

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Berikut adalah tampilan hasil dan uji coba dari Sistem Informasi Geografis Lokasi Tempat Bersejarah Di Kota Medan Berbasis Android.

IV.1.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan halaman awal yang akan muncul apabila program dijalankan. Pada halaman ini *user* dapat memilih menu apa yang diinginkan. Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Halaman Menu Utama

IV.1.2. Tampilan Profil

Tampilan ini merupakan tampilan informasi tentang Profil *programer* berupa foto, nama, nim, jurusan, kelas, alamat, dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2. Tampilan info profil dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2 Tampilan Profil

IV.1.3. Tampilan Daftar Nama Informasi Tempat Bersejarah

Pada tampilan ini *user* dapat memilih nama tempat bersejarah sebelum melihat informasi tempat bersejarah yang ada di kota Medan dan Tampilan daftar nama tempat bersejarah di kota medan dapat dilihat pada gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan Tentang Aplikasi

IV.1.4. Tampilan Informasi Tempat Bersejarah

Pada tampilan ini setelah *user* memilih nama tempat bersejarah, maka akan muncul tampilan informasi tempat bersejarah. Tampilan dapat dilihat pada gambar IV.4



Gambar IV.4. Tampilan Tentang Aplikasi

IV.1.5. Tampilan Peta Keseluruhan

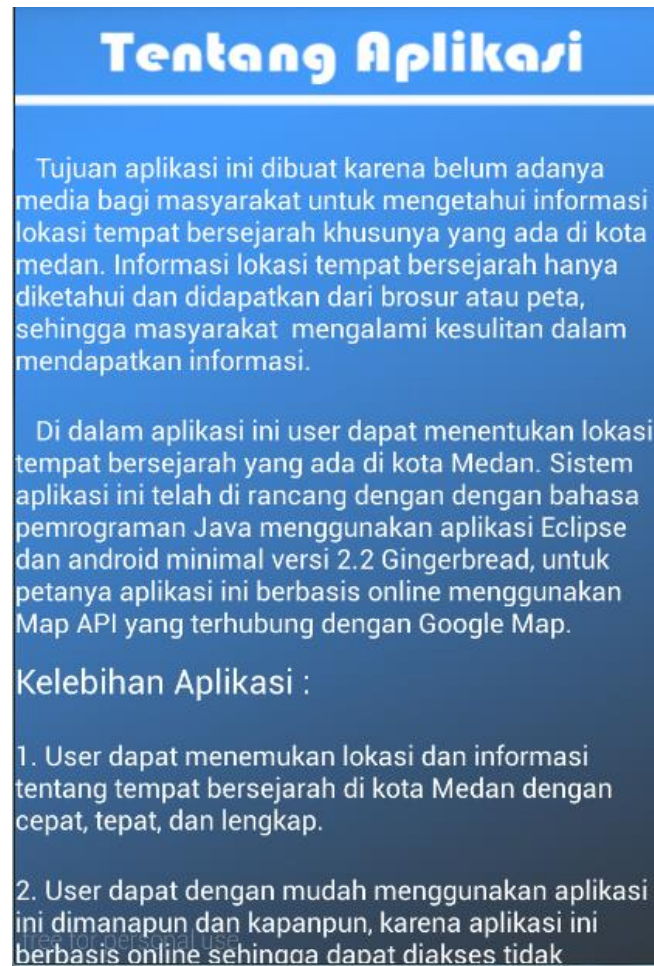
Pada tampilan ini *user* dapat melihat informasi lokasi tempat bersejarah secara keseluruhan. Pada tampilan ini terdapat beberapa *marker* tempat bersejarah yang terlihat pada tampilan peta sebagai penanda lokasi tempat bersejarah yang ada di kota medan. Tampilan Peta Keseluruhan dapat dilihat pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan Peta Keseluruhan

IV.1.6. Tampilan Tentang Aplikasi

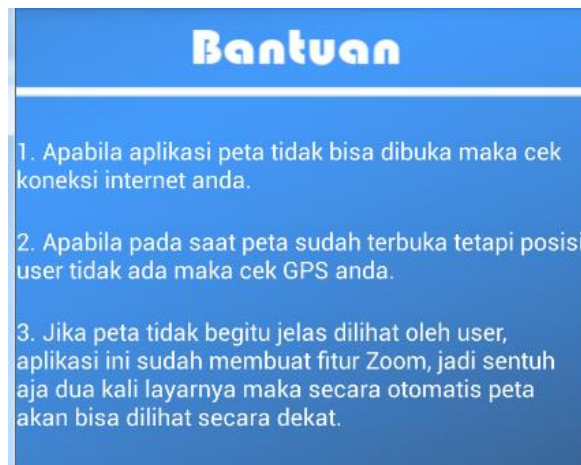
Pada tampilan ini terdapat informasi tentang profil aplikasi agar *user* mengetahui mengapa aplikasi ini di buat, kelebihan dan kekurangan dari aplikasi ini serta tujuan dan manfaat dari aplikasi ini. Tampilan Tentang Aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.6.



Gambar IV.6. Tampilan Tentang Aplikasi

IV.1.7. Tampilan Bantuan

Pada tampilan ini terdapat informasi tentang bantuan aplikasi apabila terjadi masalah pada aplikasi yang sedang berjalan. Tampilan Bantuan dapat dilihat pada gambar IV.7.

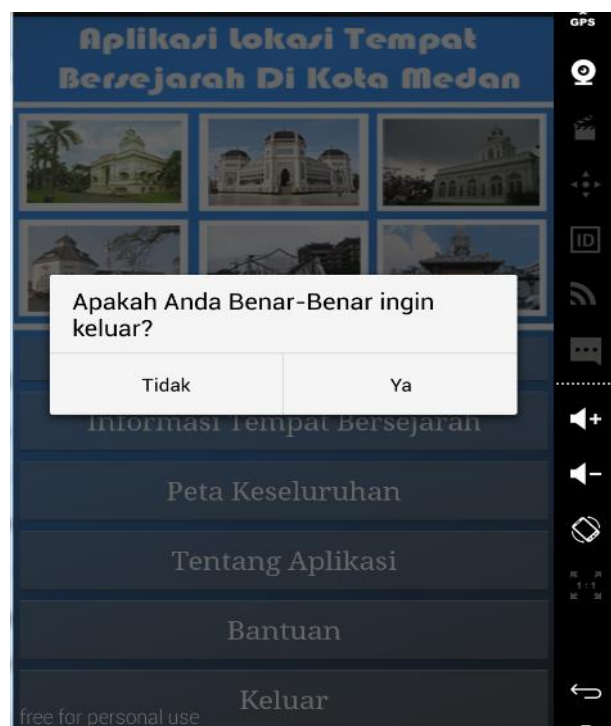


Gambar IV.7. Tampilan Bantuan

IV.1.8. Tampilan Keluar

Pada tampilan ini terdapat informasi apabila *user* ingin keluar dari aplikasi.

Tampilan keluar dapat dilihat pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan Keluar

IV.2. Uji Coba Hasil

IV.2.1. Skenario Pengujian

Dalam Skenario Pengujian terlebih dahulu dilakukan perancangan “Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Tempat Bersejarah yang ada di Kota Medan berbasis Android”, penulis menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan *Eclipse* sebagai software-nya. Sistem ini dirancang sesederhana mungkin untuk mempermudah *user* menggunakannya.

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. *Windows 7 Ultimate*
2. *Eclipse*

Hardware yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. *Processor Inter ® Core i3*
2. *2 GB Memory*
3. *Hardisk atau Flashdisk*
4. *Internet*

Setelah tahap perancangan selesai dilakukan dalam pembuatan aplikasi, maka *programmer* melakukan tahap pengujian apabila aplikasi telah selesai sepenuhnya dan dapat digunakan oleh *user*.

Pada tahap pengujian akan dilakukan implementasi terhadap Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Tempat Bersejarah berbasis Android dirancang secara sederhana, agar *user* dapat dengan mudah menemukan Lokasi Tempat Bersejarah yang ada di Kota Medan. Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan

menuju tahap implementasi. Implementasi sistem tersebut pada *Smart Phone* berbasis android atau emulator *eclipse*. Setelah di implementasi oleh *programmer* maka aplikasi ini harus di lakukan pengujian oleh beberapa user untuk mengetahui apakah aplikasi ini telah mencapai tujuan dalam pembuatannya.

Pengujian aplikasi ini dilakukan oleh user dengan melihat aplikasi berdasarkan fungsi informasi yang di berikan, berdasarkan koneksi jaringan, dan berdasarkan tampilan aplikasi. Hasil dari pengujian aplikasi tersebut dapat di lihat pada tabel IV.1.

Tabel IV.1. Tabel Hasil Pengujian Berdasarkan Informasi Yang Di Dapat

No	Materi Pengujian	Hasil Pengujian Dari User	Keterangan
Hasil Pengujian Berdasarkan Informasi Yang Di Tampilkan			
1.	Informasi Profil	Informasi lengkap, lebih menarik karena terdapat foto <i>programer</i> .	Baik
2.	Informasi Tempat Bersejarah	Dengan adanya informasi Tempat Bersejarah memudahkan <i>user</i> untuk melihat gambar tempat bersejarah, sejarahnya, dan peta tempat bersejarah. Apabila tidak terkoneksi dengan internet, maka peta tidak dapat diakses, yaitu <i>user</i> tidak dapat mengetahui jarak menuju tempat bersejarah tersebut.	Baik
3.	Informasi keseluruhan Peta	Informasi peta hanya menunjukan lokasi tempat bersejarah dan alamat nya saja dan tidak adanya spesifikasi dalam pemberian informasi. Informasi alamat tempat bersejarah diketahui apabila mengklik salah satu marker peta, informasi peta tidak terdapat tabel pencarian tempat bersejarah yang ingin dituju atau dilihat oleh <i>user</i> .	Cukup
4.	Tentang Aplikasi	Dengan adanya informasi <i>user</i> dapat mengetahui tujuan dari aplikasi, manfaat dari aplikasi, dan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang	Sangat Baik

		dirancang tersebut.	
5.	Informasi Bantuan	Sangat membantu <i>user</i> ketika terjadi masalah dalam penggunaan aplikasi, kurang lengkap karena hanya sedikit tampilan bantuan yang diberikan.	Cukup

Tabel IV.2. Tabel Hasil Pengujian Berdasarkan Koneksi Jaringan

No	Materi Pengujian	Hasil Pengujian Dari User	Keterangan
Hasil Pengujian Berdasarkan Koneksi Jaringan			
1.	Jaringan EDGE	Jaringan tidak terlalu rendah sehingga sering terjadinya <i>buffering (Loading)</i> . hanya dapat melihat tampilan keseluruhan peta.	Cukup
2.	Jaringan 3G	Jaringan Sedang (<i>Normal</i>), dapat melihat peta kantor dan petunjuk arah walaupun terkadang agak lama dalam proses penampilan informasi.	Baik
3.	Jaringan H ⁺	Jaringan kuat, dapat melihat semua informasi yang diperlukan <i>user</i> dengan cepat.	Sangat baik

IV.2.2. Hasil Pengujian

Setelah melakukan pengujian *programmer* mendapatkan beberapa kesimpulan dari hasil uji coba pada aplikasi petunjuk arah Lokasi Tempat Bersejarah yang ada di Kota Medan. Adapun kesimpulan yang di dapat oleh *programmer* adalah sebagai berikut :

1. Dari hasil pengujian berdasarkan informasi yang di dapat *user* dapat menemukan informasi Lokasi Tempat Bersejarah yang ada di Kota Medan dengan cepat dan akurat karena adanya informasi tentang penunjuk arah yang di berikan.
2. Untuk mendapatkan informasi yang di inginkan oleh user secara cepat dan akurat, *Android Smart Phone user* harus memiliki koneksi jaringan yang kuat seperti (3D dan H⁺).
3. Pada tampilan user tidak sulit untuk menggunakan aplikasi ini, karena pada tampilan menu utama terlihat jelas penempatan tombol *button* secara horizontal sesuai dengan fungsinya masing-masing dan bahasa yang digunakan pada setiap tampilan adalah bahasa indonesia.

Dari hasil kesimpulan diatas menjelaskan bahwa tujuan dari aplikasi ini di buat telah tercapai karena dapat memberikan informasi kepada *user* dengan tepat. Untuk itu *programmer* membuat pengujian dari beberapa *user* untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah tercapai dalam tujuannya sebagai pengembangan dari aplikasi sejenis dengan metode yang berbeda.

IV.2.3. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Di Rancang

Adapun yang menjadi kelebihan dari sistem yang akan dirancang yaitu :

1. *User* dapat menemukan lokasi dan informasi tentang tempat berserjarah yang ada di Kota Medan dengan cepat, tepat, dan lengkap.
2. *User* dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini dimanapun dan kapanpun, karena aplikasi ini berbasis *online* sehingga dapat diakses tidak mempunyai batasan waktu dan tempat.

3. Mempermudah *user* dalam pencarian Lokasi Tempat Bersejarah yang ada di Kota Medan. Karena menggunakan *mobile phone* berbasis android yang mudah di bawa kemana saja.

Adapun kekurangan dari program yang penulis rancang ini antara lain :

1. *User* hanya dapat menentukan Lokasi Tempat Bersejarah yang ada di kota Medan. Karena pembuatan aplikasi ini hanya mengadakan penelitian di kota Medan.
2. *User* hanya dapat menentukan 7 Lokasi Tempat Bersejarah . Karena sistem yang dirancang hanya mengambil 7 sampel Lokasi tempat bersejarah yang ada di Kota Medan.
3. Informasi yang diberikan pada pada *user* hanya berisi tentang nama tempat bersejarah, alamat tempat bersejarah, dan tempat bersejarah.
4. Aplikasi ini membutuhkan jaringan internet untuk menampilkan peta Lokasi Tempat Bersejarah yang ada Di Kota Medan
5. Aplikasi ini hanya berjalan pada *HandPhone* berbasis android saja.
6. Penambahan atau pembaharuan data hanya dapat di lakukan dengan cara *mengupgrade* aplikasi.