

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini akan dijelaskan tentang tampilan hasil dari Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Burung Kenari Terbaik Dengan Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dapat dilihat sebagai berikut :

IV.1.1. Tampilan *Form Login*

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk melakukan login admin atau *user* dapat dilihat pada gambar IV.1.



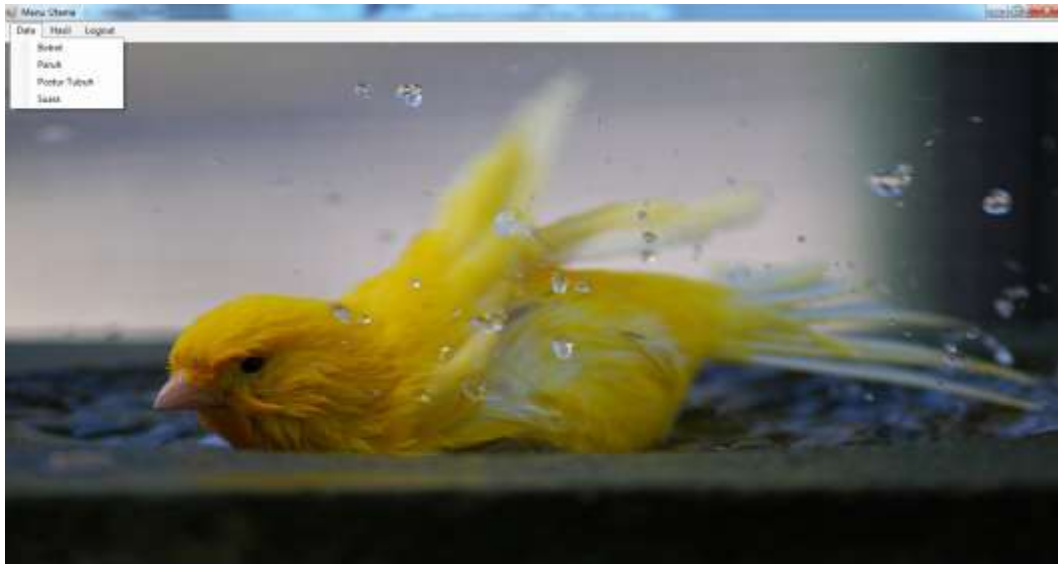
Gambar IV.1. Tampilan *Form Login*

Keterangan :

- a. Button Ok : Akses masuk ke *form* Admin ataupun pengguna.
- b. Button Ubah : Merubah sandi lama menjadi sandi baru, khusus Admin.

IV.1.2. Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan menu utama dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan *Form* Menu Utama

Keterangan :

- a. Button Data Suara : Menampilkan *form* suara
- b. Button Data Postur Tubuh : Menampilkan *form* postur tubuh
- c. Button Data Paruh : Menampilkan *form* Paruh
- d. Button Data Bobot : Menampilkan *form* bobot
- e. Button Data Hasil : Menampilkan *form* hasil
- f. Button Logout : Keluar dari *form* admin dan membuka *form* login

IV.1.3. Tampilan *Form* Bobot

Tampilan *Form* Bobot disajikan untuk menampilkan data Bobot, tampilan *form* Bobot dapat dilihat pada gambar IV.3.

The screenshot shows a window titled 'Bobot' with a green header bar containing the text 'Data Bobot' and 'Burung Kenari Terbaik'. Below the header, there are three input fields labeled 'id:', 'jenis:', and 'nilai:' with values '1', 'Suara', and '3' respectively. To the right of these fields are four green buttons: 'Tambah', 'Simpan', 'Ubah', and 'Hapus'. Further right is a small image of a yellow bird. Below the input fields is a table with three columns: 'id', 'jenis', and 'nilai'. The table contains three rows of data.

	id	jenis	nilai
▶	1	Suara	3
	2	Postur Tubuh	2
	3	Jenis Kelamin	1

Gambar IV.3. Tampilan *Form Bobot*

Keterangan :

- a. Button Tambah : Mengosongkan lokasi *database*
- b. Button Simpan : Menyimpan seluruh isi textbox di *form bobot* ke *database*.
- c. Button Ubah : Mengubah isi *database* berdasarkan isi *textbox*
- d. Button Hapus : Menghapus isi *database* berdasarkan id

IV.1.4. Tampilan *Form Suara*

Tampilan *Form Suara* disajikan untuk menampilkan data Suara yang tersedia, tampilan *form Suara* dapat dilihat pada gambar IV.4.

id	kategori	nilai
1	Bagus	3
2	Sedang	2
3	Kurang	1
*		

Gambar IV.4. Tampilan *Form* Suara

Keterangan :

- a. Button Tambah : Mengosongkan lokasi *database*
- b. Button Simpan : Menyimpan seluruh isi textbox di *form* bobot ke *database*.
- c. Button Ubah : Mengubah isi *database* berdasarkan isi *textbox*
- d. Button Hapus : Menghapus isi *database* berdasarkan id

IV.1.5. Tampilan *Form* Postur Tubuh

Tampilan *Form* Postur Tubuh disajikan untuk menampilkan data Postur Tubuh yang tersedia, tampilan *form* Postur Tubuh dapat dilihat pada gambar IV.5.

	id	kategori	nilai
▶	1	Besar	3
	2	Sedang	2
	3	Kecil	1
★			

Gambar IV.5. Tampilan *Form* Postur Tubuh

Keterangan :

- a. Button Tambah : Mengosongkan lokasi *database*
- b. Button Simpan : Menyimpan seluruh isi *textbox* di *form* bobot ke *database*.
- c. Button Ubah : Mengubah isi *database* berdasarkan isi *textbox*
- d. Button Hapus : Menghapus isi *database* berdasarkan id

IV.1.6. Tampilan *Form* Paruh

Tampilan *Form* Paruh disajikan untuk menampilkan data Paruh yang tersedia, tampilan *form* Paruh dapat dilihat pada gambar IV.6.

The screenshot shows a Java Swing window titled "Paruh" with a green header bar containing the text "Data Paruh" and "Burung Kenari Terbaik". Below the header, there are three input fields: "id:" with the value "1", "kategori:" with the value "Lurus, Lebar, Panjang", and "nilai:" with the value "3". To the right of these fields are four green buttons: "Tambah", "Simpan", "Ubah", and "Hapus". Further right is a small image of two yellow birds perched on a branch. Below these elements is a table with the following data:

	id	kategori	nilai
▶	1	Lurus, Lebar, Pa...	3
	2	Lurus, Lebar, Pa...	2
	3	Sedikit Melengku...	1
*			

Gambar IV.6. Tampilan *Form Paruh*

Keterangan :

- a. Button Tambah : Mengosongkan lokasi *database*
- b. Button Simpan : Menyimpan seluruh isi textbox di *form* bobot ke *database*.
- c. Button Ubah : Mengubah isi *database* berdasarkan isi *textbox*
- d. Button Hapus : Menghapus isi *database* berdasarkan id

IV.1.7. Tampilan *Form Hasil*

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk melakukan pemilihan burung kenari terbaik dapat dilihat pada gambar IV.7.

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PEMILIHAN BURUNG KENARI TERBAIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)

id:

Burung:

suara:

postur tubuh:

paruh:

nilai suara:

nilai postur tubuh:

nilai paruh:

Hasil:

id	Burung	suara	postur tubuh	paruh	nilai_suara	nilai_postur_tubuh	nilai_paruh	hasil
2	Kenari AFS	Bagus	Besar	Lurus, Lebar, Panjang, Besar Dan Tebal	2	1	3	
1	Kenari Lokal	Bagus	Sedang	Sedikit Hilanglong, Lebar, Pendek Dan Tipis	2	3	3	
3	Kenari Lopor	Sedang	Kecil	Lurus, Lebar, Panjang, Besar Dan Tebal	1	2	3	

Gambar IV.7. Tampilan Form Hasil

- a. Button Tambah : Mengosongkan lokasi *database*
- b. Button Simpan : Menyimpan seluruh isi textbox di *form* bobot ke *database*.
- c. Button Ubah : Mengubah isi *database* berdasarkan isi *textbox*
- d. Button Hapus : Menghapus isi *database* berdasarkan id
- e. Button Hasil : Menampilkan hasil perhitungan metode SAW
- f. Button Cari : Menampilkan hasil keputusan terbaik
- g. Button Keluar : Keluar dari *form* admin dan membuka *form* login

IV.1.7. Tampilan Form Cetak

Tampilan *Form* Cetk disajikan untuk menampilkan data burung kenari tyang telah dipilih, tampilan *form* Cetak dapat dilihat pada gambar IV.8.

Burung	Konani Loper
Suara	Sedang
Postur Tubuh	Kecil
Paruh	Lurus, Lebar, Panjang, Besar Dan Tebal
Hasil	0.05333333333333334

Gambar IV.8. Tampilan *Form Cetak*

Keterangan :

Form cetak hanya mengeluarkan data burung yang telah dipilih untuk dapat digunakan sebagai *Print Out*.

IV.2. Pembahasan

1. Satu unit laptop atau PC dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. *Processor Core i3 / Core i2 / Core 2 duo*
 - b. *RAM minimal 2 Gb*
 - c. *Hardisk minimal 80 Gb*
2. Perangkat Lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. *Sistem Operasi Windows 7 / Windows Xp*
 - b. *Visual Studio 2010*
 - c. *Sql Server 2008*

IV.2.1. Uji Coba Program

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan *Blackbox Testing* :

Tabel. IV.1 *Blackbox Testing*

No	Form	Keterangan	Hasil
1	Form login, data di isi dengan data yang salah kemudian admin mengklik button login	Sistem akan mengeluarkan pesan error	Valid
2	Form login, data di isi dengan data yang benar kemudian admin mengklik button login	Sistem memproses data dan menampilkan tampilan aplikasi	Valid
3	Form login, username di isi dengan nama user	Sistem akan memproses data dan memulai aplikasi	Valid

IV.2.2. Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan yaitu :

1. *Performance* menjadi lebih menarik

2. Sistem memberikan informasi yang lebih akurat.
3. Sistem dapat menyediakan informasi lebih cepat dan tepat.
4. Hanya membutuhkan waktu beberapa detik dalam pemilihan burung kenari terbaik.
5. Antarmuka yang sederhana dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari sistem ini.
6. Keamanan sistem cukup terjamin dari resiko peretasan dengan teknik yang biasa dilakukan para peretasan.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Minimnya kesalahan yang terjadi dalam pemilihan burung kenari terbaik dapat mempermudah dan mempercepat *user*/pengguna dalam melakukan pendataan sehingga tidak perlu lagi melakukan pemeriksaan data secara berulang-ulang.
2. Sistem keamanan pada aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Burung Kenari Terbaik Dengan Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) yang telah dirancang akan memberi kenyamanan kepada penjual burung kenari.
3. Memudahkan dalam pemilihan burung kenari.

IV.3.1. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Pengolahan data dalam melakukan penerapan pemilihan burung kenari ini masih tergolong dalam pengolahan skala kecil.
2. Sistem yang telah dirancang belum menggunakan berbasis *online*.
3. Sistem ini masih memiliki beberapa *bugs* yang terkadang muncul.