

## **BAB IV**

### **HASIL DAN UJI COBA**

#### **IV.1. Tampilan Hasil**

Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari Penerapan Metode *Haversine Formula* dalam menampilkan Rute Angkutan Umum PT Mitra Swadaya Mandiri Angkot di Kota Medan dapat dilihat sebagai berikut:

##### 1. Tampilan *Splash Screen*

Hasil pengujian pada Halaman *Splash Screen* dapat di lihat pada Tabel IV.2.3. di bawah ini:

##### 2. Tampilan Menu utama

Hasil pengujian pada Halaman Menu Utama dapat di lihat pada Tabel IV.2.3. di bawah ini:

##### 3. Tampilan Maps

Hasil pengujian pada Halaman Maps dapat di lihat pada Tabel IV.2.3. di bawah ini:

##### 4. Tampilan Profil Angkot

Hasil pengujian pada Halaman Profil Angkot dapat di lihat pada Tabel IV.2.3. di bawah ini:

##### 5. Tampilan Komunikasi

Hasil pengujian pada Halaman Komunikasi dapat di lihat pada Tabel IV.2.3. di bawah ini:

## 6. Tampilan Tentang

Hasil pengujian pada Halaman Tentang dapat di lihat pada Tabel IV.2.3. di bawah ini:

### **IV.2. Uji Coba Hasil**

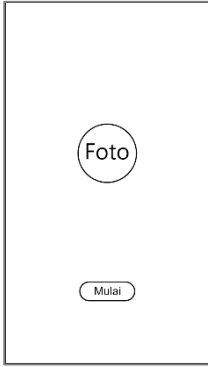
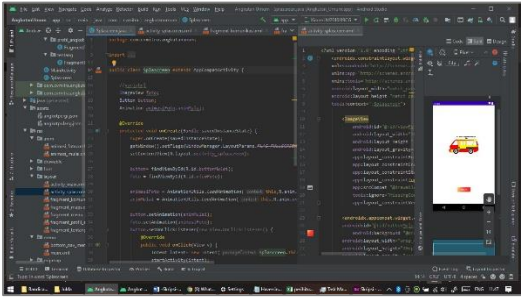
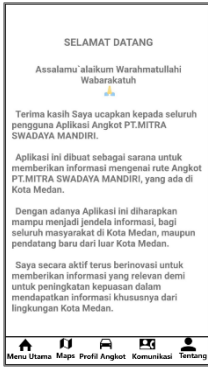
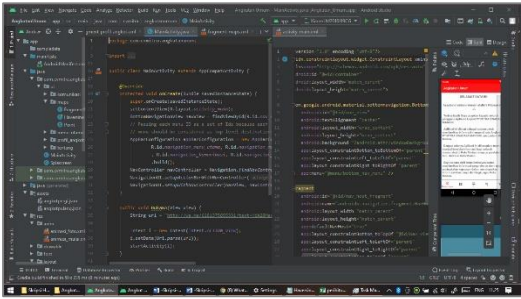
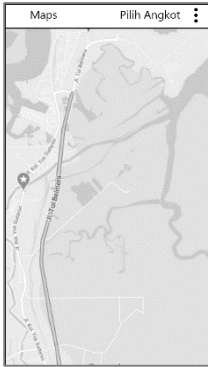
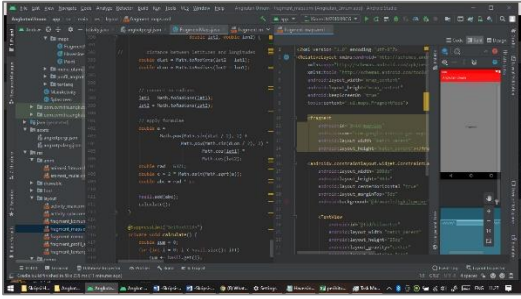
#### **IV.2.1. Skenario Pengujian**

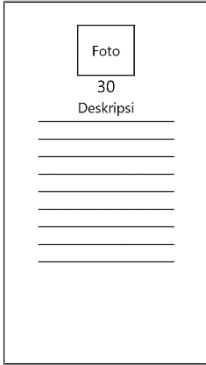
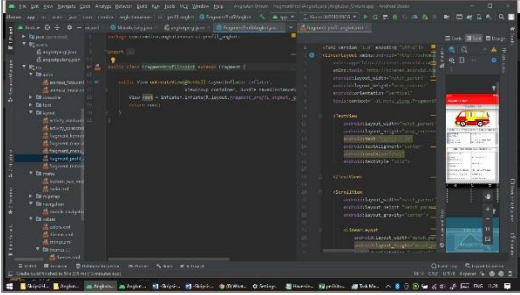
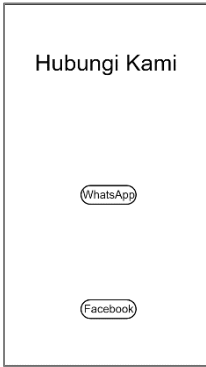
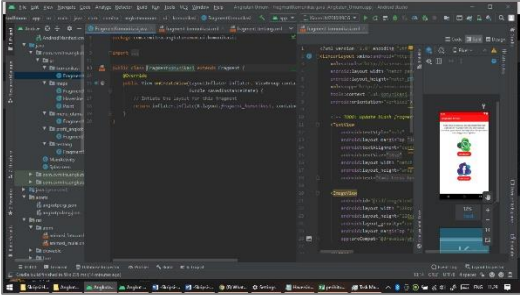
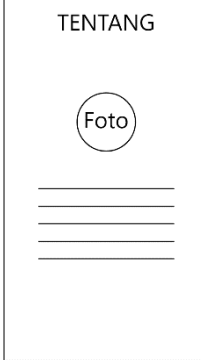
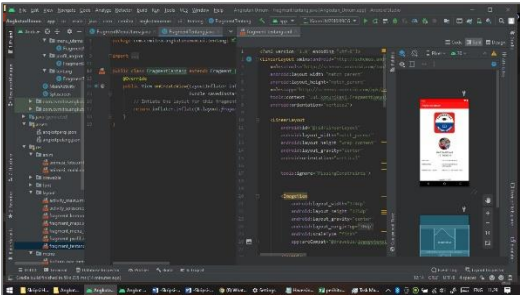
Pada aplikasi ini penulis melakukan pengujian menggunakan metode *White Box* dan *Black Box* dimana pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsionalitas dari sistem, apakah sistem berfungsi dengan hasil yang diinginkan atau tidak.

Pada aplikasi Sistem Informasi Geografis Rute Angkutan Umum PT Mitra Swadaya Mandiri dengan Metode Haversine. Pengujian merujuk pada fungsi-fungsi yang dimiliki sistem, kemudian membandingkan hasil keluaran dengan hasil yang diharapkan sesuai dengan sistem yang telah ditentukan sebelumnya.

## IV.2.2. Pengujian White Box


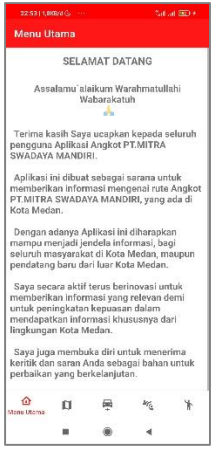

Adapun uji coba sistem yang telah dilakukan ditunjukkan pada Tabel IV.2.2



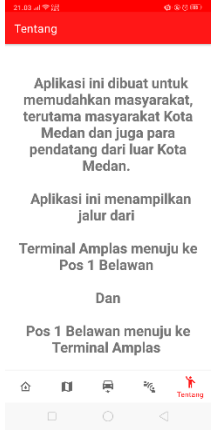
No.	Skenario pengujian	Tampilan Desain yang diharapkan	Hasil Pengujian/Coding	Hasil
1.	Perancangan Desain Interface Splashscreen			Baik
2.	Perancangan Desain Interface Menu Utama			Baik
3.	Perancangan Desain Interface Maps			Baik

4.	Perancangan Desain Interface Profil Angkot	 <p>A wireframe for an Angkot profile page. It features a rectangular box at the top labeled 'Foto' (Photo). Below it is the number '30' followed by the word 'Deskripsi' (Description). Underneath are several horizontal lines representing text input or content.</p>	 <p>A screenshot of a mobile app design tool interface. The central area shows a wireframe of a mobile screen with a red header and a white body. The left side displays a hierarchical tree view of the design elements, and the right side shows a preview of the design on a mobile device.</p>	Baik
5.	Perancangan Desain Interface Komunikasi	 <p>A wireframe for a communication page. It features a rectangular box at the top labeled 'Hubungi Kami' (Contact Us). Below it are two buttons: one labeled 'WhatsApp' and another labeled 'Facebook'.</p>	 <p>A screenshot of a mobile app design tool interface. The central area shows a wireframe of a mobile screen with a red header and a white body. The left side displays a hierarchical tree view of the design elements, and the right side shows a preview of the design on a mobile device.</p>	Baik
6.	Perancangan Desain Interface Tentang	 <p>A wireframe for an 'About' page. It features a rectangular box at the top labeled 'TENTANG' (ABOUT). Below it is a circular box labeled 'Foto' (Photo). Underneath are several horizontal lines representing text input or content.</p>	 <p>A screenshot of a mobile app design tool interface. The central area shows a wireframe of a mobile screen with a red header and a white body. The left side displays a hierarchical tree view of the design elements, and the right side shows a preview of the design on a mobile device.</p>	Baik

### IV.2.3. Pengujian Black Box

Adapun uji coba sistem yang telah dilakukan ditunjukkan pada Tabel IV.2.3

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
7.	Menjalankan aplikasi pada perangkat Android	Aplikasi dapat menampilkan splash screen berjalan dengan baik pada perangkat Android		Baik
8.	Memilih Menu Utama	Aplikasi dapat menampilkan halaman Menu Utama		Baik
9.	Memilih Menu Maps	Aplikasi dapat menampilkan Maps lokasi pengguna dan Pilih Angkot		Baik

10.	Memilih Menu Profil Angkot	Aplikasi dapat menampilkan halaman gambar dan deskripsi dari penjelasan Angkot tersebut		Baik
11.	Memilih Menu Komunikasi	Aplikasi dapat menampilkan halaman berupa Kontak WhatsApp dan Facebook Admin, jika ada pertanyaan.		Baik
12.	Memilih Menu Tentang	Aplikasi dapat menampilkan halaman Tentang		Baik

### **IV.3. Hasil Pengujian**

#### **IV.3.1. Kelebihan Sistem**

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat disimpulkan kelebihan sistem yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Seluruh fungsi tombol berjalan dengan baik.
2. Maps yang ditampilkan dapat di-*render* dengan baik dan cepat.
3. Fungsi Maps dalam menampilkan Rute sekaligus menghitung jarak rute angkot, berjalan dengan baik.
4. Maps yang ditampilkan bersifat akurat.
5. Aplikasi telah dioptimalkan dengan ukuran kecil sehingga tidak banyak menguras RAM dan penyimpanan Internal.
6. Aplikasi sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.
7. Aplikasi dapat berjalan secara *offline* apabila sudah melakukan aktivitas sebelumnya, sehingga peta yang di akses sudah tersimpan secara otomatis ke dalam *Cache* sementara di memori internal. Ketika pengguna ingin membuka kembali aplikasinya, maka siap diluncurkan kembali.

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

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu:

1. Aplikasi yang dirancang hanya berlaku untuk menampilkan informasi Rute Angkutan Umum PT Mitra Swadaya Mandiri Kota Medan.
2. Membutuhkan akses Internet ketika pertama kali dibuka.
3. Rute Angkot yang disediakan tidak memiliki navigasi dan estimasi kedatangan.