

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 IMPLEMENTASI SISTEM

Pada tahap ini akan dilakukan tahap implementasi sistem, yaitu proses pembuatan sistem atau perangkat lunak dari tahap perancangan (*design*) ke tahap pengodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang akan menghasilkan sistem atau perangkat lunak yang telah dirancang sebelumnya. Tujuan dari implementasi adalah menetapkan program yang telah di rancang pada kondisi sebenarnya. Adapun implementasi rancangan program antara lain sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Pembuka (*SplashScreen*)

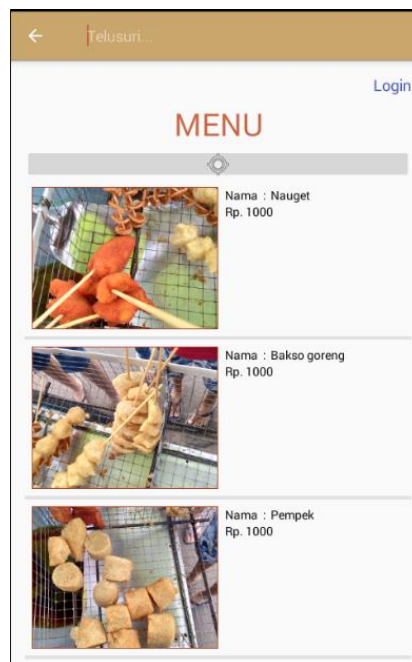
Tampilan ini merupakan tampilan awal yang muncul pada saat pengguna menjalankan aplikasi Sistem Informasi Geografis Pedagang Kaki Lima Kota Jambi dan halaman pembuka akan menampilkan proses *loading* beberapa detik sebelum masuk ke halaman utama. Tampilan halaman pembuka ini merupakan implementasi dari rancangan halaman pembuka pada gambar 4.18, sedangkan listing program ada pada lampiran.



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Pembuka

2. Tampilan Halaman Menu Utama (Home)

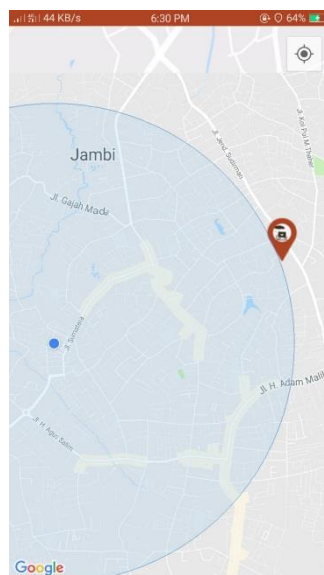
Tampilan ini merupakan tampilan utama saat masuk aplikasi Sistem Informasi Geografis Pedagang Kaki Lima Kota Jambi yang tampil setelah halaman *SplashScreen*. Pada halaman ini terdapat beberapa menu seperti daftar Pedagang Kaki Lima, maps, bantuan dan tentang aplikasi. Tampilan halaman menu utama ini merupakan implementasi dari rancangan halaman menu utama pada gambar 4.19, sedangkan listing program ada pada lampiran.



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Halaman Maps

Halaman Maps merupakan halaman yang menampilkan lokasi Pedagang yang terdaftar di aplikasi secara *realtime*. Titik berwarna biru adalah posisi calon pembeli saat ini, dan posisi pedagang digambar dengan icon gerobak didalam maps.



Gambar 5.3 Tampilan Halaman Maps

4. Tampilan Halaman Deskripsi Makanan

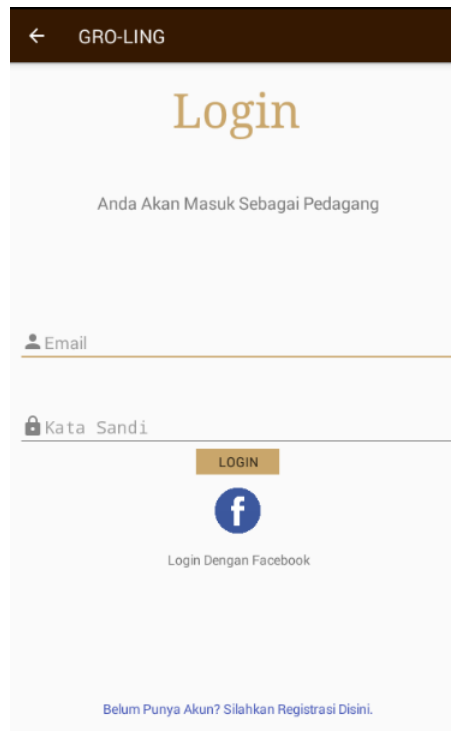
Halaman Deskripsi Makanan merupakan halaman yang menampilkan menu makan yang dijual pesatu Pedagang. Calon Pembeli dapat mengirim permintaan kepedagang untuk melalui jalur yang sesuai dgn lokasinya.



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Deskripsi Makanan

5. Tampilan Halaman *Login*

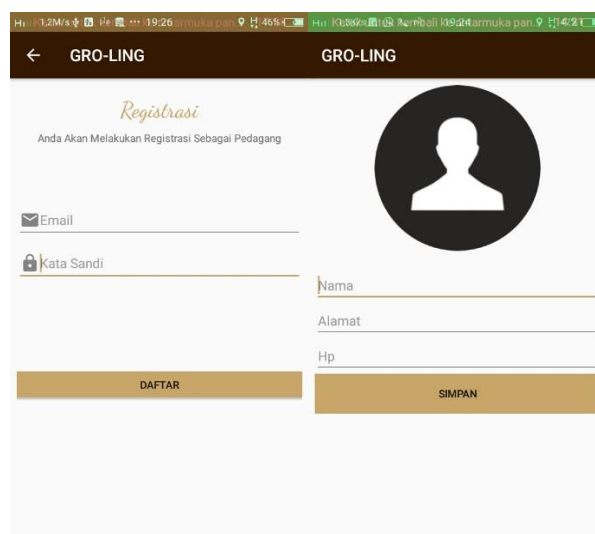
Halaman *login* untuk masuk kedalam aplikasi sebagai pedagang, dan dapat login menggunakan facebook. Jika belum ada akun dapat melakukan registrasi.



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Login

6. Tampilan Halaman Registrasi

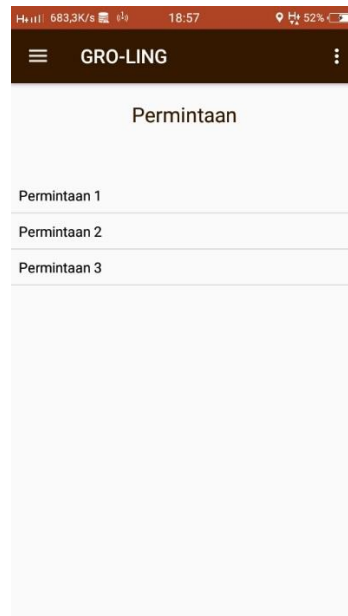
Halaman Registrasi dapat digunakan bagi pengguna yang ingin menjadi pedagang dan belum memiliki akun.



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Registrasi

7. Tampilan Halaman Beranda Pedagang

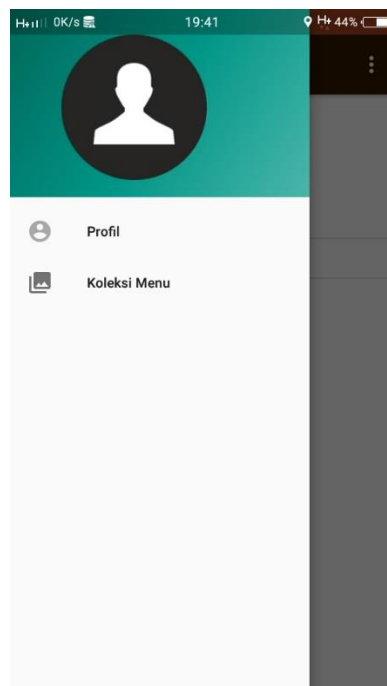
Halaman Beranda Pedagang tampil setelah pedagang login. Halaman ini menampilkan banyak permintaan yang dikirim oleh calon pembeli kepedagang.



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Beranda Pedagang

8. Implementasi Rancangan Halaman Navigasi Drawer

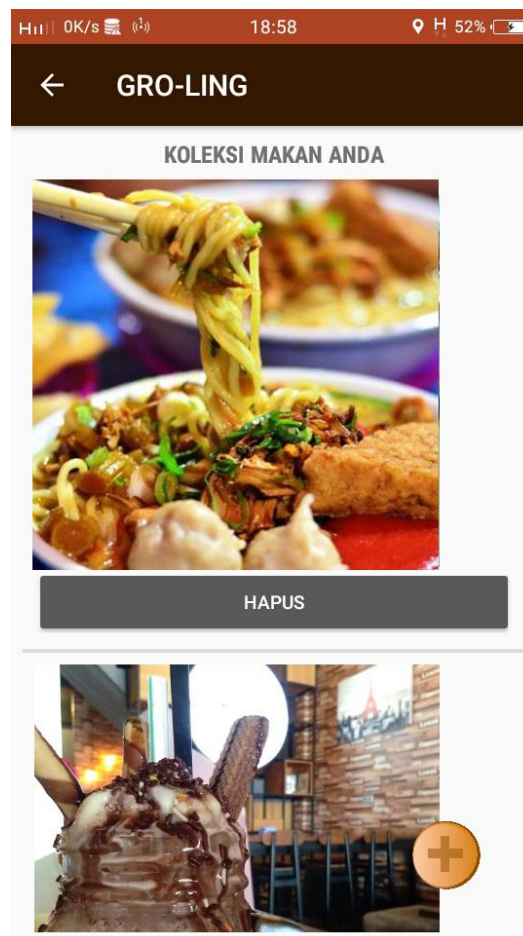
Halaman Navigasi Drawer akan menampilkan 3 pilihan menu yaitu Profil, dan Koleksi Menu.



Gambar 5.8 Implementasi Rancangan Navigasi Drawer

9. Implementasi Rancangan Halaman Koleksi Menu

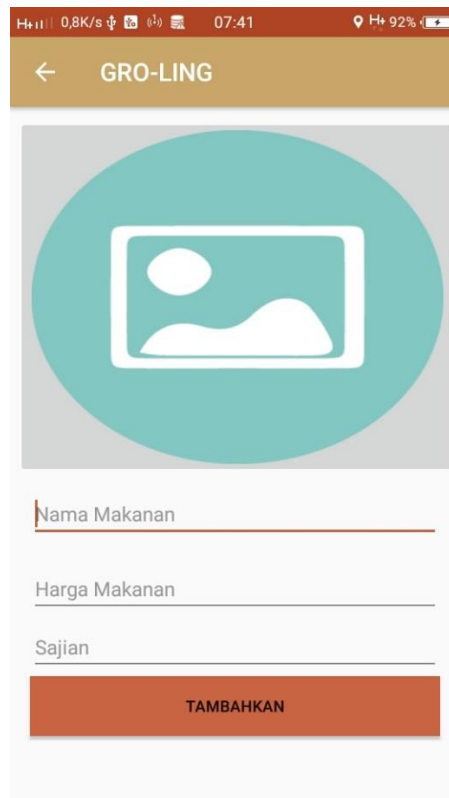
Halaman Koleksi Menu digunakan pengguna untuk mengelolah menu dimana dapat melihat menu makanan, menambah daftar makanan, dan menghapus makanan.



Gambar 5.9 Implementasi Rancangan Halaman Koleksi Menu

10. Implementasi Rancangan Halaman Tambah Makanan

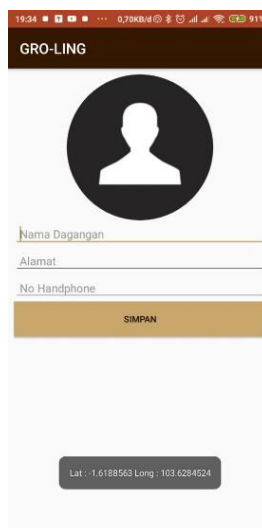
Halaman Tambah Makanan ini akan muncul setelah pedagang klik button tambah di menu koleksi menu.



Gambar 5.10 Implementasi Tambah Makanan

11. Implementasi Rancangan Halaman Edit Profil

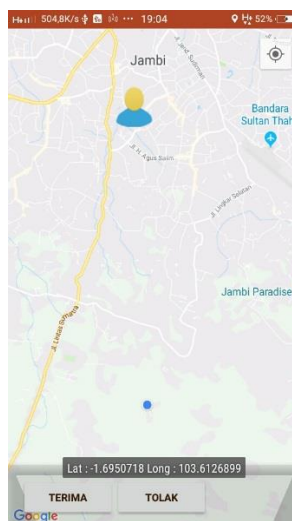
Halaman Edit Profil dapat dilakukan oleh pedagang untuk memperbaharui data pedagang.



Gambar 5.11 Implementasi Halaman Edit Profil

12. Implementasi Rancangan Halaman Maps Pedagang

Halaman Maps Pedagang dapat dilihat oleh pedagang saat dihalaman beranda terdapat permintaan. Saat pedagang memilih salah satu permintaan makan akan tampil halaman maps. Titik berwarna biru adalah titik pedagang berada, dan untuk posisi pembeli di gambarkan dengan icon manusia kepalanya berwarna kuning.



Gambar 5.12 Implementasi Halaman Maps Pedagang

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Dengan selesainya perancangan aplikasi Sistem Informasi Gografis Pedagang Kaki Lima Kota Jambi berbasis Android ini, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan pengujian hasil dari rancangan aplikasi. Dalam hal ini pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diberikan aplikasi yang telah dirancang.

Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah dengan menggunakan metode black box testing “Pada black box testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang di inginkan”

Adapun beberapa tahapan pengujian yang telah penulis lakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 5.1 Pengujian Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pedagang Keliling Kota Jambi

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	kesimpulan
Menu utama	Pengguna mengklik ikon aplikasi	Klik icon aplikasi	Tampil menu dari aplikasi	Tampil menu utama dari aplikasi	Baik
Menu Maps	Pengguna berada pada tampilan menu utama	Klik tombol map	Tampil halaman peta dan titik pedagang yang aktif	Tampil halaman map titik pedagang yang aktif	Baik
Menu Deskripsi Makanan	Pengguna mengklik salah satu makanan pada daftar makanan di tampilan utama Pedagang Kaki Lima	Klik salah satu makanan Kaki Lima	Tampil halaman deskripsi makanan Pedagang Kaki Lima	Tampil halaman deskripsi Pedagang Kaki Lima beserta rute	Baik
Menu <i>Login</i>	Pada sudut kanan tampilan menu utama terdapat	Klik <i>Login</i>	Tampil halaman <i>Login</i>	Tampil halaman <i>Login</i>	Baik

	“Login				
Registrasi	Pengguna mengklik pada teks “Belum Punya Akun Silahkan Registrasi disini”	Klik “Belum Punya Akun Silahkan Registrasi disini”	Tampil halaman Registrasi	Tampil halaman Registrasi	Baik
Beranda Pedagang	Pengguna mengklik tombol “Login” setelah memasukkan data pada menu <i>login</i>	Klik tombol login	Tampil halaman beranda pedagang	Tampil halaman beranda pedagang	Baik
Menu Koleksi Menu	Pengguna buka navigasi drawer klik “Koleksi Menu”	Klik “Koleksi Menu”	Tampil halaman koleksi menu	Tampil halaman koleksi menu	Baik
Tambah Makanan	Pengguna mengklik icon tambah pada menu “koleksi menu”	Klik icon Tambah	Tampil form tambah menu	Tampil form tambah menu	Baik
Edit Profil	Pengguna mengkil “Profil” pada navigsi drawer	Klik “Profil”	Tampil halaman Edit Profil	Tampil halaman Edit Profil	Baik
Maps Pedagang	Pengguna berada pada tampilan beranda	Pengguna menklik salah satu permintaan yang masuk	Tampil halaman Maps Pedagang	Tampil halaman Maps Pedagang	Baik

5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH SISTEM

Setelah selesai melakukan implementasi dan pengujian, adapun Analisis hasil yang dicapai sistem adalah sebagai berikut:

5.3.1 Kelebihan Aplikasi

Adapun kelebihan dari Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pedagang Kaki Lima Di Kota Jambi Berbasis Android yaitu:

1. Mudah digunakan karena dirancang dengan menggunakan *interface* yang mudah dimengerti dan user friendly
2. Terdapat fitur rute terdekat sehingga pengguna dapat mengetahui dimana lokasi Pedagang Kaki Lima terdekat dari posisi pengguna.
3. Tidak memerlukan spesifikasi ponsel yang tinggi.

5.3.2 Kekurangan Aplikasi

Adapun kekurangan dari Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pedagang Kaki Lima Di Kota Jambi Berbasis Android yaitu:

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan di ponsel Android, tidak *multi platform*
2. Pada aplikasi ini tidak dapat melakukan transaksi pembayaran.

3. Aplikasi ini memerlukan sinyal GPS dan internet untuk menjalankannya sehingga belum bisa digunakan secara offline.