

BAB IV

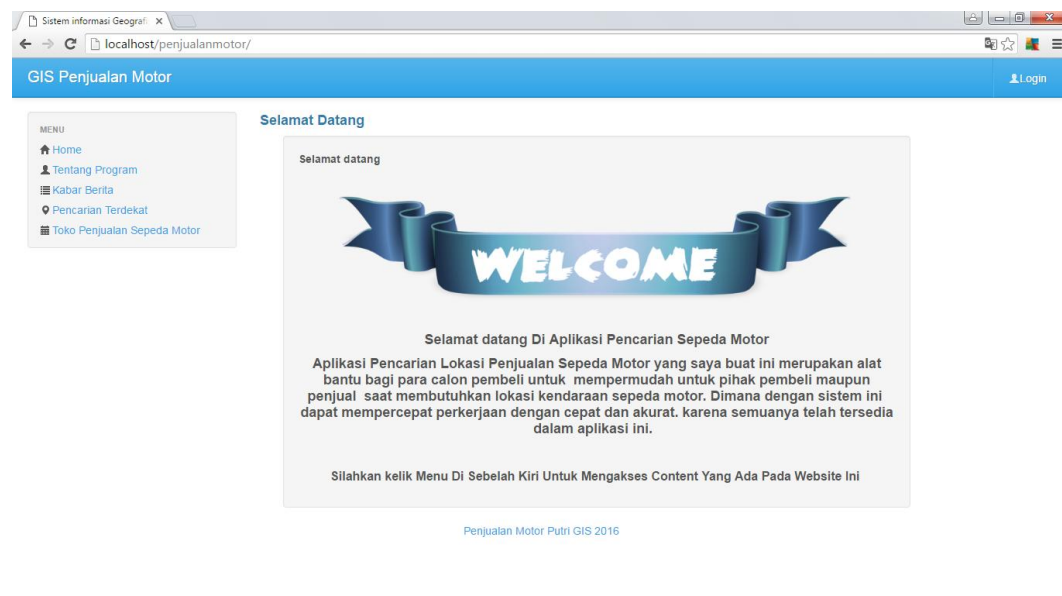
HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Berikut adalah tampilan hasil dan uji coba mengenai Sistem Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan Metode *Greedy Best First Search*.

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.

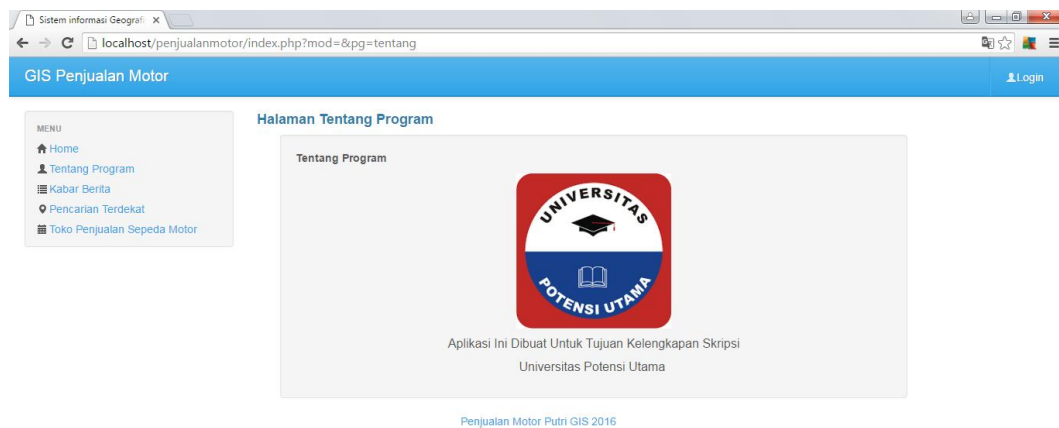


Gambar IV.1. Halaman Menu Utama

IV.1.2. Tampilan Tentang Program

Tampilan ini merupakan tampilan informasi tentang Profil *programer*.

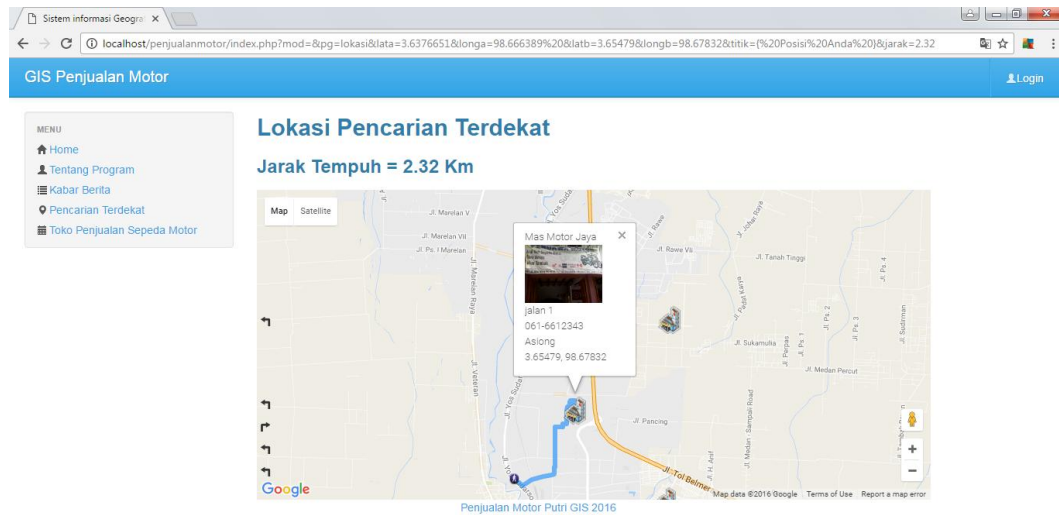
Tampilan info tentang program dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2 Tampilan Tentang Program

IV.1.3. Tampilan Peta

Pada tampilan ini terdapat informasi tentang tampilan peta. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar IV.3.

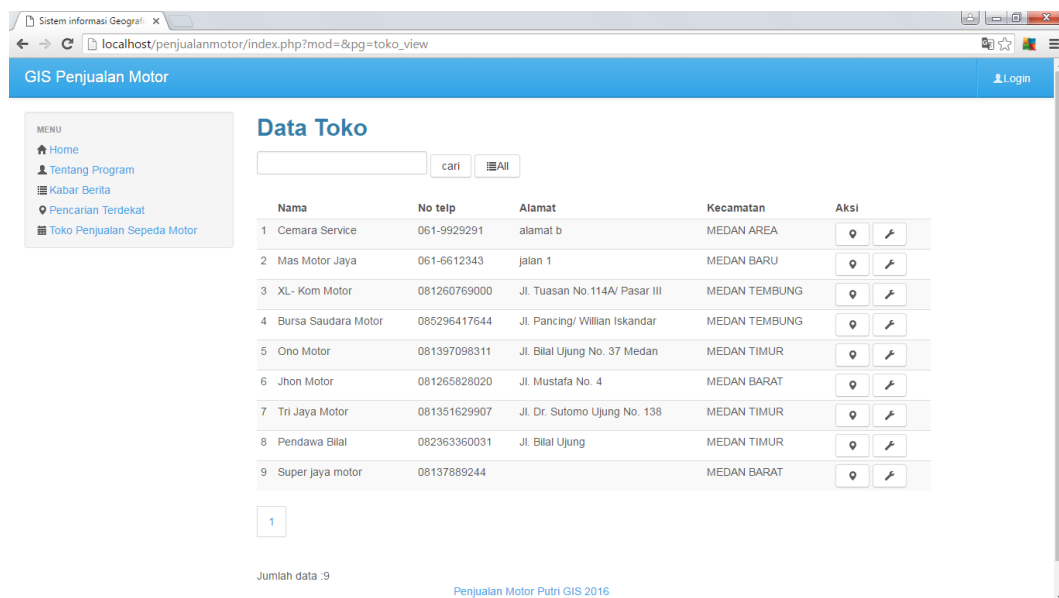


Gambar IV.3 Tampilan Peta

IV.1.4. Tampilan Data Toko Sepeda motor bekas

Pada tampilan ini terdapat informasi tentang Toko Sepeda motor bekas.

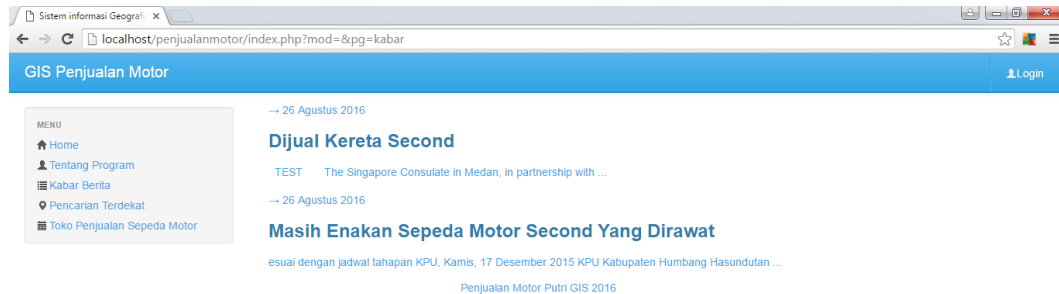
Tampilan data Toko Sepeda motor bekas dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Data Toko Sepeda Motor Bekas

IV.1.5. Tampilan Kabar Berita

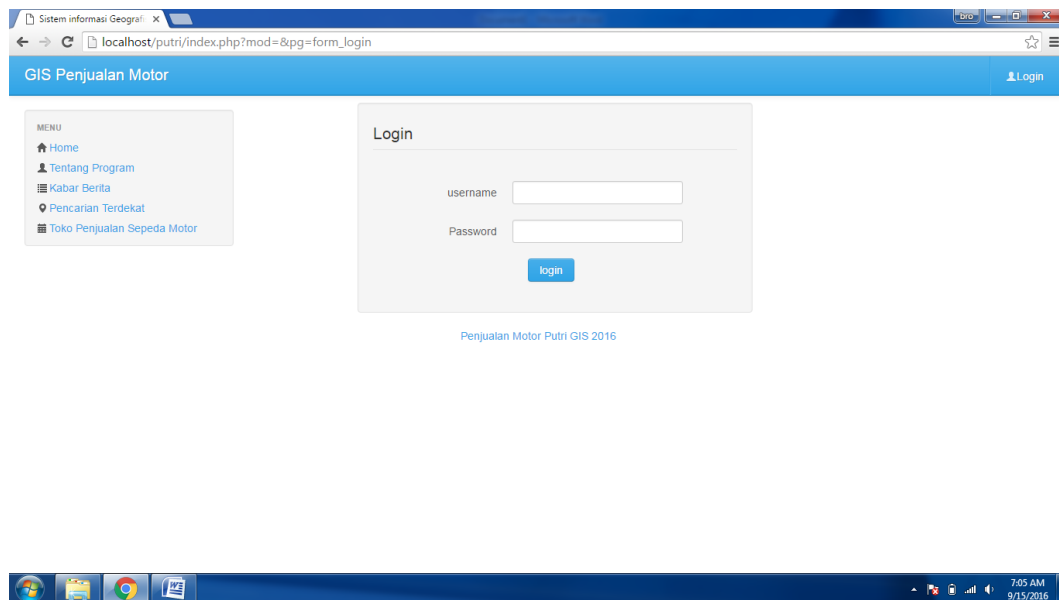
Pada tampilan ini terdapat informasi apabila *user* ingin mengetahui tentang kabar berita informasi Sepeda motor bekas. Tampilan kabar beritadapat dilihat pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan Kabar Berita

IV.1.6. Tampilan Login Admin

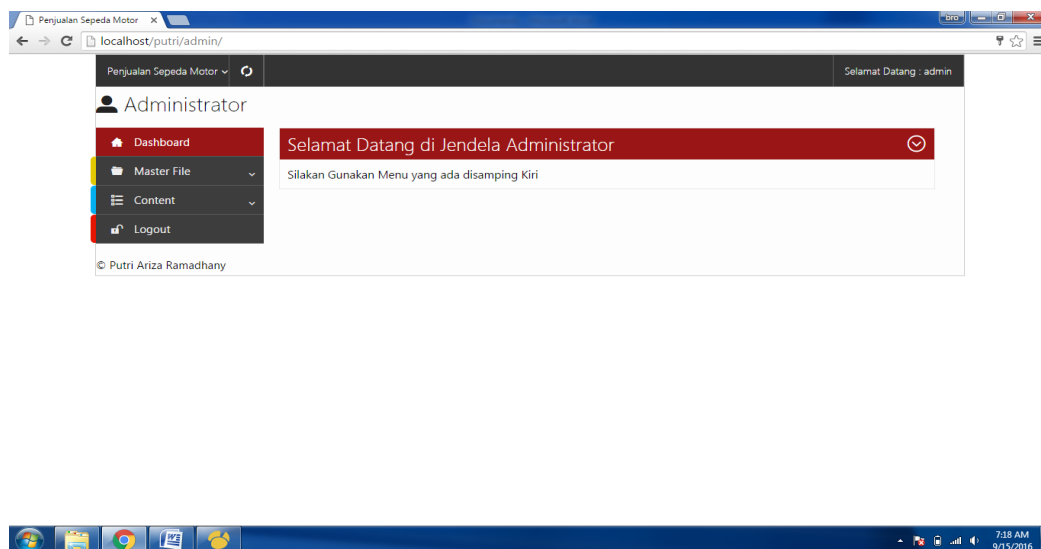
Tampilan login admin dapat dilihat pada Gambar IV.6.



Gambar IV.6. Tampilan Login Admin

IV.1.7. Tampilan Beranda

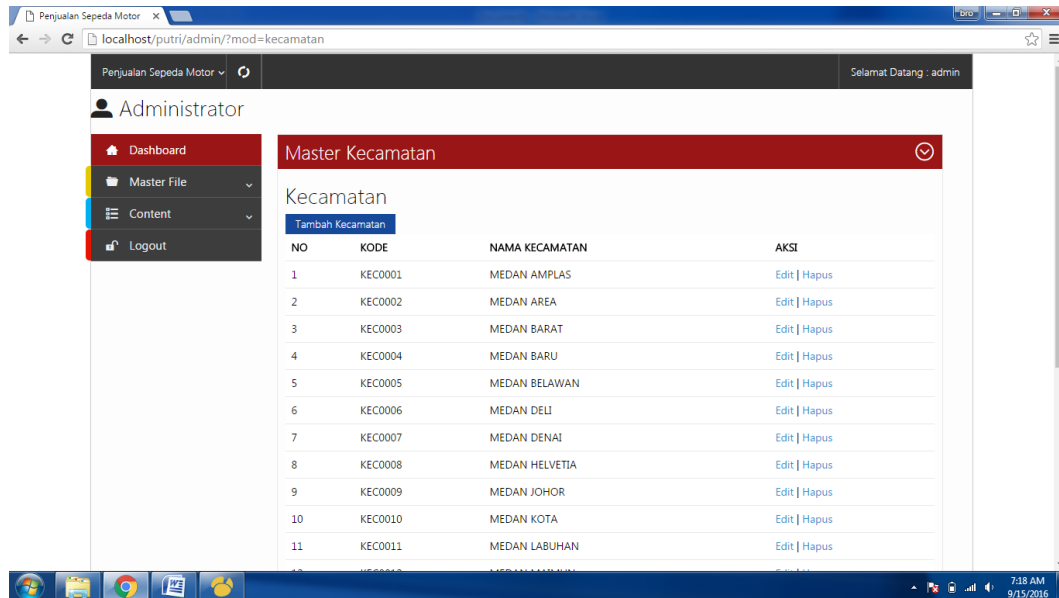
Halaman ini merupakan tampilan utama pada saat admin mengakses sistem ini, dapat dilihat pada gambar IV.7 berikut ini :



Gambar IV.7. Tampilan Beranda

IV.1.8. Tampilan Data Kecamatan

Tampilan data Kecamatan dapat dilihat pada Gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan Data Kecamatan

Pada Gambar IV.8 menampilkan beberapa judul pengisian yaitu kode dan nama kecamatan. Dan beberapa tombol aksi seperti tambah, edit dan hapus.

IV.1.9. Tampilan Input Data Toko Sepeda motor bekas

Tampilan data Toko Sepeda motor bekas dapat dilihat pada pada Gambar IV.9.

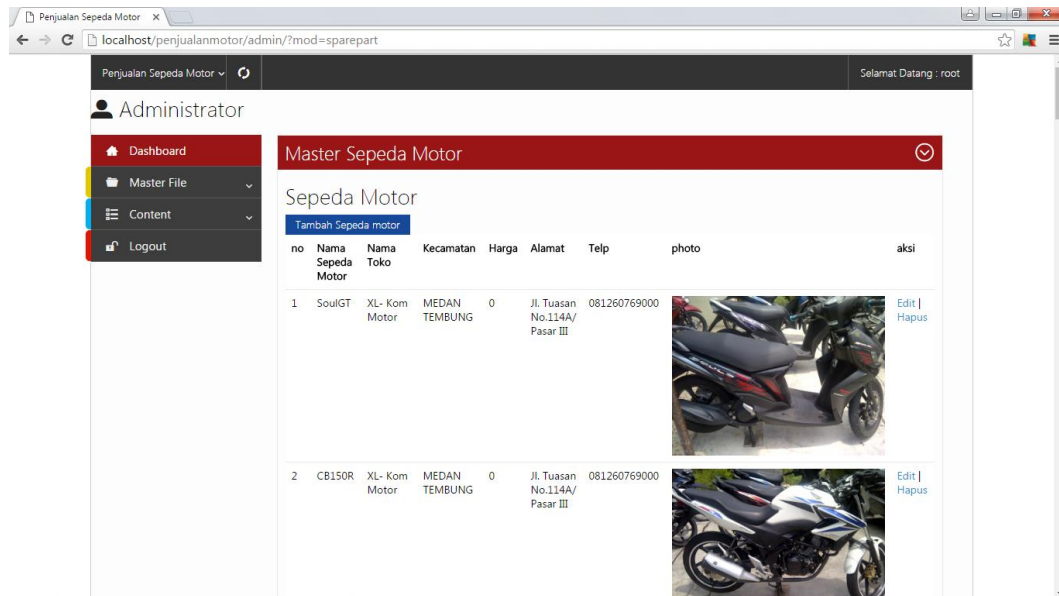
no	Nama Toko	Long	Lat	Kecamatan	Alamat	photo	Telp	Jam Operasi	Pemilik	aksi
1	Cemara Service	98.69832	3.63479	MEDAN AREA	alamat b		061-9929291			Edit Hapus
2	Mas Motor Jaya	98.67832	3.65479	MEDAN BARU	jalan 1		061-6612343	12:00	Asiong	Edit Hapus
3	XL- Kom Motor	98.7035	3.6156	MEDAN TEMBUNG	Jl. Tuasan No.114A/ Pasar III		081260769000	07.30 - 18.00 wib	Hotni Fatimah	Edit Hapus
4	Bursa Saudara Motor	98.7073	3.6132	MEDAN TEMBUNG	Jl. Panding/ Willian Iskandar		085296417644	08.00 - 17.00	Anto	Edit Hapus
5	Ono Motor	98.6859	3.6225	MEDAN TIMUR	Jl. Bilal Ujung		081397098311	08.00 - 17.30	Ono	Edit Hapus

Gambar IV.9. Tampilan Data Toko Sepeda motor bekas

Pada Gambar IV.9 menampilkan beberapa judul pengisian nama toko, longitude dan latitude. Dan beberapa tombol aksi Dan beberapa tombol aksi seperti tambah, edit dan hapus.

IV.1.10. Tampilan Input DataSepeda motor bekas

Berikut ini tampilan Sepeda motor bekas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar IV.10.

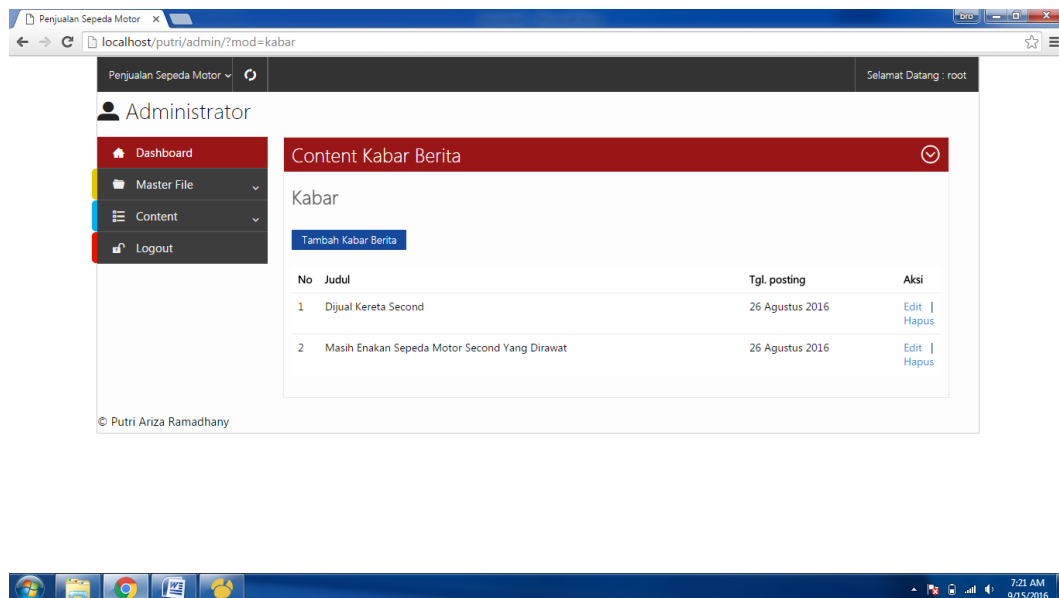


Gambar IV.10. Tampilan Sepeda motor bekas

Pada Gambar IV.10 menampilkan beberapa judul pengisian yaitu nama Sepeda motor bekas, harga, nama toko. Dan beberapa tombol aksi Dan beberapa tombol aksi seperti tambah, edit dan hapus.

IV.1.11. Tampilan Input Berita

Berikut ini tampilan input berita yaitu informasi seputar sepeda motor bekas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar IV.11.



Gambar IV.11. Tampilan Input Berita

Pada Gambar IV.11 menampilkan beberapa judul pengisian yaitu no, judul dan tanggal posting. Dan beberapa tombol aksi Dan beberapa tombol aksi seperti tambah, edit dan hapus.

IV.2.Uji Coba Hasil

IV.2.1. Skenario Pengujian

Dalam Skenario Pengujian terlebih dahulu dilakukan perancangan“ Sistem Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan Metode *Greedy Best First Search.*”, penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Sistem ini dirancang sesederhana mungkin untuk mempermudah *user* menggunakannya.

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. *Windows 7* sebagai sistem operasi.
2. *Phpmyadmin* sebagai *database management*

Hardware yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. *Processor Inter ®Dual Core*
2. *2 GB Memory*
3. *Hardisk*
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 Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan Metode *Greedy Best First Search* dirancang secara sederhana, agar user dapat dengan mudah menemukan lokasi toko sepeda motor bekas. Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Setelah di implementasi oleh *programmer* maka aplikasi ini harus di lakukan pengujian oleh beberapa user untuk mengetahui iapakah aplikasi ini telah mencapai tujuan dalam pembuatannya.

Pengujian aplikasi ini dilakukan oleh beberapa 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 Tentang Program	Informasi singkat padat dan tepat	Baik
2.	Informasi toko sepeda motor bekas	Informasi yang di berikan singkat padat dan tepat, adanya informasi tentang toko sepeda motor bekas.	Baik
3.	Informasi Peta	Informasi peta hanya menunjukkan letak nama toko Sepeda motor bekas dan alamat. Peta sudah terkoneksi dengan internet dan peta diakses dari <i>Google Map</i> .	Baik
4.	Informasi sepeda motor bekas	Informasi yang di berikan singkat padat dan tepat, adanya informasi tentang sepeda motor bekas	Baik

Tabel IV.2. Tabel Hasil Pengujian Berdasarkan Koneksi Jaringan

No	Materi Pengujian	HasilPengujian Dari User	Keterangan
HasilPengujianBerdasarkanKoneksiJaringan			
1.	Jaringan 2.5G	Jaringan terlalu endah sehingga hanya dapat melihat informasi <i>offline</i> .	Buruk
2.	Jaringan EDGE	Jaringan tidak terlalu rendah sehingga sering terjadinya <i>buffering (Loading)</i> . Hanya dapat melihat tampilan keseluruhan peta.	Cukup
3.	Jaringan 3G	Jaringan Sedang(<i>Normal</i>), dapat melihat peta sekolah dan petunjuk arah walaupun terkadang agak lama dalam proses penampilan informasi.	Baik
4.	Jaringan H ⁺	Jaringan kuat, dapa tmelihat semua informasi yang diperlukan <i>user</i> dengancepat.	Sangatbaik

Tabel IV.3 Skenario Pengujian Sistem

Komponen yang diuji	Pengujian	Tingkat pengujian	Jenis pengujian
login admin	Pengecekan admin	Sistem	Black Box
Pengujian pengisian data	Pengisian data toko sepeda motor bekas	Sistem	Black Box
Pengujian Pengisian Data	Pengisian data Kecamatan	Sistem	Black Box
Pengujian Pengisian Data	Pengisian Data Sepeda Motor Bekas	Sistem	Black Box
Pengujian Pengisian Data	Pengisian Data Berita	Sistem	Black Box

Tabel IV.4 Pengujian Sistem Login Admin

Kasus hasil uji (data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
1	Username: admin Password: admin Klik tombol ok	Dapat masuk ketampilan menu utama	Data masuk ketampilan menu utama	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Kasus hasil uji (data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
2	Username: admin Password: 123 Klik tombol ok	Tidak dapat login dan muncul pesan login tidak berhasil	Menampilkan pesan login username atau password salah	<input type="checkbox"/> diterima <input checked="" type="checkbox"/> ditolak

Tabel IV.5 Pengujian Sistem Data Toko Sepeda motor bekas

Kasus hasil uji (data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
1	Tambah data	Data toko sepeda motor bekas yang	Data toko sepeda motor	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

		akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka data masuk ke database	bekas yang akan dimasukkan kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	
2	Ubah data	Data toko sepeda motor bekas akan diubah kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	Data toko sepeda motor bekas yang akan diubah kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
3	hapus data	Data toko sepeda motor bekas yang akan dihapus kedalam database, klik hapus maka data pada database akan terhapus	Data toko sepeda motor bekas yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus maka data pada database akan terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Kasus hasil uji (data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
4	Masukkan data tidak lengkap	Ada pesan pengisian tidak lengkap	Muncul pesan bahwa harus isikan semua data	<input type="checkbox"/> diterima <input checked="" type="checkbox"/> ditolak

Tabel IV.6 Pengujian Sistem Data Kecamatan
Kasus hasil uji (data normal)

Kasus hasil uji (data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
1	Tambah data	Data kecamatan yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka data masuk ke database	Data kecamatan yang akan dimasukkan kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
2	Ubah data	Data kecamatan akan diubah kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	Data kecamatan yang akan diubah kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
3	hapus data	Data kecamatan yang akan dihapus kedalam database, klik hapus maka data pada database akan terhapus	Data kecamatannya ng akan terhapus dari dalam database, klik hapus maka data pada database akan terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Kasus hasil uji (data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
4	Masukkan data tidak lengkap	Ada pesan pengisian tidak lengkap	Muncul pesan bahwa harus isikan semua data	<input type="checkbox"/> diterima <input checked="" type="checkbox"/> ditolak

Tabel IV.7 Pengujian Sistem Data Sepeda Motor Bekas
Kasus hasil uji (data normal)

Kasus hasil uji (data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
1	Tambah data	Data sepeda motor bekas yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka data masuk ke database	Data sepeda motor bekas yang akan dimasukkan kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
2	Ubah data	Data sepeda motor bekas akan diubah kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	Data sepeda motor bekas yang akan diubah kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
3	hapus data	Data sepeda motor bekas yang akan dihapus kedalam database, klik hapus maka data pada database akan terhapus	Data sepeda motor bekas yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus maka data pada database akan terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Kasus hasil uji (data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
4	Masukkan data tidak lengkap	Ada pesan pengisian tidak lengkap	Muncul pesan bahwa harus isikan semua data	<input type="checkbox"/> diterima <input checked="" type="checkbox"/> ditolak

Tabel IV.8 Pengujian Sistem Data Berita

Kasus hasil uji (data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
1	Tambah data	Data berita sepeda motor bekas yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka data masuk ke database	Data berita sepeda motor bekas yang akan dimasukkan kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
2	Ubah data	Data berita sepeda motor bekas akan diubah kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	Data berita sepeda motor bekas yang akan diubah kedalam database, klik simpan maka data masuk ke database	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
3	hapus data	Data berita sepeda motor bekas yang akan dihapus kedalam database, klik hapus maka data pada database akan terhapus	Data berita sepeda motor bekas yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus maka data pada database akan terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Kasus hasil uji (data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
4	Masukkan data tidak lengkap	Ada pesan pengisian tidak lengkap	Muncul pesan bahwa harus isikan semua data	<input type="checkbox"/> diterima <input checked="" type="checkbox"/> ditolak

IV.2.2. Hasil Pengujian

Setelah melakukan pengujian terhadap aplikasi ini maka penulis mendapatkan beberapa kesimpulan dari hasil uji coba pada Sistem Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan Metode *Greedy Best First Search*. Adapun kesimpulan yang di dapat oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Dari hasil pengujian berdasarkan informasi yang di dapat *user* dapat menemukan informasi letak toko sepeda motor bekas yang ada di kota Medan dengan cepat dan akurat
2. 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.

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 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 Dibangun

Adapun yang menjadi kelebihan dari sistem yang akan dibangun yaitu :

1. *User* dapat menemukan lokasi dan informasi tentang lokasi toko sepeda motor bekas 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 toko sepeda motor bekas di kota medan.

Adapun kekurangan dari program yang penulis bangun antara lain :

1. *User* hanya dapat menentukan lokasi toko sepeda motor bekas yang ada di kota Medan.
2. Aplikasi ini butuh koneksi internet untuk menampilkan peta letak toko sepeda motor bekas di kota Medan
3. Informasi yang diberikan pada *user* hanya berisi tentang nama toko sepeda motor bekas dan alamat.