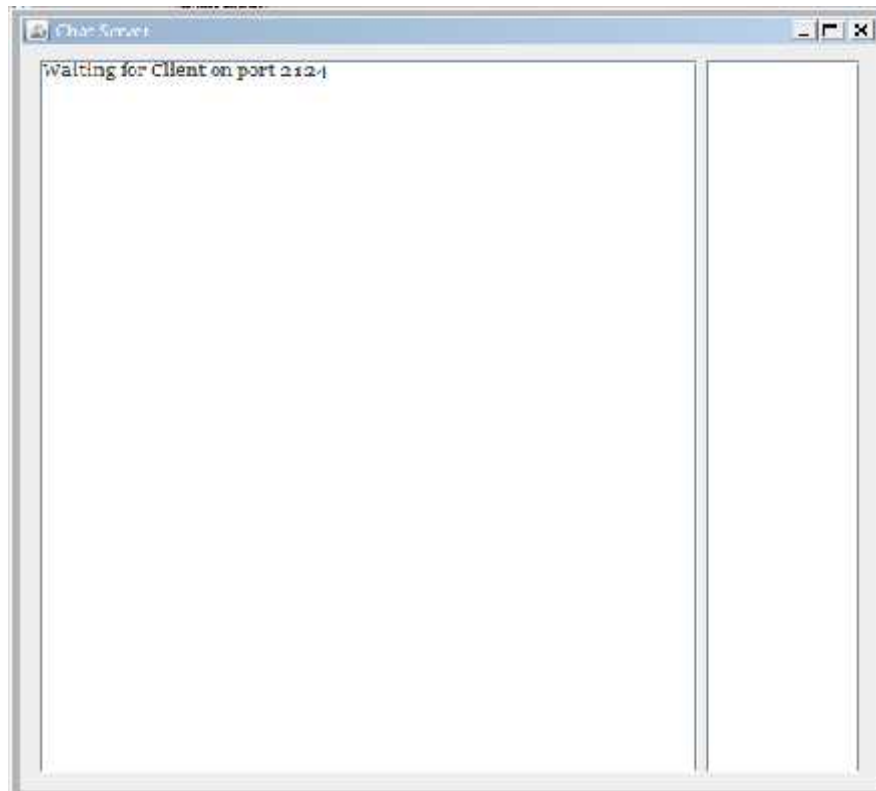
Pada tahap awal proses uji coba yang penulis lakukan adalah menjalankan project *server*. Untuk menerima beberapa klient yang akan diaktifkan Adapun uji coba pengaktifan *server* dapat dilihat pada gambar IV.1

1. Aplikasi *server* haruslah dijalankan terlebih dahulu.
2. Pada panel projects klik kanan project *JavaServer* >Run.



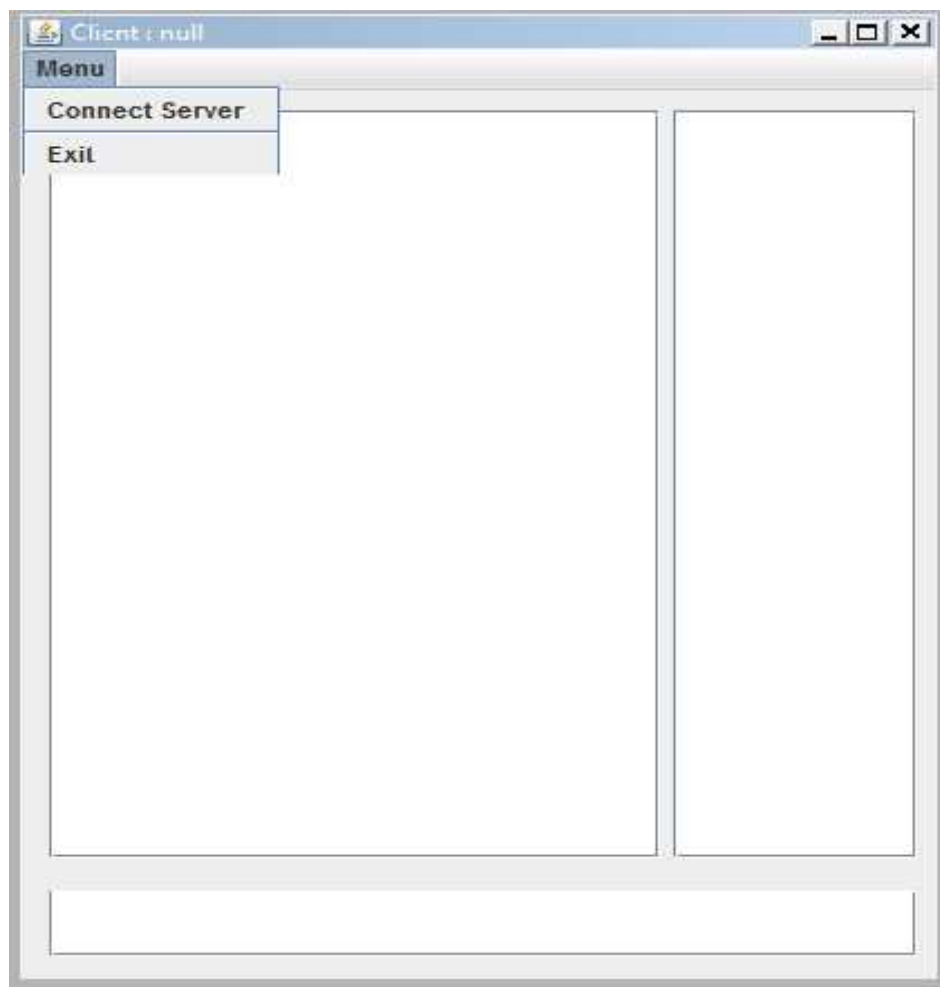
Gambar IV.1 Menjalankan Project *JavaServer*.

3. Begitu *server* dijalankan, *Server* sudah siap menerima *client*.



Gambar IV.2 Uji Coba Aplikasi *Server*

Setelah itu kita aktifkan aplikasi *Client*nya dengan cara yang sama, mengklik tombol menu dan pilih *Konnect Server* untuk menghubungkan client dengan *Server*, seperti terlihat pada gambar IV.2.

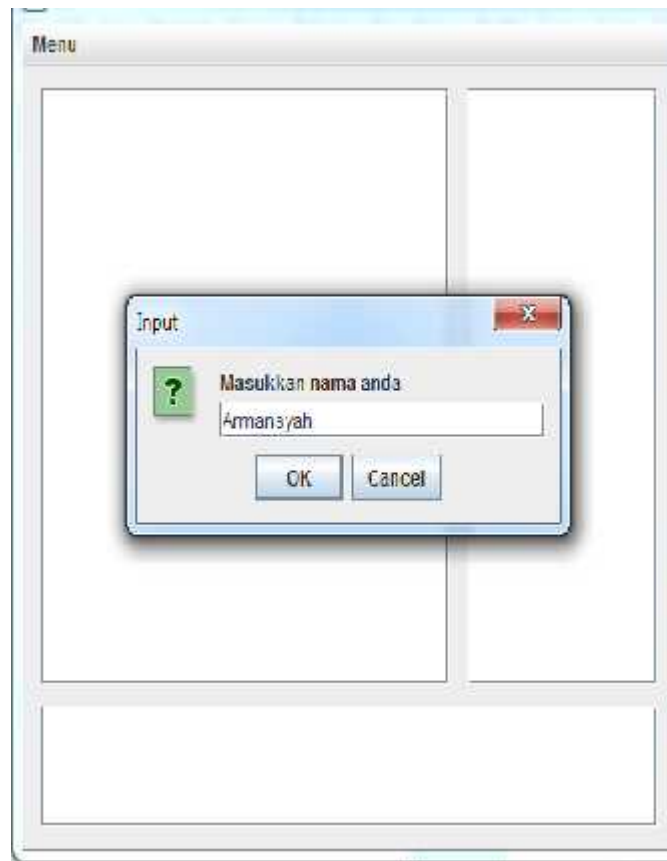


Gambar IV.3 Uji Coba Aplikasi *Client*

IV.1.2. Uji Coba *Client*

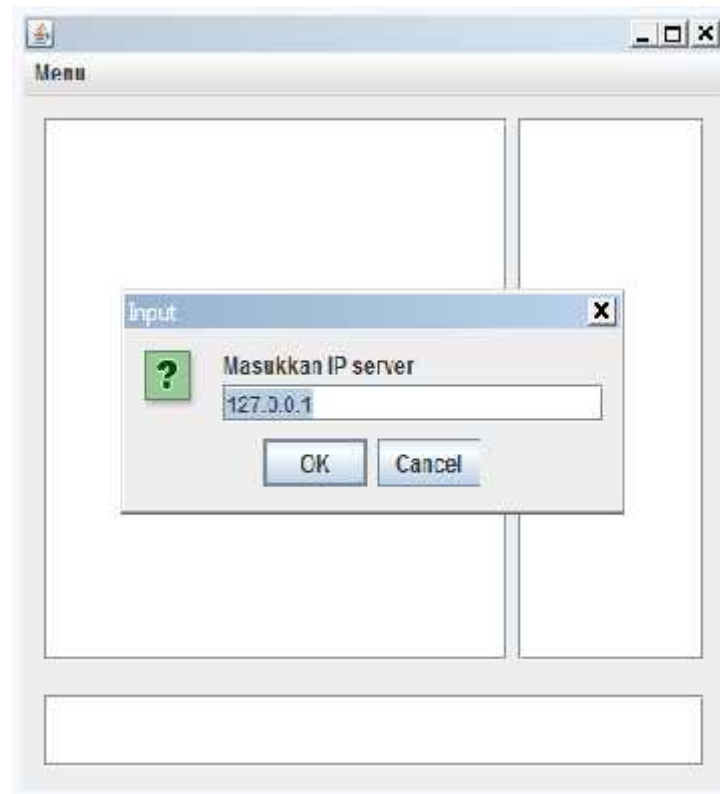
Proses uji coba yang selanjutnya adalah proses registrasi yang wajib dimasukkan. Untuk melakukan proses pengujian tersebut haruslah menginputkan nama *client*. Adapun data yang akan digunakan dalam proses uji coba pengiriman pesan tampak pada gambar IV.4

- Gambar : Mengisikan Nama Pada Kotak Dialog



Gambar IV.4. Uji Coba Pengisian Nama Pada Kotak Dialog

Setelah itu klik tombol Ok. Setelah itu *User* tinggal memasukan IP *server*
. Jika *User* mencobanya dikomputer yang sama, maka masukan 127.0.0.1 atau localhost pada IP *server*. seperti terlihat pada gambar IV.4.



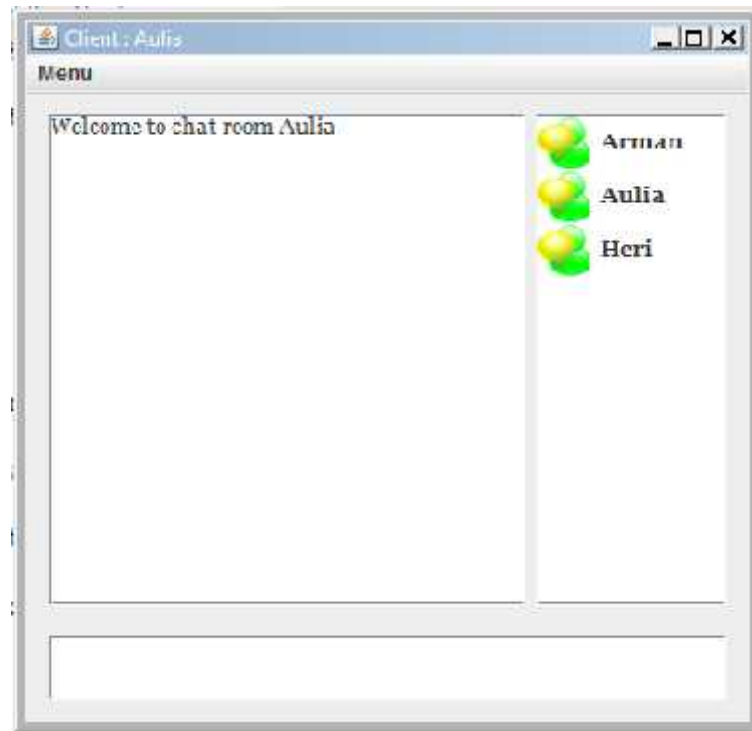
Gambar IV.5. Hasil Memasukan IP

IV.2. Tampilan Layar

Berikut ini adalah tampilan dan penjelasan dari halaman-halaman pada aplikasi *Chatting*

IV.2.1. Tampilan Awal Aplikasi Multi *Chatting*

Berikut ini adalah bentuk tampilan aplikasi multi *chatting* yang telah siap penerima pesan *chatting*, maka tampilan akan terlihat seperti pada gambar IV.6 berikut.



Gambar IV.6 Tampilan Awal Aplikasi *Multi Chatting*

Pada tampilan aplikasi *Multi Chatting* ini merupakan halaman yang akan digunakan oleh *user* untuk mengirim pesan teks, kemudian memasukan isi teks pada kotak yang tersedia. Ketika *User* ingin membaca teks yang ada di dalam gambar memasukan gambar yang telah disisipi teks.

IV.3. Hardware/ Software yang dibutuhkan

Dalam pembuatan aplikasi pada *NetBeansIDE 6.8*, terdapat beberapa kebutuhan sistem yang harus dipenuhi oleh penulis dalam pembuatan aplikasi. Adapun kebutuhan tersebut adalah sebagai berikut:

IV.3.1. Kebutuhan Hardware

Adapun kebutuhan pada hardware adalah sebagai berikut :

1. Komputer Pentium IV dengan *Processor* 1,5 GHz
2. Harddisk 80 Gbyte
3. RAM 512 Mbyte

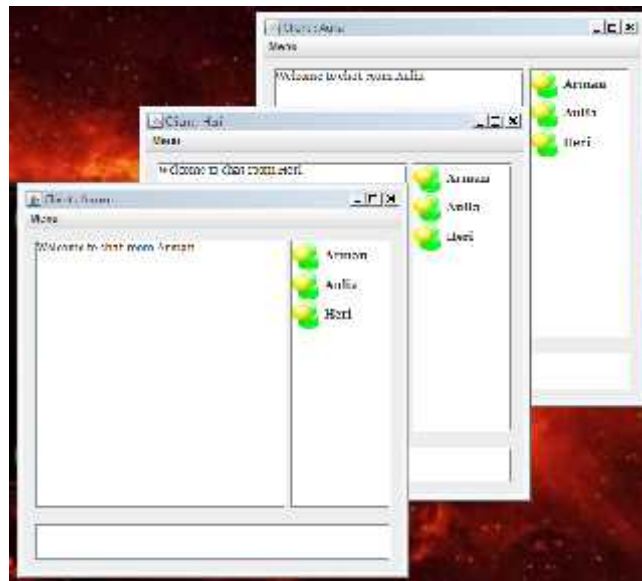
IV.3.2. Kebutuhan Software

Adapun *software* yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *NetBeansIDE* 6.8
2. Sistem operasi *windows*.

IV.4. Analisa Hasil

Berdasarkan rangkaian perencanaan dan uji coba setiap elemen atau menu yang ada, penulis merasa aplikasi berjalan sesuai dengan perencanaan. Aplikasi dapat menyampaikan pesan pada beberapa *Client* yang saling terhubung antara satu dengan yanglainnya pada LAN untuk lebih jelasnya terlihat pada gambar IV.7 berikut:



Gambar IV.7 Tampilan Akhir *Multi Chatting*

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Multi Chatting* ini adalah sebagai berikut:

IV.5.1. Kelebihan dari aplikasi *Multi Chatting*

1. Tampilan aplikasi ini berbasis GUI. Sehingga *User* dapat dengan mudah menggunakannya
2. *User* dapat mengirimkan pesan kesemua *client*
3. *User* dapat dengan mudah menggunakannya

IV.5.2. Kekurangan dari aplikasi *Multi Chatting*

1. Hanya menyisipkan teks, tidak bisa file berformat apapun.
2. Tidak dilengkapi dengan fitur media *voice*
3. Harus menjalankan *server* terlebih dahulu