

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Hasil

Berikut ini akan dijelaskan tentang hasil dari Aplikasi Penjualan Barang Elektronik *Client Server* Menggunakan Metode *Java RMI* Berbasis *Web* Dan *Android* dapat dilihat sebagai berikut :

a. Bagian *Client*

1. *Activity* Menu Utama

Activity menu utama bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik *Client Server* Menggunakan Metode *Java RMI* Berbasis *Web* Dan *Android* dapat dilihat pada gambar IV.1 berikut :



Gambar IV.1 Activity Menu Utama

2. Activity Info Harga

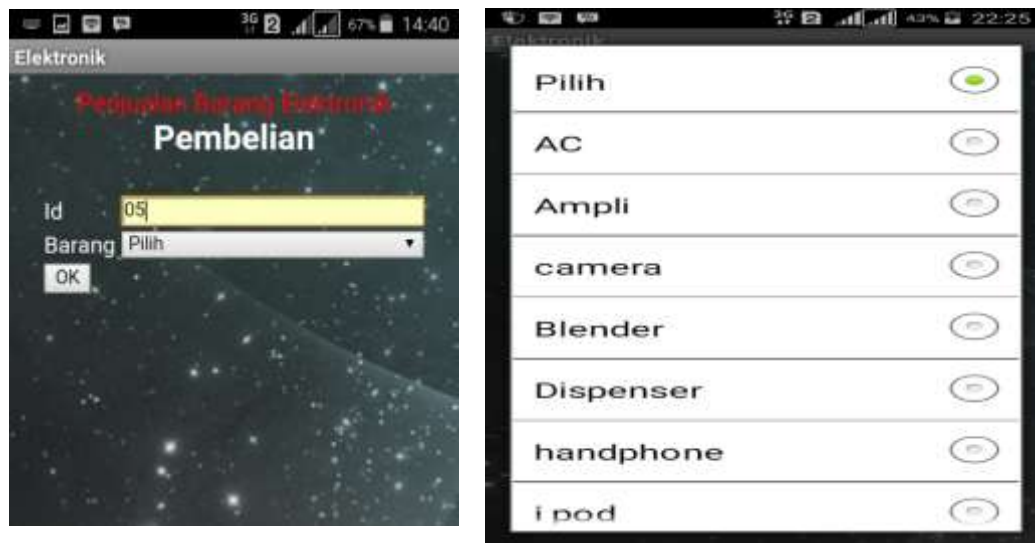
Activity Info Harga bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.2 berikut :



Gambar IV.2 Activity Info Harga

3. Activity Cara Pesan

Activity Cara Pesan bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.3 berikut :



Gambar IV.3 Activity Cara Pesan

4. Activity Tentang Saya

Activity Tentang Saya bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.4 berikut :



Gambar IV.4 Activity Tentang Saya

5. *Activity Album*

Activity Album bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.5 berikut :



Gambar IV.5 *Activity Album*

6. *Activity Hubungi Kami*

Activity Hubungi Kami bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.6 berikut :



Gambar IV.6 Activity Hubungi Kami

7. Activity Pesan

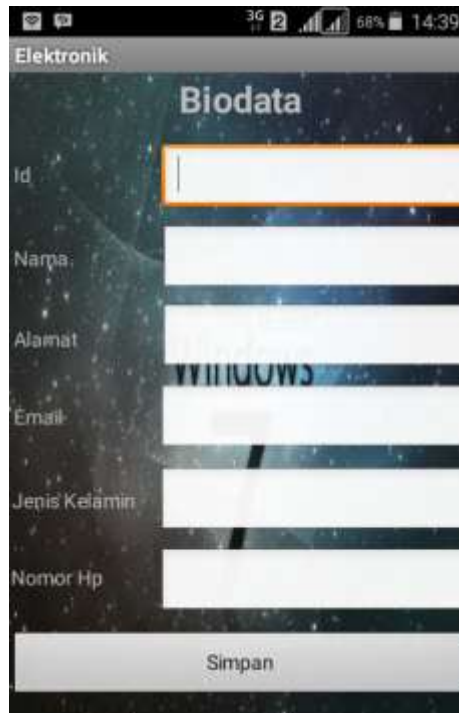
Activity Pesan bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.7 berikut :



Gambar IV.7 Activity Pesan

8. Activity Daftar

Activity Daftar bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.8 berikut :



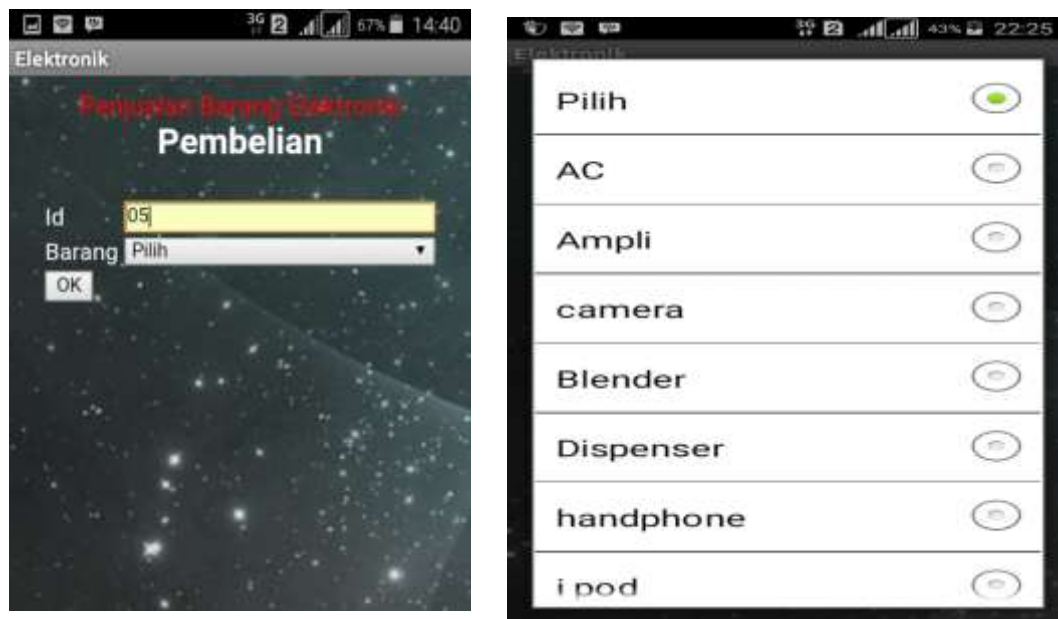
The screenshot shows an Android application interface for a registration form titled "Biodata". The form is set against a dark, starry background. It includes the following elements:

- Header:** "Elektronik" in the top left and "Biodata" in the top right.
- Input Fields:** Six white input fields with orange borders for "Id", "Nama", "Alamat", "Email", "Jenis Kelamin", and "Nomor Hp".
- Button:** A white button labeled "Simpan" at the bottom.
- Status Bar:** At the top, it displays "3G", signal strength, "58%", and the time "14:39".

Gambar IV.8 Activity Daftar

9. Activity Pemesanan

Activity Pemesanan bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.9 berikut :



Gambar IV.9 Activity Pemesanan

10. Activity Konfirmasi Pemesanan

Activity Konfirmasi Pemesanan bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.10 berikut :

The screenshot shows an Android application interface for an electronics store. The title bar at the top says 'Elektronik'. Below it, the main heading is 'Pembelian' (Purchase). The form contains the following fields:

Id	05
Nama Lengkap	agus
Nomor Telepon	081845677
Email/Surel	agus@gmail.com
Nama Barang	DVD Player
Harga	3000000
Jumlah	2
Tanggal	2016-08-06
Alamat Pembeli	medan
Keterangan	ok

At the bottom of the form is a button labeled 'konfirmasi'.

Gambar IV.10 Activity Konfirmasi Pemesanan

11. Activity Konfirmasi Pemesanan Harga

Activity Konfirmasi Pemesanan Harga bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.11 berikut :

Id	12345
Nama Lengkap	sutrisno
Nomor Telepon	81778899
Email/Surel	medan
Nama Barang	camera
Harga	Rp.2300000
Jumlah	2
Tanggal	01-09-2016
Lokasi	Jln.budi utomoMedan
Keterangan	Ok
Total Harga	Rp.4600000

Buttons: Ya, Tidak

Gambar IV.11 Activity Konfirmasi Pemesanan Harga

12. Activityn Konfirmasi Pembatalan

Activity Konfirmasi Pembatalan bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.12 berikut :

Left Screenshot (Form):

Id	05	Cari
Nama Lengkap	agus	
Nama Barang	AC	
Konfirmasi	Pilih	
OK	0	

Right Screenshot (Dialog):

Id	12345	Cari
Nama Lengkap	sutrisno	
Pilih		
OK		
Batal		

Gambar IV.12 Activity Pembatalan

13. Activity Status Pembayaran

Activity Status Pembayaran bagian *Client* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.13 berikut :

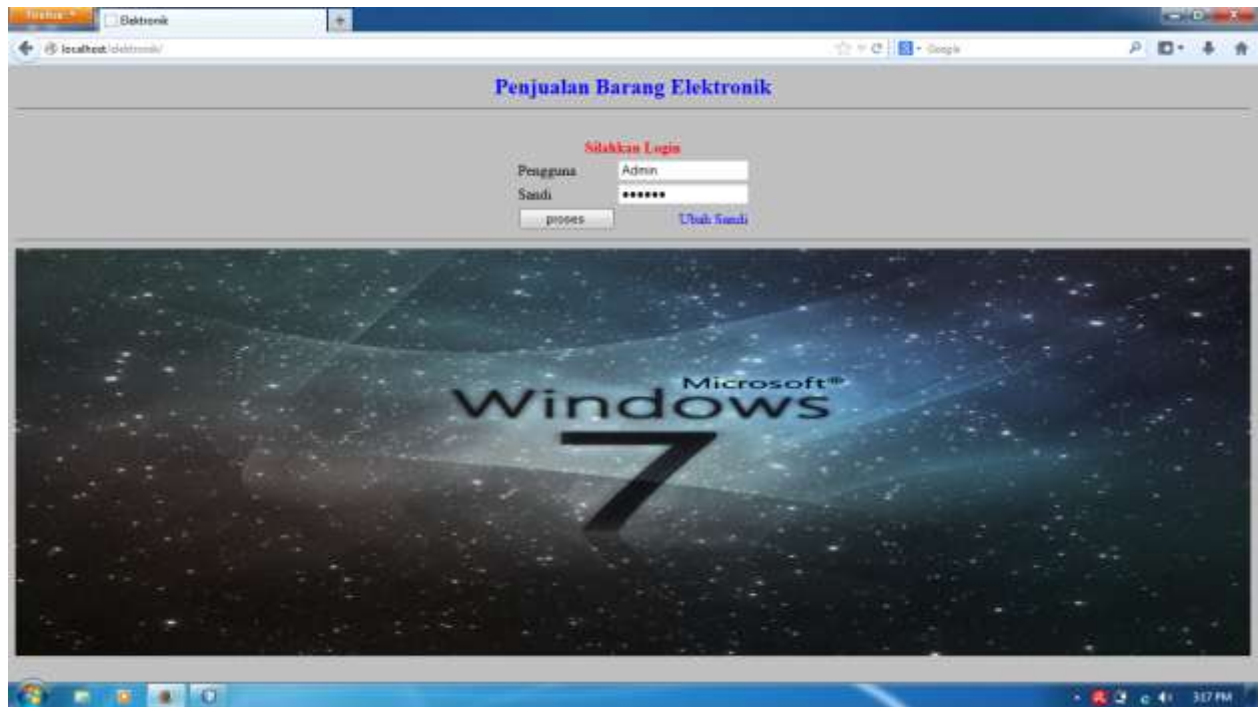


Gambar IV.13 Activity Status Pembayaran

b. Bagian Server

1. Halaman Login

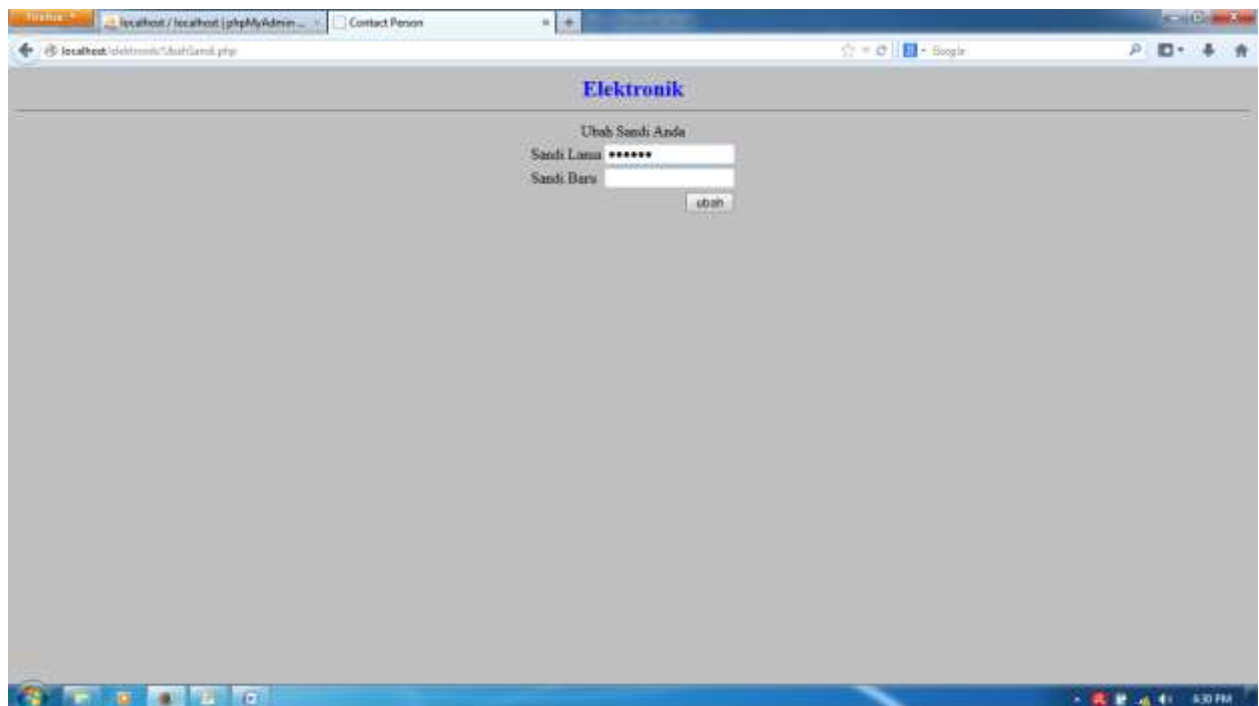
Halaman *Login* bagian *Server* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.14 berikut :



Gambar IV.14 Halaman Login

2. Halaman Ubah Sandi

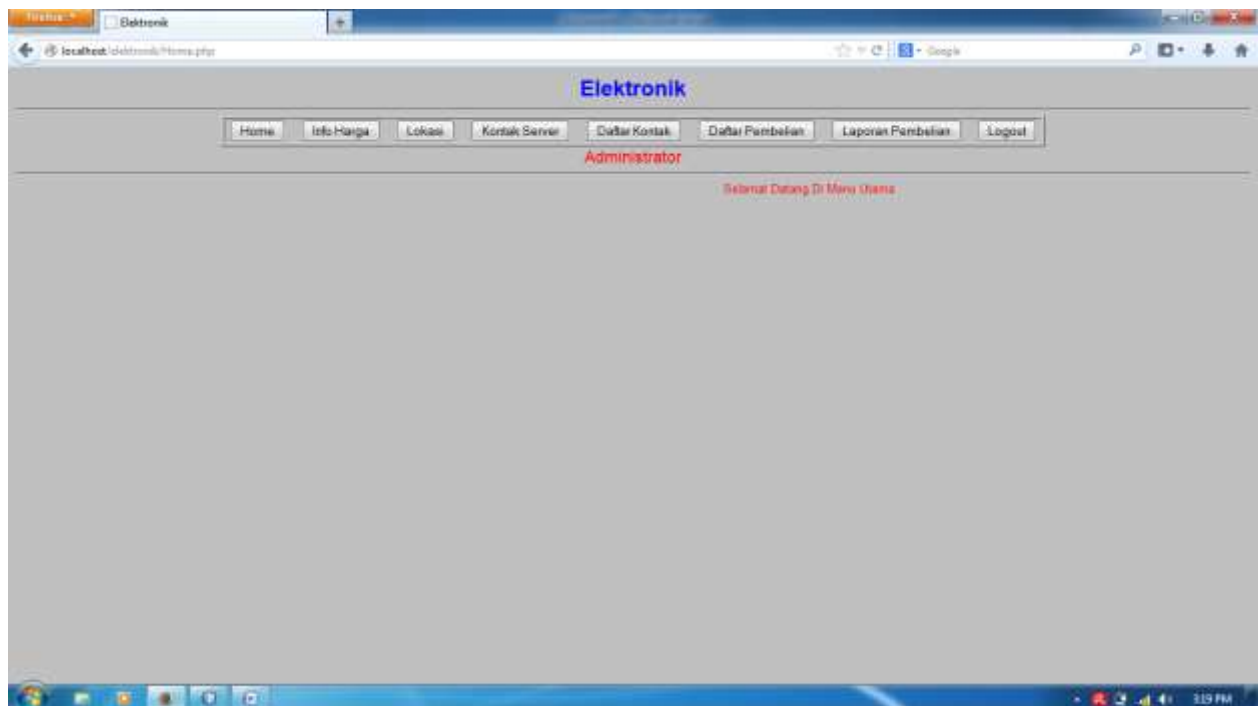
Halaman Ubah Sandi bagian *Server* aplikasi Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.15 berikut :



Gambar IV.15 Halaman Ubah Sandi

3. Halaman Menu Utama

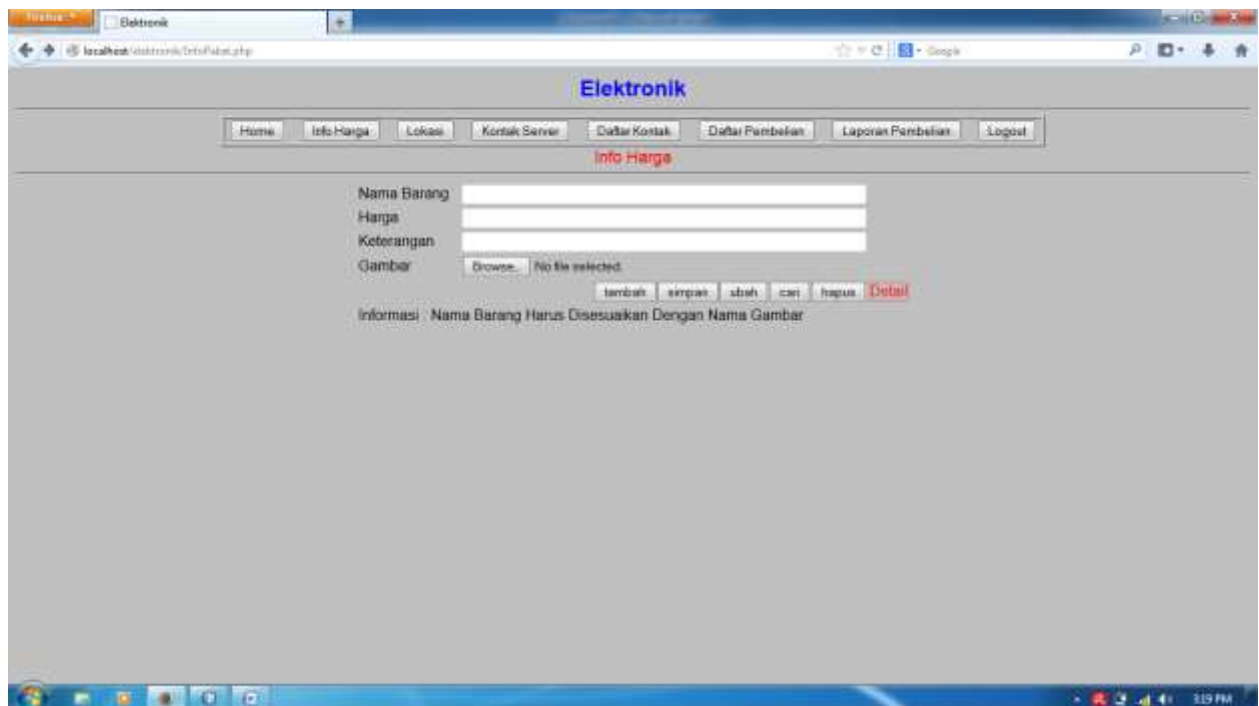
Halaman Menu Utama bagian *Server* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.16 berikut :



Gambar IV.16 Halaman Menu Utama

4. Halaman Info Harga

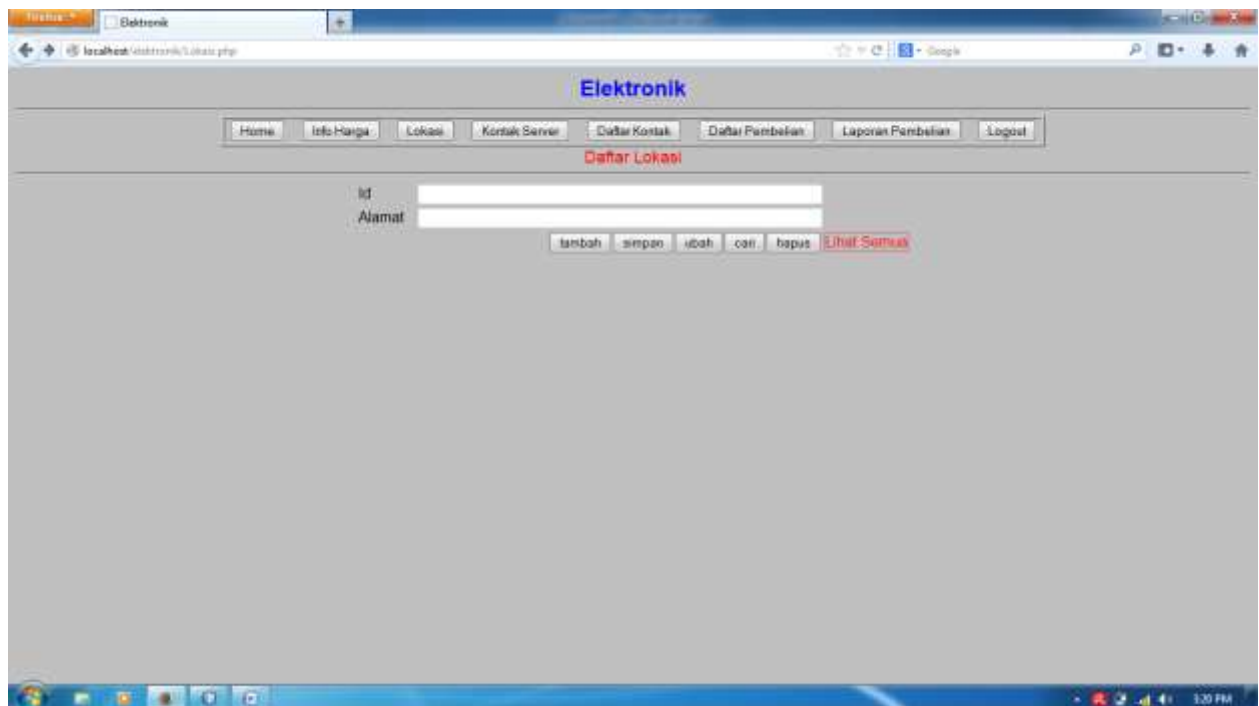
Halaman Info Harga bagian *Server* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.17 berikut :



Gambar IV.17 Halaman Info Harga

5. Halaman Daftar Lokasi

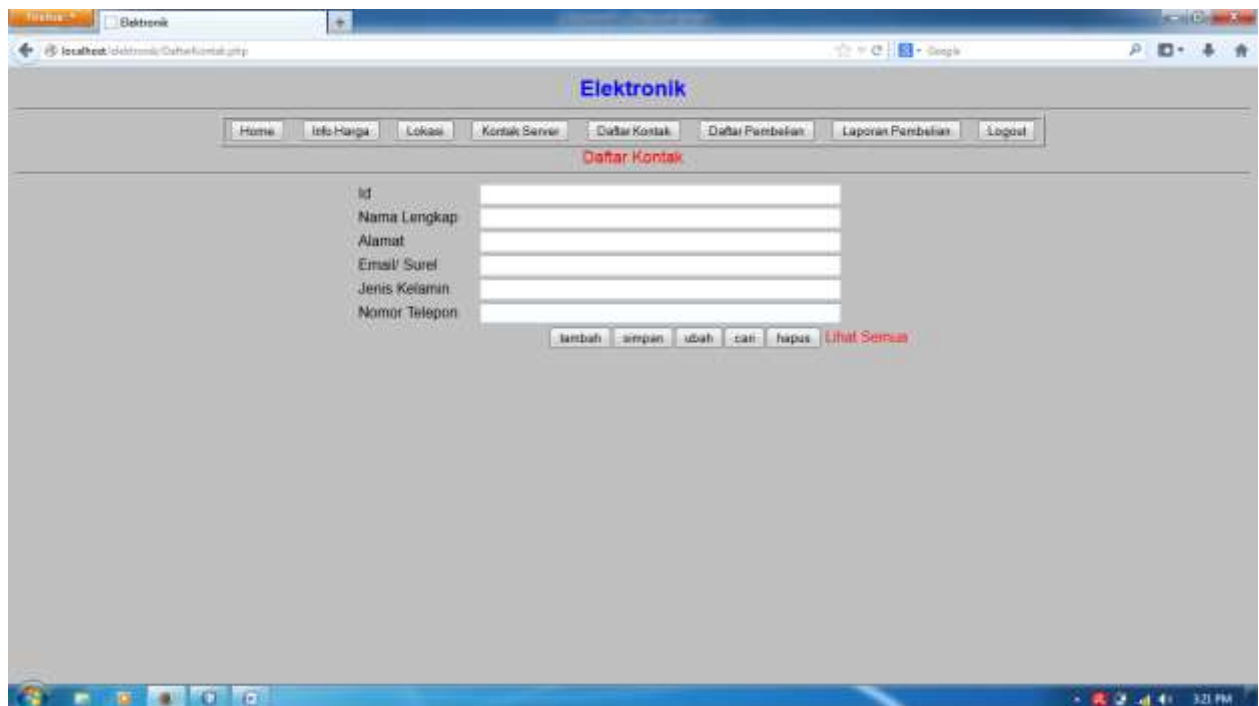
Halaman Daftar Lokasi bagian *Server* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.18 berikut :



Gambar IV.18 Halaman Daftar Lokasi

6. Halaman *Contact Person*

Halaman *Contact Person* bagian *Server* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.19 berikut :



Gambar IV.19 Halaman *Contact Person*

7. Halaman Daftar Kontak

Halaman Daftar Kontak bagian Server Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.20 berikut :



Gambar IV.20 Halaman Daftar Kontak

8. Halaman Daftar Pembelian

Halaman Daftar Pembelian bagian *Server* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.21 berikut :

ID	Nama	Email	Nama Barang	Harga	Jumlah	Tanggal	Lokasi	Keterangan	Total Harga	Status	Konfirmasi Pembelian	Konfirmasi Admin	Aksi
05	agus	agus@gmail.com	AC	3000000	2	2016-07-14	medan	ok	6000000			OK	Konfirmasi Hapus
02	nuna	nuna@gmail.com	camera	2300000	2	2016-07-29	medan	ok	4600000			OK	Konfirmasi Hapus

Gambar IV.21 Halaman Daftar Pembelian

9. Halaman Laporan Pembelian

Halaman Laporan Pembelian bagian *Server* Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android dapat dilihat pada gambar IV.22 berikut :

Laporan Pembelian Pelanggan

No	Nama Pelanggan	Email	Nama Barang	Harga	Jumlah	Tanggal	Lokasi	Kemasukan	Total Harga	Nama	Keterangan
01	agus	agus@gmail.com	AC	3000000	2	2016-07-14	medan	ok	6000000		OK
02	nana	nana@gmail.com	camera	2300000	2	2016-07-29	medan	ok	4600000		OK

Gambar IV.22 Halaman Laporan Pembelian

IV.2. Pembahasan

Uji coba yang telah dilakukan secara bertahap menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan sistem yang dirancang. Aplikasi ini dapat menghubungkan antara *client* dan *server* yaitu antara pembeli dan penjual. Pembeli/ *Client* dapat menerima informasi dari *server* dan dapat juga memberikan informasi ke *server* berupa data pembelian barang elektronik. Dan *server* berfungsi sebagai penyedia informasi dan penerima informasi yang baik. Adapun kebutuhan *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut :

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. *Netbeans 8.0*
- c. *Xampp*
- d. *Notepad ++*
- e. *Droiddraw*

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 melakukan pemesanan.
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 pada pemesanan barang.
2. Aplikasi dapat diterapkan dimana saja menggunakan perangkat *mobile android*.
3. Membantu masyarakat dalam melakukan pembelian produk elektronik.

IV.3.1 Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Bagian *server* masih menggunakan bahasa pemrograman *php*.
2. Hanya dapat digunakan jika masyarakat memiliki perangkat *mobile android*.
3. Sistem ini masih memiliki beberapa *bugs* yang terkadang muncul.