

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Jalannya Uji Coba

Uji coba terhadap aplikasi dilakukan untuk melihat apakah fungsi-fungsi dasar aplikasi berjalan sebagaimana mestinya. Dalam melakukan uji coba terhadap perancangan aplikasi tersebut, ada beberapa tahapan dalam proses pengujian yang penulis lakukan, yaitu :

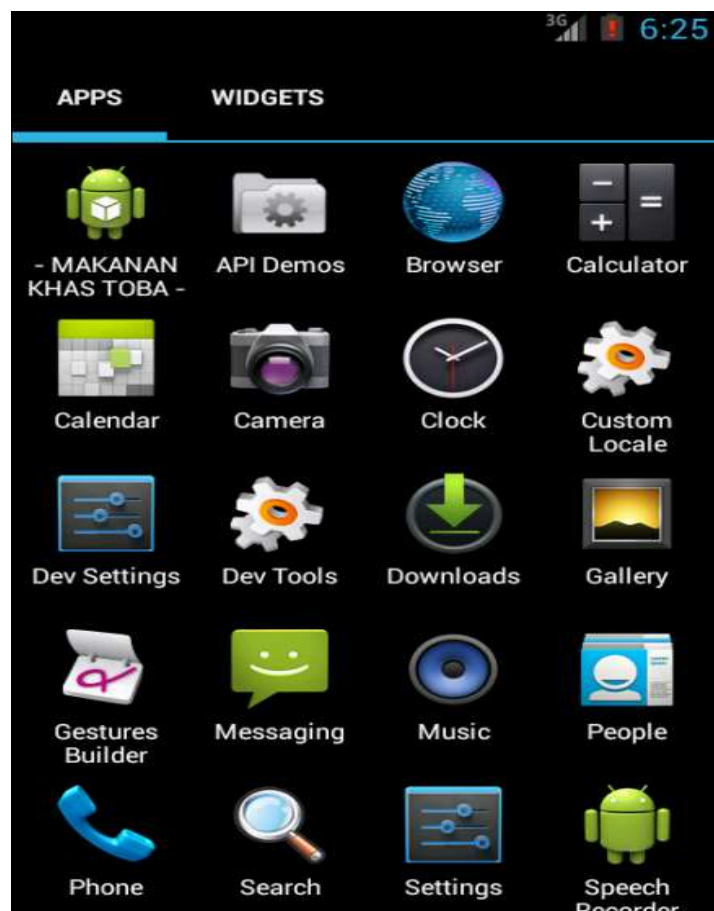
1. Pengujian terhadap inputan dan untuk manage data bahasa pemograman php yang digunakan dan penyimpanan data menggunakan database MySql.
2. Perancangan aplikasi mobile resep makanan khas toba berbasis android yang dibangun hanya diterapkan pada perangkat komputer yang memiliki emulator android dan smartphone android.
3. Jika ada *error* pada pengujian aplikasi tersebut maka akan dilakukan perbaikan dari *error* yang diterima.

IV.2. Tampilan Hasil *Interface*

Adapun tampilan hasil *interface* (antarmuka) sistem pada aplikasi mobile resep makanan khas toba berbasis android ini yaitu sebagai berikut :

IV.2.1. Tampilan *Icon Launcher*

Berikut ini adalah tampilan *icon launcher* ketika aplikasi tersebut berhasil dibangun dan dijalankan pada perangkat komputer maka akan tampil pada emulator android seperti berikut ini:



Gambar IV.1. *Icon Launcher* Aplikasi Mobile Resep Makanan Khas Toba

Tampilan *icon launcher* dari aplikasi mobile resep makanan khas toba yang sudah diinstal pada emulator. Ketika *launcher* tersebut ditekan maka akan dihadapkan pada tampilan *splash screen*.



Gambar IV.3. Tampilan Form Utama User

Pada tampilan diatas, Form ini akan tampil pertama sekali jika user menjalankan Mobile Resep Makanan Khas Toba Berbasis Android, pada form ini akan tampil daftar makanan-makanan khas toba, user dapat mencllick makanan tersebut untuk melihat resep apa yang digunakan untuk membuat makanan tersebut dan cara informasi cara pembuatanya.

IV.2.4. Tampilan Form Informasi Resep Makanan

Tampilan Form Informasi Resep Makanan yang dapat dilihat pada gambar IV.4. berikut ini :



Gambar IV.4. Tampilan Form Informasi Resep Makanan

Form informasi cara buat makanan ini akan muncul sewaktu user mengclick menu makanan pada form sebelumnya, pada form ini user akan melihat

informasi cara buat makanan apa saja yang diperlukan untuk membuat makanan yang dipilih oleh user tersebut.

IV.3. Hardware / Software Yang Dibutuhkan

Rancangan aplikasi yang telah penulis kerjakan dapat berjalan dengan baik atau tidak, maka perlu dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dikerjakan. Untuk itu dibutuhkan beberapa komponen utama yang mencakup perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat operator (*brainware*).

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Keras (*Hardware*) adalah komponen – komponen peralatan yang membentuk suatu sistem komputer dan peralatan – peralatan tambahan lainnya yang mungkin komputer menjalankan tugasnya sesuai dengan yang diberikan. Komponen ini bersifat nyata secara fisik, artinya dapat dilihat dan dipergunakan, misalnya monitor, *CPU (Central Processing Unit)*, *printer*, *keyboard*, dan *mouse*.

Spesifikasi perangkat keras komputer yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Microprosesor core i-3
- b. Hardisk 500 GB
- c. Memory 2 GB
- d. Monitor Super VGA
- e. Keyboard
- f. Mouse

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Hardware tidak dapat menyelesaikan masalah tanpa adanya *software*. *Software* merupakan komponen di dalam sistem data berupa program atau instruksi untuk mengontrol suatu sistem. Perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan dan membangun aplikasi ini adalah :

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 32 Bit
- b. IDE Eclipse Galileo
- c. Java Development Kit v.6
- d. Android Development Tools v10.0.1.

IV.4. Hasil Uji Coba

IV.4.1. 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 Uji Blackbox Menu Utama

No	Uji Coba	Hasil Yang Diharapkan	Benar/ Salah	Media Pengujian
1	User (pengguna) Memulai aplikasi mobile resep makanan khas Toba	Aplikasi akan menampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi mobile resep makanan khas Toba	Benar	Android
2	User (pengguna) Memilih resep makanan pada sub menu utama aplikasi	Aplikasi akan menampilkan resep makanan yang di pilih oleh user	Benar	Android
3	User (pengguna) Memilih sub menu cara buat pada sub menu utama aplikasi	Aplikasi akan menampilkan cara membuat makanan khas toba yang di pilih oleh user	Benar	Android
4	User (pengguna) memilih sub menu keluar	Aplikasi akan keluar ketika user memilih sub menu keluar	Benar	Android

IV.4.2. Hasil Pengujian

Perancangan aplikasi mobile resep makanan berbasis android ini dibangun dengan tujuan membantu pengguna untuk melakukan penambahan dan penyimpanan menu masakan pada aplikasi tersebut. Aplikasi mobile resep makanan khas toba ini dapat dibangun dengan menggunakan *software IDE Eclipse Galileo, Java Development Kit v.6, Android Tools v10.0.1.* sebagai *editor source code Java*. Sebelum dapat menjalankan aplikasi, terlebih dahulu pengguna harus menginstal berupa pemindahan file apk pada komputer ke dalam sdcard pada smartphone menggunakan media kabel data. Kemudian, proses dilanjutkan

dengan menginstal apk tersebut. Setelah proses penginstalan selesai aplikasi telah dapat dijalankan.

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangan sistem dari sistem yang dihasilkan sebagai rumusan pengembangan sistem adalah sebagai berikut :

IV.5.1. Kelebihan Sistem

1. Aplikasi mobile resep makanan ini memudahkan kita dalam mencari informasi yang menyajikan resep-resep makanan khas Indonesia khususnya makanan khas toba secara terperinci dan berdasarkan kategori.
2. Aplikasi mobile resep makanan dapat menggunakan data-data resep yang tersimpan dalam database *MySQL*.
3. Aplikasi mobile resep makanan khas toba dapat membantu pengguna untuk menambah dan menyimpan menu baik menu masakan, minuman, kue, maupun dessert di dalam database pada pengguna smartphone.
4. Dengan adanya aplikasi ini pengguna mendapatkan layanan informasi jenis-jenis makanan dengan cepat dan kapan saja .

IV.5.2. Kekurangan Sistem

1. Aplikasi ini hanya memiliki materi yang berisi teks, gambar dan tidak menampilkan dalam bentuk video.
2. Masih memerlukan koneksi internet akses yang cepat dan stabil untuk dapat memudahkan kelancaran membuka aplikasi resep makanan.

3. Perancangan desain aplikasi masih sederhana sehingga membutuhkan pengembang agar tampilan aplikasi dapat terlihat lebih menarik.
4. Aplikasi ini hanya memiliki Fitur-Fitur tampilan yang mencakup menu list.
5. Aplikasi ini hanya disediakan fasilitas untuk menambahkan menu dari sisi pengguna.
6. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.