

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

#### **5.1 IMPLEMENTASI SISTEM**

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

##### **1. Tampilan *SplasScreen***

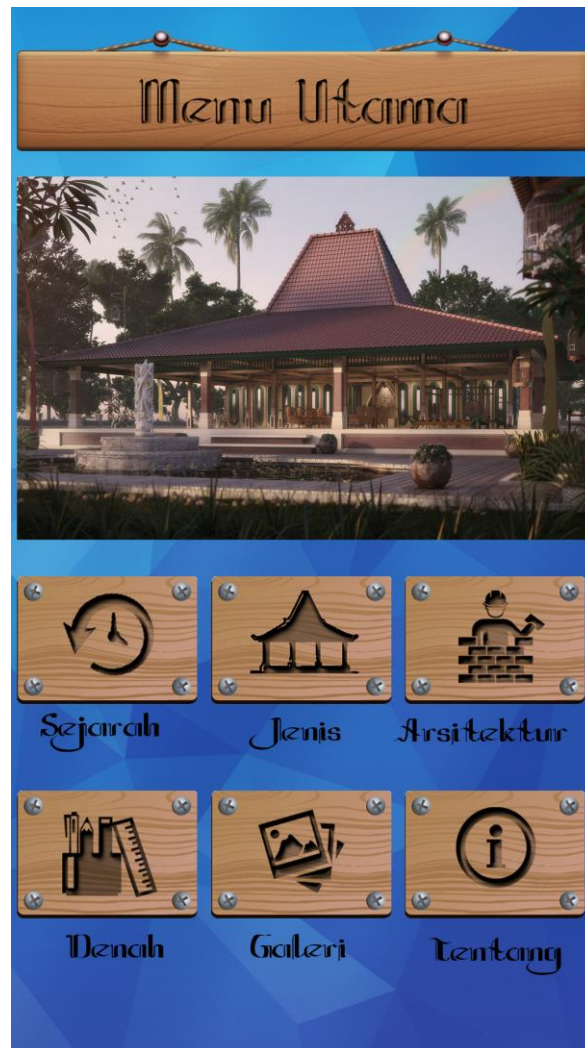
Tampilan ini merupakan tampilan awal yang muncul pada saat pengguna menjalankan aplikasi pengenalan rumah tradisional Joglo dan halaman pembuka akan menampilkan proses loading beberapa detik sebelum masuk kehalaman utama. Gambar 5.1 berikut ini merupakan implementasi dari halaman *SplasScreen*.



**Gambar 5.1 Halaman *SplashScreen***

## **2. Tampilan Halaman Utama**

Tampilan ini merupakan tampilan utama dari aplikasi Pengenalan Tokoh Wayang yang tampil setelah halaman *SplashScreen*. Pada halaman ini terdapat penjelasan singkat rumah tradisional Joglo serta beberapa menu, seperti sejarah Joglo, jenis Joglo, arsitektur Joglo, Denah Joglo, galeri Joglo dan. Gambar 5.2 berikut ini merupakan implementasi tampilan menu utama dari aplikasi.



**Gambar 5.2 Halaman Utama**

### **3. Tampilan Halaman Sejarah Joglo**

Halaman sejarah Joglo merupakan halaman yang menampilkan informasi sejarah rumah tradisional Joglo beserta alasan kenapa sekarang jarang ditemui. Gambar 5.3 berikut ini merupakan implementasi dari rancangan Halaman sejarah Joglo



**Gambar 5.3 Halaman Sejarah Joglo**

#### 4. Tampilan Halaman Jenis-jenis Joglo

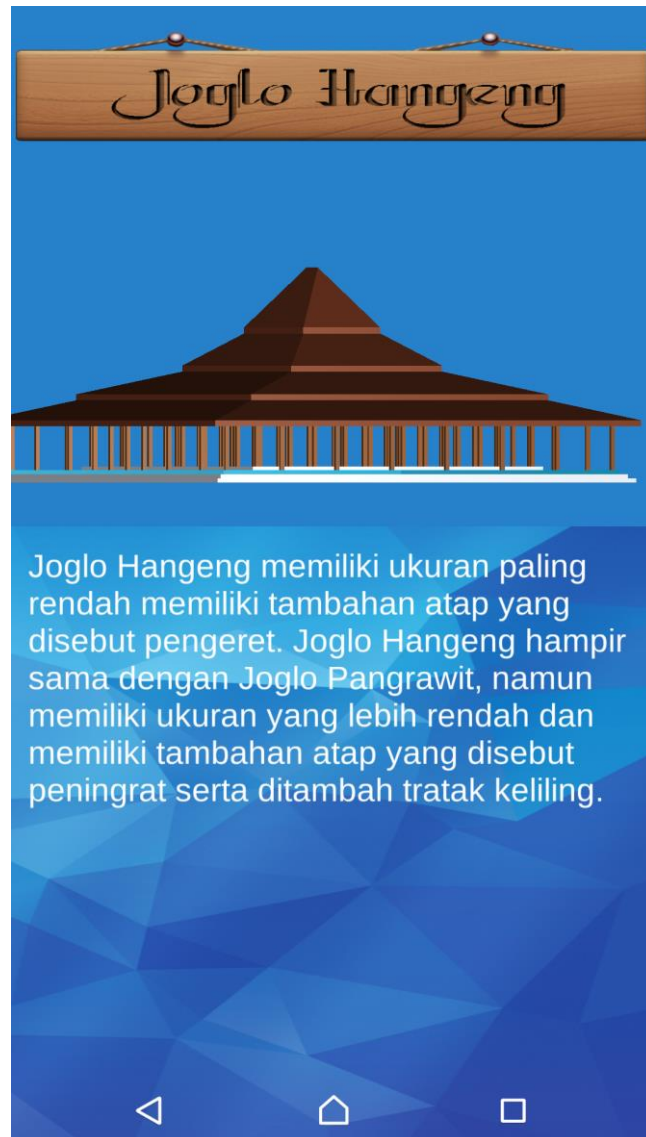
Halaman Jenis-jenis Joglo merupakan halaman yang menampilkan nama-nama Joglo yang ditampilkan dalam bentuk daftar (*list*). Pada halaman ini pengguna dapat memilih rumah tradisional Joglo mana yang ingin dilihat. Gambar 5.4 berikut ini merupakan implementasi dari tampilan halaman Jenis-jenis Joglo.



Gambar 5.4 Halaman Jenis-jenis Joglo

## 5. Tampilan Halaman Detail Jenis Joglo

Halaman Detail Jenis Joglo merupakan halaman yang menampilkan informasi jenis Joglo yang dipilih pengguna berupa gambar 3D dan penjelasannya. Gambar 5.5 berikut ini merupakan implementasi dari rancangan Halaman detail rumah Joglo



**Gambar 5.5 Halaman Detail Rumah Joglo**

## 6. Tampilan Halaman Arsitektur Joglo

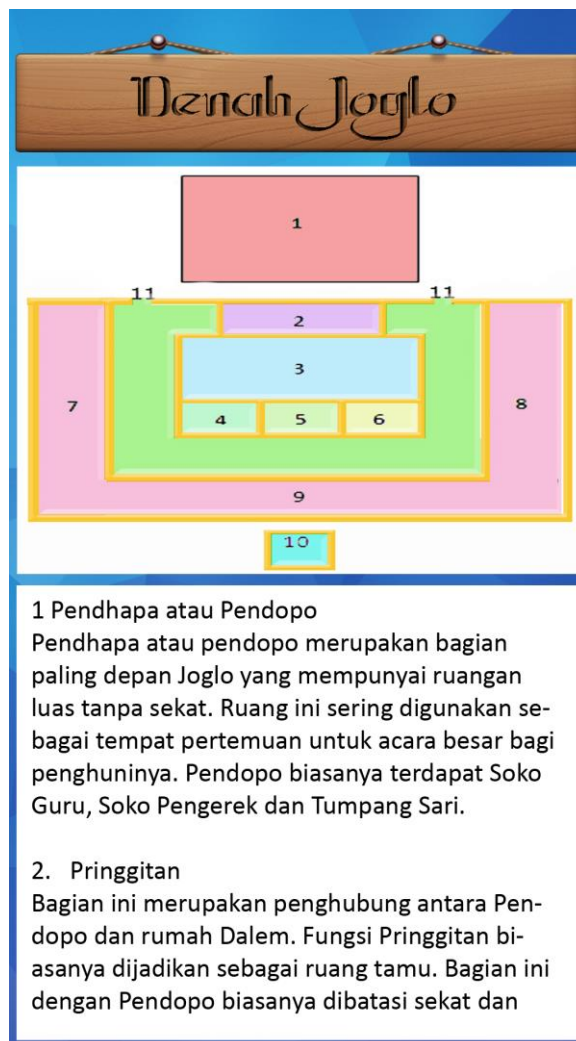
Halaman Arsitektur Joglo merupakan halaman yang menampilkan arsitektur Joglo berupa bagian-bagian Joglo beserta penjelasannya nama nama bagiannya.



**Gambar 5.6 Halaman Arsitektur Joglo**

## 7. Tampilan Halaman Denah Joglo

Halaman silsilah merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang denah rumah Joglo dan nama-nama ruangan beserta penjelasan dan kegunaannya. Gambar 5.7 berikut ini merupakan implementasi dari tampilan halaman denah Joglo.

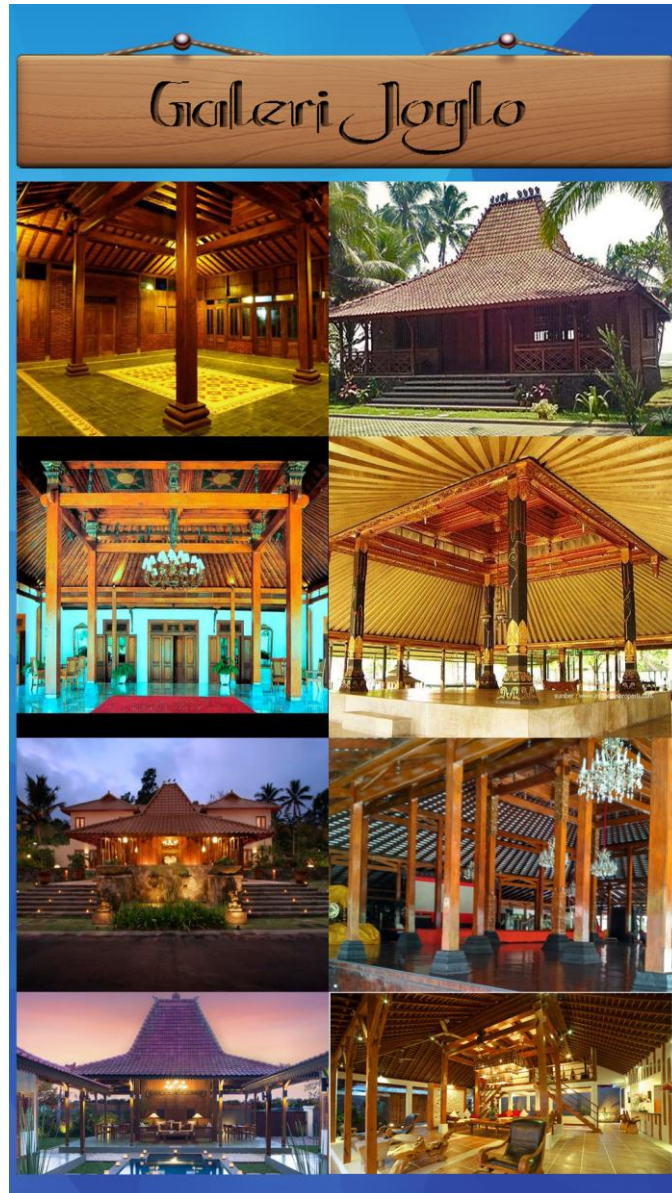


**Gambar 5.7 Halaman Denah Joglo**



## 8. Halaman Galeri

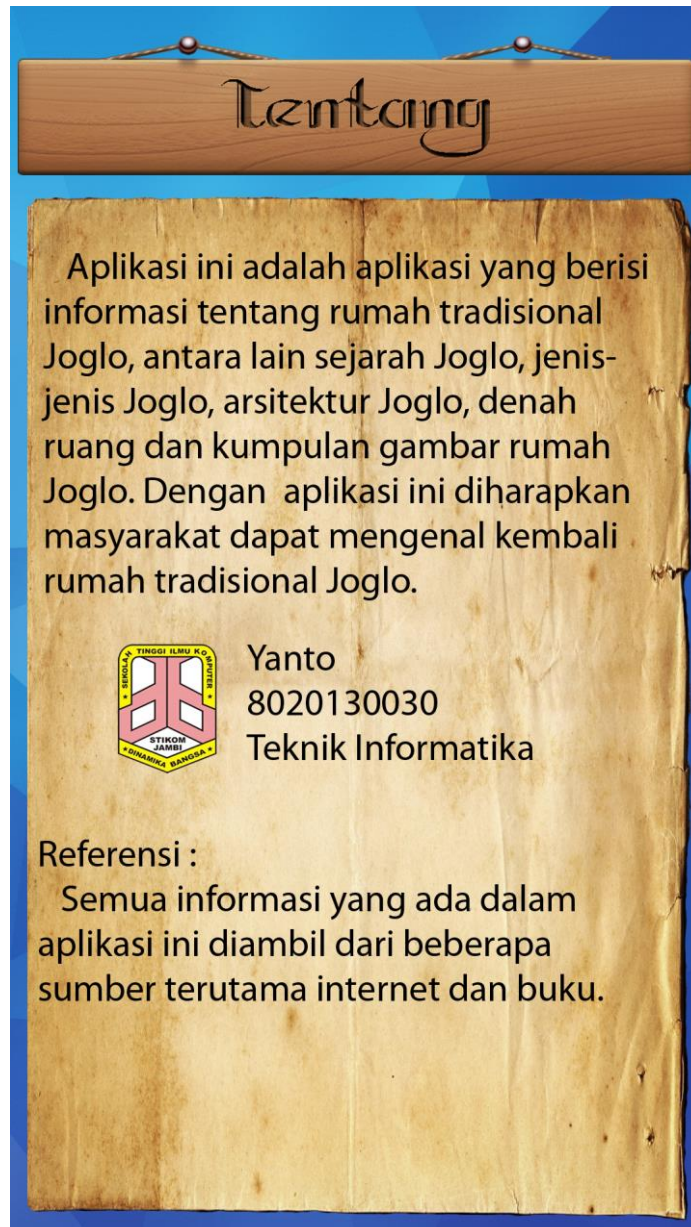
Halaman Galeri Joglo merupakan halaman yang berisi informasi seputar bangunan Joglo berupa kumpulan gambar rumah tradisional. Gambar 5.14 berikut ini merupakan implementasi tampilan halaman galeri Joglo.



**Gambar 5.8 Halaman Galeri Joglo**

## 9. Halaman Tentang

Halaman tentang akan menampilkan keterangan tentang Informasi aplikasi tentang pengembang aplikasi,dan referensi. Gambar 5.11 berikut ini merupakan implementasi dari tampilan halaman tentang :



Gambar 5.9s Halaman Tentang

## 5.2 PENGUJIAN SISTEM

Untuk mengetahui keberhasilan dari implementasi sistem yang telah dilakukan, maka penulis melakukan tahap pengujian terhadap sistem secara fungsional, yaitu dengan menggunakan metode *Unit Testing* yang difokuskan pada modul – modul terkecil yang terdapat pada sistem, dan kemudian yang menguji modul – modul yang terdapat pada sistem secara keseluruhan.

Adapun beberapa tahap pengujian yang telah penulis lakukan akan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 5.1 Pengujian Sistem**

No	Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Hasil diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
1	<i>Spalsh Screen</i>	Membuka Aplikasi	<i>SplashScreen</i>	Menampilkan SplashScreen	Menampilkan SpalshScreen	Sesuai dengan hasil yang diharapkan
2	Menu Utama	Membuka Aplikasi	<i>Menu Utama</i>	Menampilkan Halama Menu Utama	Menampilkan Halaman Menu Utama	Sesuai dengan hasil yang diharapkan
3	Menu sejarah Joglo	Membuka Sejarah Joglo	<i>Menu Sejarah Joglo</i>	Menampilkan informasi sejarah rumah tradisional Joglo	Menampilkan informasi sejarah rumah tradisional Joglo	Sesuai dengan hasil yang diharapkan
4	Menu Jenis-jenis rumah Joglo	Membuka Jenis-jenis Joglo	<i>Menu Jenis-jenis Joglo</i>	Menampilkan list Jenis-jenis Joglo	Menampilkan list Jenis-jenis Joglo	Sesuai dengan hasil yang diharapkan
5	Daftar List Jenis-jenis	Membuka daftar list Jenis-jenis	<i>Daftar Jenis Joglo</i>		Menampilkan informasi jenis Joglo	Sesuai dengan hasil yang

	Joglo	Jogo				diharapkan
6	Menu Arsitektur Joglo	Membuka menu arsitektur Joglo	<i>Menu Arsitektur Joglo</i>	Menampilkan informasi arsitektur Joglo	Menampilkan informasi arsitektur Joglo	Sesuai dengan hasil yang diharapkan
7	Menu denah Joglo	Membuka menu denah Joglo	<i>Menu denah Joglo</i>	Menampilkan informasi denah Joglo	Menampilkan informasi denah Joglo	Sesuai dengan hasil yang diharapkan
8	Menu Galeri Joglo	Membukan menu Galeri	<i>Menu Galeri</i>	Menampilkan informasi Galeri Joglo	Menampilkan informasi Galeri Joglo	Sesuai dengan hasil yang diharapkan
9	Menu Tentang Aplikasi	Membuka menu tentang aplikasi	<i>Menu Info Aplikasi</i>	Menampilkan menu tentang kami dan menu referensi	Menampilkan menu tentang kami dan menu referensi	Sesuai dengan hasil yang diharapkan

Dari Table 5.1 terdapat modul yang diuji, prosedur pengujian, masukan, hasil yang diharapkan, hasil yang didapat dan kesimpulan. Modul yang diuji adalah deskripsi setiap menu, prosedur pengujian merupakan langkah-langkah untuk melakukan pengujian, masukan merupakan proses klik suatu objek, hasil yang diharapkan merupakan hasil yang diharapkan sebelum melakukan implementasi, sedangkan hasil yang didapat merupakan hasil yang muncul ketika aplikasi sudah diimplementasikan serta kesimpulan merupakan hasil apakah hasil yang didapat sama dengan keluaran yang diharapkan jika iya maka kesimpulannya adalah sesuai dengan hasil yang diharapkan

### **5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI**

Setelah melakukan pengujian pada aplikasi Pengenalan rumah tradisional Joglo berbasis android ini, di dapat hasil evaluasi dari kemampuan sistem. Adapun kelebihan dan kekurangan dari sistem aplikasi tersebut sebagai berikut :

#### **5.3.1 Kelebihan Aplikasi**

Adapun kelebihan dari aplikasi pengenalan rumah tradisional Joglo berbasis android ini yaitu :

1. Pengguna tidak perlu menggunakan koneksi internet untuk mengakses seluruh konten yang ada pada aplikasi.
2. Aplikasi ini dapat menjelaskan lebih detail gambaran rumah tradisional Joglo karena menggunakan gambar 3D.
3. Dapat digunakan dimana saja, karena aplikasi ini dirancang dan dapat berjalan di ponsel pintar (*smartphone*) yang berbasis android.
4. Tidak membutuhkan spesifikasi android terlalu tinggi, karena aplikasi dirancang dengan persyaratan minimum (*minimum requirment*) Android versi 4.1 (*JellyBean*)

#### **5.3.2 Kekurangan Aplikasi**

Adapun kekurangan dari aplikasi pengenalan tokoh-tokoh wayang berbasis android ini yaitu :

1. Aplikasi hanya bisa berjalan pada *platform* Android (tidak *multi platform*).

2. Pada aplikasi ini belum menggunakan gambar 3D yang belum mendetail seperti tidak adanya ukiran pada kayu-kayu pada rumah tradisional Joglo.
3. Tampilan yang masih sederhana.