

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

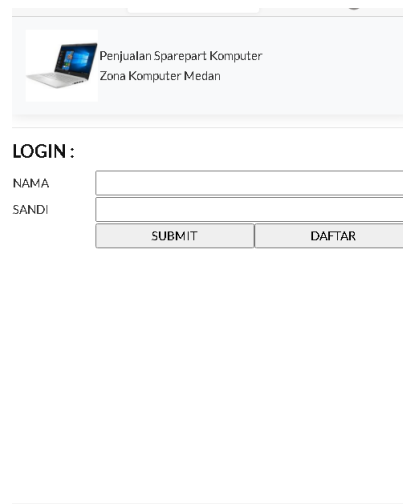
#### IV.1. Tampilan Hasil

Aplikasi penjualan *sparepart* komputer berbasis *web* dan *android* dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS dan *Javascript* pada bagian *web* dan menggunakan bahasa pemrograman *Java Android* dan XML pada bagian *android*. Berikut adalah tampilan hasil dari pemrograman yang telah dilakukan :

##### IV.1.1. Tampilan Hasil Bagian Client

###### 1. Tampilan *Activity* Login

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Activity* Login dapat dilihat pada gambar IV.1.

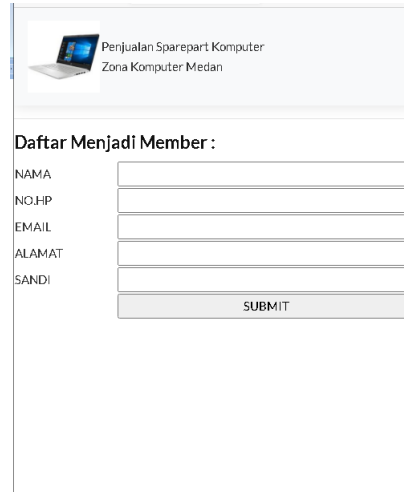


The screenshot shows a mobile application interface for a computer spare parts store. At the top, there is a header with a laptop icon and the text 'Penjualan Sparepart Komputer' and 'Zona Komputer Medan'. Below the header, the word 'LOGIN :' is displayed. Underneath, there are two input fields labeled 'NAMA' and 'SANDI'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'SUBMIT' and 'DAFTAR'.

**Gambar IV.1. Tampilan *Activity* Login**

###### 2. Tampilan *Activity* Member

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Activity* Member dapat dilihat pada gambar IV.2.



Penjualan Sparepart Komputer  
Zona Komputer Medan

**Daftar Menjadi Member :**

NAMA

NO.HP

EMAIL

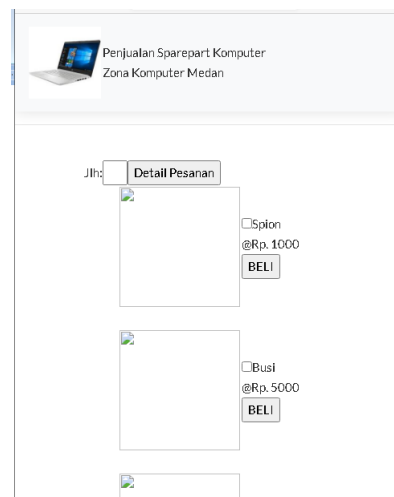
ALAMAT

SANDI

**Gambar IV.2. Tampilan Activity Member**

### 3. Tampilan Activity Menu Beli

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan Activity Menu Beli dapat dilihat pada gambar IV.3.



Penjualan Sparepart Komputer  
Zona Komputer Medan

Jlhc

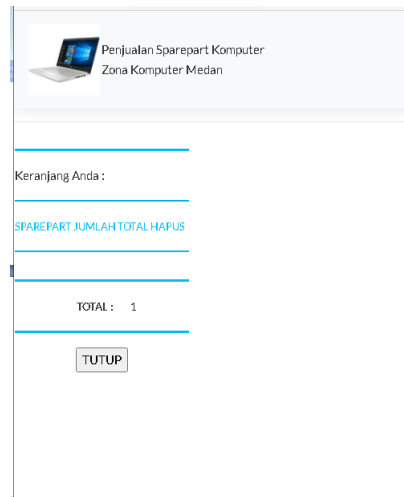
Spion  
@Rp.1000

Bust  
@Rp.5000

**Gambar IV.3. Tampilan Activity Menu Beli**

### 4. Tampilan Activity Pesanan

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan Activity Pesanan dapat dilihat pada gambar IV.4.

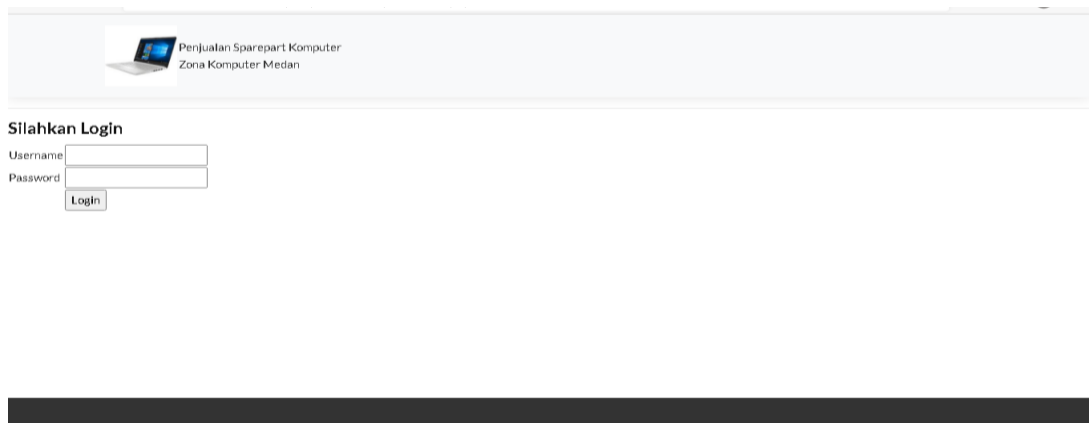


**Gambar IV.4. Tampilan *Activity* Pesanan**

## IV.1.2. Tampilan Hasil Bagian Server

### 1. Tampilan *Form* Login

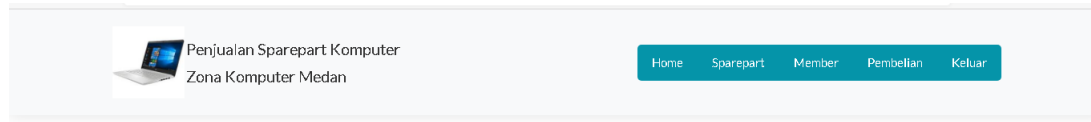
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk melakukan login admin atau *user* dapat dilihat pada gambar IV.5.



**Gambar IV.5. Tampilan *Form* Login**

### 2. Tampilan *Form* Menu

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan menu dapat dilihat pada gambar IV.6.



Selamat Datang

Waiting for cache...

**Gambar IV.6. Tampilan *Form* Menu**

### 3. Tampilan *Form* Sparepart

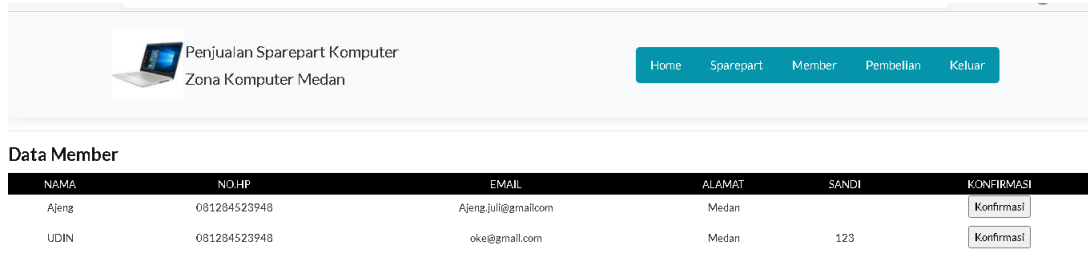
Tampilan *Form* Sparepart disajikan untuk menampilkan data Sparepart, tampilan *form* Penyajian dapat dilihat pada gambar IV.7.

NAMA SPAREPART	HARGA	JUMLAH SISA	KELOLA DATA	
Spion	1000	94	Ganti	Hapus
Busi	5000	113	Ganti	Hapus
Obeng	2000	120	Ganti	Hapus

**Gambar IV.7. Tampilan *Form* Sparepart**

### 4. Tampilan *Form* Member

Tampilan *Form* Member disajikan untuk menampilkan data Member, tampilan *form* Member dapat dilihat pada gambar IV.8.



NAMA	NO.HP	EMAIL	ALAMAT	SANDI	KONFIRMASI
Ajeng	081284523948	Ajeng.juli@gmail.com	Medan		<input type="button" value="Konfirmasi"/>
UDIN	081284523948	oke@gmail.com	Medan	123	<input type="button" value="Konfirmasi"/>

**Gambar IV.8. Tampilan *Form* Member**

## 5. Tampilan *Form* Pembelian

Tampilan *Form* Pembelian disajikan untuk menampilkan data Pembelian yang tersedia, tampilan *form* Pembelian dapat dilihat pada gambar IV.9.



ID MEMBER	SPAREPART	TANGGAL	JUMLAH	TOTAL	HAPUS DATA
-----------	-----------	---------	--------	-------	------------

**Gambar IV.9. Tampilan *Form* Pembelian**

## IV.2. Pembahasan

Perangkat keras dan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. Perangkat keras yaitu satu unit laptop atau PC dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor Core i3 / Core i2 / Core 2 duo*
2. RAM minimal 2 Gb
3. *Hardisk* minimal 80 Gb

b. Perangkat Lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows 7 / Windows Xp*
2. *Notepad++*
3. XAMPP/APPSEVR
4. *Emulator Android*

#### 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 Activity Login***

No.	<i>Activity Login</i>	Proses Sistem	Hasil
1.	Pengguna Melakukan Klik Tombol <i>Submit</i>	Jika sandi yang digunakan benar, maka aplikasi menampilkan <i>activity</i> menu	Sesuai

**Tabel. IV.2. *Blackbox Testing Activity Menu***

No.	<i>Activity Menu</i>	Proses Sistem	Hasil
1.	Pengguna Melakukan Klik Tombol <i>Sparepart</i>	Sistem akan menampilkan <i>activity Sparepart</i>	Sesuai
2.	Pengguna Melakukan Klik Tombol <i>Member</i>	Sistem akan menampilkan <i>activity Member</i>	Sesuai
3.	Pengguna Melakukan Klik Tombol <i>Pembayaran</i>	Sistem akan menampilkan <i>activity Pembayaran</i>	Sesuai

Tabel. IV.3. *Blackbox Testing Activity Sparepart*

No.	ActivitySparepart	Proses Sistem	Hasil
1.	Pilih Sparepart Dengan Ceklis Cekbox Yang Tersedia Dan Memasukkan Jumlah Sparepart Kemudian Klik Tombol Selesai	Sistem akan menampilkan <i>activity</i> Pembelian Dan Mengirimkan Data Dari <i>Activity</i> Sparepart Ke <i>Activity</i> Pembelian	Sesuai

Tabel. IV.4. *Blackbox Testing Activity Member*

No.	ActivityMember	Proses Sistem	Hasil
1.	Pengguna Mengisi Seluruh Data Pendaftaran Klik Tombol Submit	Sistem akan mengirimkan data Pendaftaran yang diisi ke <i>server</i>	Sesuai

Tabel. IV.5. *Blackbox Testing Activity Pembelian*

No.	ActivityPembelian	Proses Sistem	Hasil
1.	Pengguna Melakukan Klik TombolCari	Sistem akan menampilkan data Member	Sesuai
2.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Submit	Sistem akan mengirim data pembayaran ke <i>server</i>	Sesuai

Tabel. IV.6. *Blackbox Testing Form Login*

No.	Form Login	Proses Sistem	Hasil
1.	Isi Sandi Dan Klik Tombol Submit	Jika sandi benar, maka sistem akan menampilkan form menu utama. Jika sandi salah, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan	Sesuai

Tabel. IV.7. *Blackbox Testing Form Menu*

No.	Form Menu	Proses Sistem	Hasil
1.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Home	Sistem akan menampilkan <i>form</i> menu	Sesuai
2.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Sparepart	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Sparepart	Sesuai
3.	Pengguna Melakukan Klik TombolMember	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Pelaanggan	Sesuai
4.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Pembelian	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Pembelian	Sesuai

5.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Keluar	Sistem akan menampilkan <i>formLogin</i>	Sesuai
----	---------------------------------------	--	--------

**Tabel. IV.8.Blackbox Testing Form Sparepart**

No.	FormSparepart	Proses Sistem	Hasil
1.	Pengguna Melakukan Klik Tombol <i>Choose File</i>	Sistem akan menampilkan jendela pemilihan <i>file</i>	Sesuai
2.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Simpan	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>text</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
3.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Ubah	Sistem akan merubah isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Sesuai
4.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Hapus	Sistem akan menghapus isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Sesuai
5.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Ubah Gambar	Sistem akan merubah data gambar di dalam <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Sesuai

**Tabel. IV.9.Blackbox Testing Form Member**

No.	FormMember	Proses Sistem	Hasil
1.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Simpan	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>text</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
2.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Ubah	Sistem akan merubah isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Sesuai
3.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Hapus	Sistem akan menghapus isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Sesuai

**Tabel. IV.10.Blackbox Testing Form Pembelian**

No.	Form Pembelian	Proses Sistem	Hasil
1.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Simpan	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>text</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
2.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Ubah	Sistem akan merubah isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Sesuai
3.	Pengguna Melakukan Klik Tombol Hapus	Sistem akan menghapus isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Sesuai

### **IV.2.2 Hasil Uji Coba**

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

1. Basis data MySQL terhubung dengan baik dengan aplikasi yang telah dibuat.
2. Aplikasi bagian *android* terhubung dengan baik dengan aplikasi bagian *web*.
3. Respon aplikasi bagian *android* dapat melakukan *request* dengan baik.
4. Dapat mengupdate perubahan dengan cepat.
5. Seluruh komponen pada aplikasi berjalan dengan baik.

### **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. Tidak perlu melakukan sinkronisasi data untuk mengupdate perubahan data.
2. Dapat menyajikan informasi dan mengelola data dengan cepat.
3. Aplikasi sangat mudah untuk digunakan.

#### **IV.3.2. Kekurangan Sistem**

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Pada bagian *server* tidak menggunakan pemrograman *visual*.
2. Aplikasi tidak memiliki petunjuk penggunaan aplikasi.
3. Aplikasi tidak diterapkan secara *online*.