

BAB V

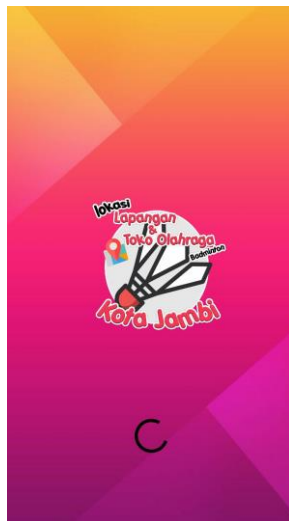
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Setelah melakukan perancangan tentunya akan dilakukan implementasi terhadap rancangan sistem. 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 Halaman *Splashscreen*

Pada halaman ini akan ditampilkan *splashscreen* aplikasi ketika *user* membuka aplikasi. Berikut adalah hasil implementasi halaman *splashscreen* pada gambar 5.1.



Gambar 5.1 : Halaman *Splashscreen*

5.1.2 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama adalah halaman yang ditampilkan secara langsung oleh sistem, tampilan ini bersifat tetap. Dan muncul ketika sesaat setelah membuka aplikasi. Di halaman ini juga terdapat beberapa tombol, yaitu tombol kategori lokasi, semua lokasi, petunjuk, dan keluar.



Gambar 5.2 : Halaman Menu Utama

5.1.3 Halaman Kategori Lokasi

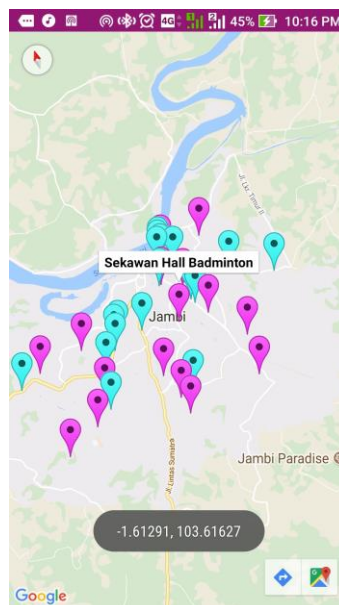
Halaman ini adalah halaman yang menampilkan kategori lokasi yaitu toko olahraga dan lapangan badminton.



Gambar 5.3 : Halaman Kategori Lokasi

5.1.4 Halaman Menu Semua Lokasi

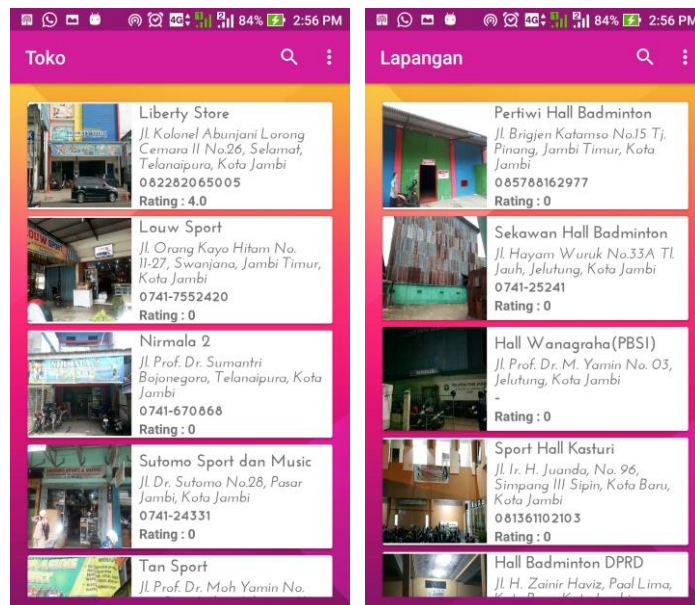
Halaman ini menampilkan semua lokasi lapangan dan toko di dalam peta google maps.



Gambar 5.4 : Halaman Menu Semua Lokasi

5.1.5 Halaman Daftar Lapangan Dan Toko

Merupakan halaman yang menampilkan daftar Lapangan dan Toko yang telah terinput pada sistem database. Selain itu pada halaman ini terdapat menu pencarian yang berdasarkan namanya



Gambar 5.5 : Halaman Daftar Lapangan dan Toko

5.1.6 Halaman Lokasi Terdekat

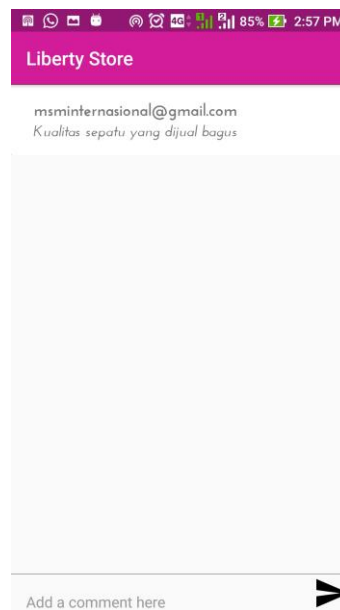
Halaman ini menampilkan lokasi lapangan dan toko olahraga terdekat yang ada di sekitar pengguna. Hanya lapangan dan toko yang berada di dalam radius 1 km yang akan ditampilkan.



Gambar 5.7 : Halaman Info Lapangan Dan Toko

5.1.8 Halaman Komentar

Halaman ini akan menampilkan form komentar yang bisa diisi oleh *user* untuk memberikan komentar pada toko atau lapangan yang ada pada aplikasi.



Gambar 5.8 : Halaman Komentar

5.1.9 Halaman Lokasi Pada Peta

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



Gambar 5.9 : Halaman Lokasi Pada Peta

5.1.10 Halaman Menu Petunjuk.

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan petunjuk pemakaian aplikasi kepada pengguna, yang di dalam aplikasinya terdapat fitur pencarian berdasarkan nama dan Maps.



Gambar 5.10 : Halaman Menu Petunjuk

5.1.11 Halaman Menu Tentang

Halaman ini berisi informasi tentang pembuat aplikasi.



Gambar 5.11 : Halaman Menu Tentang

5.1.12 Halaman Menu Keluar

Tampilan ini muncul ketika user menekan tombol keluar pada menu utama.



Gambar 5.12 : Halaman Menu Keluar

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem adalah tahapan yang dilakukan untuk menguji setiap bagian dan menu dari aplikasi yang dikembangkan. Dengan adanya pengujian ini diharapkan jika ada kesalahan maupun kekurangan di dalam aplikasi dapat segera diketahui sedini mungkin oleh peneliti.

Tabel 5.1 Pengujian Sistem

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Masuk dalam aplikasi	User mengklik aplikasi lokasi lapangan badminton dan toko	Pilih aplikasi lokasi lapangan badminton dan toko olahraga	Tampil <i>flashscreen</i> , kemudian tampil menu utama	Tampil <i>flashscreen</i> , kemudian tampil menu utama	Baik

	olahraga				
Melihat daftar lapangan atau toko	<i>User</i> memilih menu kategori lokasi dan memilih salah satu kategori	Klik menu kategori lokasi kemudian memilih salah satu kategori	Tampil daftar lapangan atau toko	Tampil daftar lapangan atau toko	Baik
Mencari lapangan atau toko pada daftar lapangan dan toko	<i>User</i> berada pada halaman daftar lapangan atau toko dan mengklik icon pencarian	Mengklik icon pencarian dan mengetikkan nama lapangan atau toko	Tampil nama lapangan atau toko yang diketikkan pada pencarian	Tampil nama lapangan atau toko yang diketikkan pada pencarian	Baik
Melihat Lokasi Terdekat	<i>User</i> berada pada halaman daftar lapangan atau toko dan mengklik icon pilihan yang ada di sebelah icon pencarian dan memilih lokasi terdekat	Mengklik icon pilihan dan memilih lokasi terdekat	Tampil <i>map</i> goole berisi lokasi lapangan dan toko yang terdekat dari lokasi <i>user</i> .	Tampil <i>map</i> goole berisi lokasi lapangan dan toko yang terdekat dari lokasi <i>user</i> .	Baik
Melihat info lapangan atau toko	<i>User</i> memilih salah satu lapangan atau toko yang terdapat	Klik salah satu lapangan atau toko pada daftar lapangan atau toko	Tampil halaman info dari lapangan atau toko yang dipilih	Tampil halaman info dari lapangan atau toko yang dipilih	Baik

	pada list daftar lapangan dan toko				
Melihat lokasi lapangan atau toko	<i>User</i> mengklik tombol lokasi pada halaman info dari lapangan atau toko yang telah dipilih	Klik tombol lokasi pada halaman info lapangan atau toko	Tampil maps berisi lokasi lapangan dan <i>user</i>	Tampil maps berisi lokasi lapangan dan <i>user</i>	Baik
Melihat semua lokasi di <i>map</i>	<i>User</i> memilih menu semua lokasi pada menu utama	Klik menu semua lokasi pada menu utama	Tampil semua lokasi lapangan dan toko pada <i>maps</i>	Tampil semua lokasi lapangan dan toko pada <i>maps</i>	Baik
Memberi komentar pada lapangan atau toko olahraga	<i>User</i> mengklik tombol komentar yang ada pada halaman info lapangan atau toko	Klik tombol komentar pada halaman info lapangan atau lokasi	Tampil login Google berupa pilihan email yang ingin digunakan, setelah dipilih tampil halaman komentar	Tampil login Google berupa pilihan email yang ingin digunakan, setelah dipilih tampil halaman komentar	Baik
Memberi rating pada lapangan atau toko olahraga	<i>User</i> mengklik bar rating yang ada pada halaman info lapangan atau toko	Klik bar rating pada halaman info lapangan atau toko	Tampil login Google berupa pilihan email yang ingin digunakan, setelah dipilih tampil rating berhasil di berikan	Tampil login Google berupa pilihan email yang ingin digunakan, setelah dipilih tampil rating berhasil di berikan	Baik
Login	<i>User</i> mengklik tombol	Klik tombol komentar atau bar	Tampil login Google berupa pilihan email	Tampil login Google berupa pilihan email	Baik

	komentar atau bar rating pada halaman info lapangan dan toko	rating pada halaman info lapangan atau toko	yang ingin digunakan, setelah dipilih masuk kehalaman komentar dan berhasil memberi komentar atau rating berhasil di berikan	yang ingin digunakan, setelah dipilih masuk kehalaman komentar dan berhasil memberi komentar atau rating berhasil di berikan	
Melihat petunjuk pemakaian	<i>User</i> memilih menu petunjuk pada menu utama	Klik menu petunjuk pada menu utama	Tampil halaman dari menu petunjuk	Tampil halaman dari menu petunjuk	Baik
Melihat info pembuat	<i>User</i> memilih menu tentang pada pojok kanan bawah aplikasi pada menu utama	Klik menu tentang	Tampil info pembuat aplikasi	Tampil info pembuat aplikasi	Baik
Keluar dari aplikasi	<i>User</i> memilih menu keluar pada menu utama	Klik menu keluar pada menu utama	Tampil pesan “Apakah anda ingin keluar ?” dan ada pilihan “ya” dan “tidak”, jika klik “ya” maka <i>user</i> akan keluar dari aplikasi, jika memilih “tidak”, tampil halaman utama	Tampil pesan “Apakah anda ingin keluar ?” dan ada pilihan “ya” dan “tidak”, jika klik “ya” maka <i>user</i> akan keluar dari aplikasi, jika memilih “tidak”, tampil halaman utama	Baik

5.3 ANALISIS HASIL

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 digunakan di mana saja selama memiliki akses internet
4. Tidak membutuhkan spesifikasi *smartphone* Android yang terlalu tinggi.

5.3.2 Kekurangan Aplikasi

1. Belum mampu menghubungkan pemilik lapangan maupun toko secara *real time* bersama user.
2. *User* belum bisa menghapus atau mengedit komentar yang telah dikirim.