

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

#### **5.1 HASIL IMPLEMENTASI**

Setelah melakukan perancangan tentunya akan dilakukan implementasi terhadap rancangan system. Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Implementasi yang dimaksud adalah proses menampilkan suatu sistem atau perangkat lunak yang dirancang.

Hasil dari implementasi antara lain :

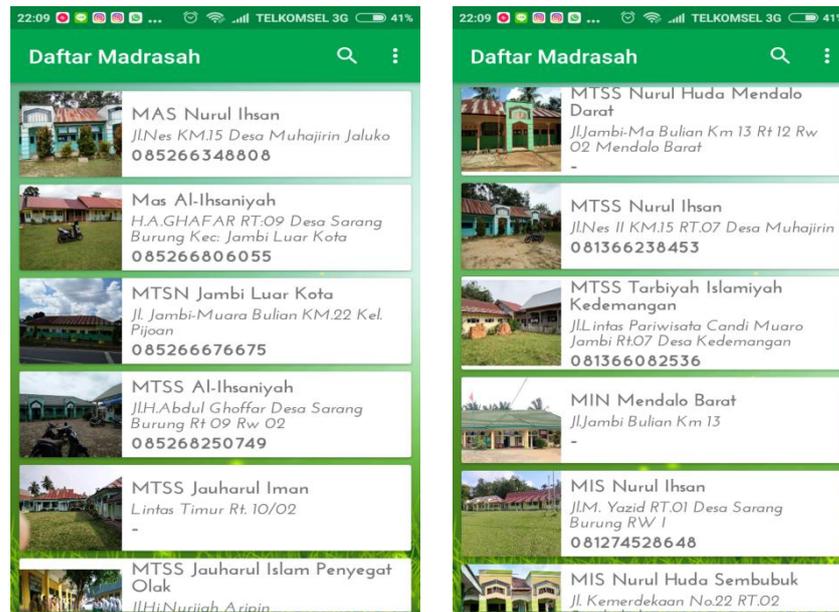
##### **5.1.1 HASIL IMPLEMENTASI RANCANGAN**

Implementasi merupakan tahapan dimana penulis mengaplikasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Dengan menerapkan rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya maka diharapkan menghasilkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan rancangan.

Hasil dari aplikasi yang telah dibuat berdasarkan rancangan adalah sebagai berikut :

#### **1. Tampilan Halaman Daftar Madrasah**

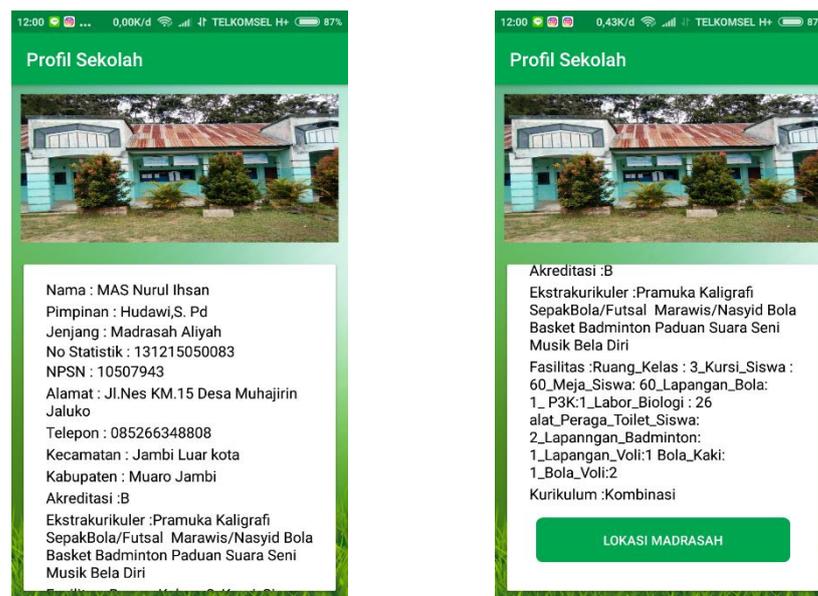
Merupakan halaman yang menampilkan daftar Madrasah yang telah terinput pada system database.



**Gambar 5.1 : Tampilan Halaman Daftar Madrasah**

## 2. Tampilan Halaman Profil.

Pada halaman detail menampilkan info detail tentang lapangan atau toko yang di inginkan user. Info yang di tampilkan antara lain : Nama madrasah, pimpinan, nomer kontak, alamat, dan keterangan tambahan lainnya.



**Gambar 5.2 : Tampilan Halaman Profil Madrasah**

### 3. Tampilan Halaman Maps.

Halaman ini menampilkan lokasi dalam bentuk peta digital. Sehingga akan lebih memperjelas posisi pasti dari lokasi lapangan badminton dan toko olahraga.



**Gambar 5.3 : Tampilan Halaman Maps**

## 5.2 PENGUJIAN SISTEM

Iskandaria (2012), Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak.

Shihab (2011), *Black Box Testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

Shihab (2011), mengemukakan ciri-ciri *black box testing*, yaitu:

1. *Black box testing* berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari *software*.
2. *Black box testing* bukan teknik alternatif daripada *white box testing*. Lebih dari pada itu, ia merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup error dengan kelas yang berbeda dari metode *white box testing*.

*Black box testing* melakukan pengujian tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. juga disebut sebagai *behavioral testing*, *specification-based testing*, *input/output testing* atau *functional testing*.

Dengan adanya pengujian *blackbox testing* ini diharapkan jika ada kesalahan maupun kekurangan di dalam aplikasi dapat segera diketahui sedini mungkin oleh peneliti.

<b>Modul yang diuji</b>	<b>Prosedur Pengujian</b>	<b>Masukkan</b>	<b>Keluaran yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Daftar Madrasah	-Buka Aplikasi Madrasah	Memilih aplikasi madrasah di perangkat android dan klik aplikasi madrasah	Menampilkan daftar madrasah yang ada di database.	Menampilkan daftar madrasah yang ada di database.	Berhasil
Profil Madrasah	-Buka aplikasi madrasah di android -Pilih madrasah	Memilih madrasah pada daftar madrasah di perangkat android	Menampilkan profil madrasah yang ada di database.	Menampilkan profil madrasah yang ada di database.	Berhasil
Maps	-Buka Aplikasi -Pilih madrasah yang ingin	Klik tombol lokasi madrasah di profil sekolah	Menampilkan lokasi madrasah di dalam peta digital	Menampilkan lokasi madrasah di dalam peta digital	Berhasil

	dilihat lokasinya di daftar madrasah				
--	---	--	--	--	--

### 5.3 ANALISIS HASIL YANG TELAH DICAPAI

Di bagian ini penulis akan menjelaskan hasil yang telah dicapai dari penelitian ini. Hasil yang telah dicapai dipaparkan dalam bentuk kelebihan dan kekurangan aplikasi yang disajikan dalam bentuk daftar.

#### 5.3.1 Kelebihan Aplikasi

Adapun Kelebihan dari aplikasi SIG lapangan badminton dan toko olahraga ini yaitu :

1. Aplikasi mudah digunakan oleh pengguna karena dirancang agar lebih *user friendly*.
2. Aplikasi bersifat portabel karena berjalan di perangkat telepon seluler berbasis android.
3. Dapat di gunakan di mana saja selama memiliki akses internet

#### 5.3.2 Kekurangan Aplikasi

1. Aplikasi Belum mampu menghubungkan user ke madrasah secara *real time*.
2. Aplikasi Belum bisa menampilkan foto lokasi Madrasah dan toko lebih dari satu.