BAB V

TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Implementasi

Setelah sistem dirancang dan didesain secara rinci, maka selanjutnya menuju tahap implementasi. Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua *user* yang akan menggunakan sistem. Sehingga *user* tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem dapat dibuat lebih baik lagi.

5.1.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak terdiri dari spesifikasi minimum perangkat yang dibutuhkan.

5.1.2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Dalam menerapkan rancangan yang telah di buat, di butuhkan beberapa *software* untuk membuat program aplikasi simulator resep masakan khas indonesia yaitu :

1. Bahasa Pemrograman Java Dalam hal ini digunakan *Java Development Kid* (JDK) 1.6 dan *Java Runtime Environment* (JRE).

2. Sistem Operasi Untuk penggunaan sistem operasi dapat digunakan Windows XP (32-bit) atau Windows Seven (32 atau 64 bit).
3. *Integrated Development Environment* (IDE) Eclipse 3.4 atau 3.5 Untuk memudahkan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi, maka digunakan IDE karena memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembuatan atau pembangunan perangkat lunak. Adapun dalam pembuatan ini digunakan Eclipse v3.4 atau 3.5 dikarenakan telah mendukung *Android Development Tools.*
4. *Android Software Development Kit* (Android SDK) Android SDK menyediakan development environment dengan semua komponen yang diperlukan. Antara lain *tools* pengembangan, *libraries*, dokumentasi, dan contoh aplikasi serta disertakan pula *emulator* untuk mensimulasikan aplikasi berjalan pada perangkat.
5. *Android Development Tools* (ADT) Android membuat kostum *plugin* untuk IDE Eclipse, sehingga dengan adanya ADT ini memberikan kemudahan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi, membuat tampilan antarmuka aplikasi, menambahkan komponen yang diperlukan, men-*debug* aplikasi dengan menggunakan perangkat SDK Android, dan bahkan membungkus aplikasi yang telah dikembangkan untuk di distribusikan. Adapun ADT yang digunakan adalah ADT 0.9.5.

5.2. Implementasi Perancangan Basis Data (Database SQLite)

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat pada SQLiite, implementasi basis data diimplementasikan menggunakan Codding pada SQLite, Tabel-tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang diimplementasikan pada basis data.

1. Tabbel DbDapurIndonesia.java

```
import android.content.ContentValues;
import android.content.Context;
import android.database.Cursor;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.database.sqlite.SQLiteOpenHelper;

public class DbDapurIndonesia extends SQLiteOpenHelper {
 private static final String DATABASE_NAME = "dbmasakan.db";
 public static final String BAHAN = "bahan";
 public static final String CARA_MEMBUAT = "cara_membuat";
 public static final String NAMA_MASAKAN = "nama_masakan";
       public static final String BUMBU_TAMBAHAN =
  "bumbu_tambahan";
 public static final String JENIS_MASAKAN = "jenis_masakan";
 public static final String NAMA_KATEGORI = "nama_kat";
      public static final String GAMBAR = "gambar";
      public static final String INFO_MASAKAN = "info";

       public DbDapurIndonesia(Context context) {
             super(context, DATABASE_NAME, null, 1);
             // TODO Auto-generated constructor stub
       }

       public void createTable(SQLiteDatabase db) {
       db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS masakan");
             db.execSQL("CREATE TABLE if not exists masakan
  (_id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT, nama_masakan TEXT,
  bahan TEXT, cara_membuat TEXT, bumbu_tambahan TEXT,
  nama_kat TEXT, jenis_masakan TEXT, gambar TEXT, info
  TEXT);");
       }

  public static void generateData(SQLiteDatabase db) {
             ContentValues cv = new ContentValues();
```

2. Tabel DbTips.java

```
import android.content.ContentValues;
import android.content.Context;
import android.database.Cursor;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.database.sqlite.SQLiteOpenHelper;

public class DbTips extends SQLiteOpenHelper {
      private static final String DATABASE_NAME =
"dbmasakan.db";
    public static final String TIPS2 = "tips2";
   public static final String NAMA_TIPS = "nama_tips2";

      public DbTips(Context context) {
            super(context, DATABASE_NAME, null, 1);
            // TODO Auto-generated constructor stub
      }

      public void createTableTips(SQLiteDatabase db) {
      db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS tipstips");
      db.execSQL("CREATE TABLE if not exists tipstips " +
"(_id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT, tips2 TEXT,
nama_tips2 TEXT);");
      }

public static void generateDataTips(SQLiteDatabase db) {
            ContentValues cv = new ContentValues();
```

5.3. Implementasi Antar Muka

Implementasi merupakan tahapan yang bertujuan mengubah hasil dari rancangan sistem menjadi bentuk nyata, dalam hal ini berupa aplikasi simulator manasik haji yang berjalan pada emulator android di komputer. pada saat pertama kali aplikasi ini di jalankan maka akan muncul sebuah tampilan seperti gambar di bawah ini :

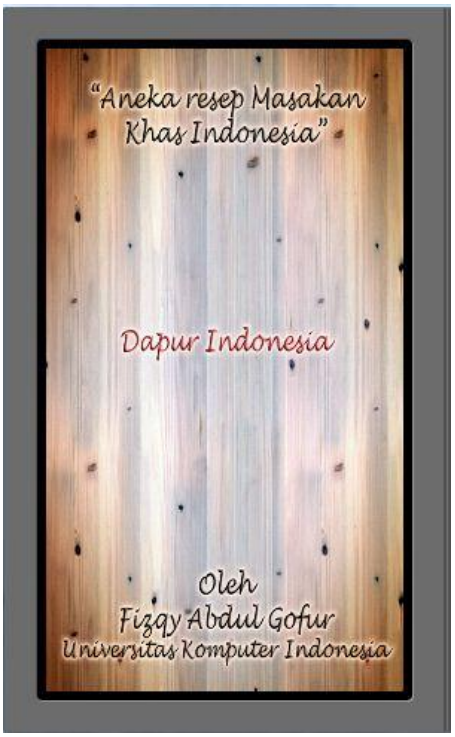
1. Tampilan Menu Aplikasi Pada *Mobile* Android



Gambar 5.1. Aplikasi Dapur Indonesia Pada Menu Aplikasi

Gambar 5.1. Adalah gambar yang menampilkan menu aplikasi pada hanphone Androi. Untuk memeilih Aplikasi Dapur Indonesia maka langkah yang harus dilakukan adalah dengan mengklick aplikasi Dapur Indonesia pada menu aplikasi hanphone.

2. Tampilan Loading Page Aplikasi Dapur Indonesia



Gambar 5.2. Tampilan *Loading Page* Aplikasi

Gambar 5.2. adalah tampilan *Loading Page* pada Aplikasi Dapur Indonesia. Tampilan loading page ini adalah salah salah satu tampilan sebelum memasuki menu awal aplikasi Dapur Indonesia. Gambar loading page ini ada pada awal aplikasi dijalankan.

3. Tampilan Menu Awal Aplikasi Dapur Indonesia



Gambar 5.3. Tampilan Awal Aplikasi

Gambar di atas adalah gampar pada tampilan awal Aplikasi Dapur Indonesia. Pada tampilan menu awal ini terdapat kategori dari *Searching*, Masakan, Minuman Kue dan *Dessert.*

4. **Tampilan Pencarian Masakan Pada Menu Awal Aplikasi**



Gambar 5.4. Tampilan Pencarian Masakan Pada Menu Awal

Gambar di atas adalah tampilan Pencarian Masakan pada menu awal Aplikasi Dapur Indonesia. Dimana pada gambar ini menampilkan menu-menu masakan yang dicari pada konten *Search Box*. *Keywoard* yang digunakan untuk pencarian masakan adalah nama masakan, jika kata kunci dari masakan telah diinputkan maka user memilih *searching* untuk memproses pencarian, dan sistem akan menampilkan nama-nama masakan yang dicari secara *drop down* .

5. Tampilan Menu Masakan Pada Aplikasi



Gambar 5.5.Tampilan Menu Masakan Pada Aplikasi

Gambar di atas adalah tampilan Menu Masakan pada aplikasi Dapur Indonesia. Ketika memilih menu Masakan pada tampilan awal apalikasi maka tampilan selanjutnya adalah tampilan masakan. Tampilan ini memiliki tiga kategori yang memiliki fungsi yang berbeda.

Pertama button masakan kering, button ini memuat semua makanan dari masakan kering atau masakana yang tidak berkuah, kemudian button Masakan Basah, button ini memuat semua jenis dari masakan basah atau masakan berkuah, dan yang terakhir adalah button Info Masakan, konten ini memliki fungsi menampilkan informasi dari masakan kering dan masakan basah.

6. Tampilan Isi Dari Masakan Kering Pada Aplikasi



Gambar 5.6. Tampilan Isi Dari Masakan Kering Pada Aplikasi

Gambar di atas Adalah tampilan gambar yang menjelaskan tentang isi dari masakan kering, dimana pada tampilan ini memuat semua jenis-jenis masakan kering yang tersimpan pada database SQLite. Isi dari masakan kering ini terdapat pada kategori masakan.

7. Tampilan Isi Dari Masakan Basah Pada Aplikasi



Gambar 5.7. Tampilan Isi Dari Masakan Basah Pada Aplikasi

Gambar di atas. Adalah tampilan gambar yang menjelaskan tentang isi dari masakan basah, dimana pada tampilan ini memuat semua jenis-jenis masakan basah yang tersimpan pada database SQLite. Isi dari masakan basah ini terdapat pada kategori masakan.

8. Tampilan Info Masakan Pada Aplikasi



Gambar 5.8. Tampilan Info Masakan Pada Aplikasi

Gambar di atas. Adalah tampilan gambar yang menjelaskan tentang Info Masakan. Tampilan ini menjelaskan tentang jenis dari masakan basah dan masakan kering yang terdapat pada kategori masakan. Info dari kedua masakan ini hanya terdapat pada kategori masakan dan tidak ada pada menu-menu masakan lain yang ada pada aplikasi Dapur Indonesia ini.

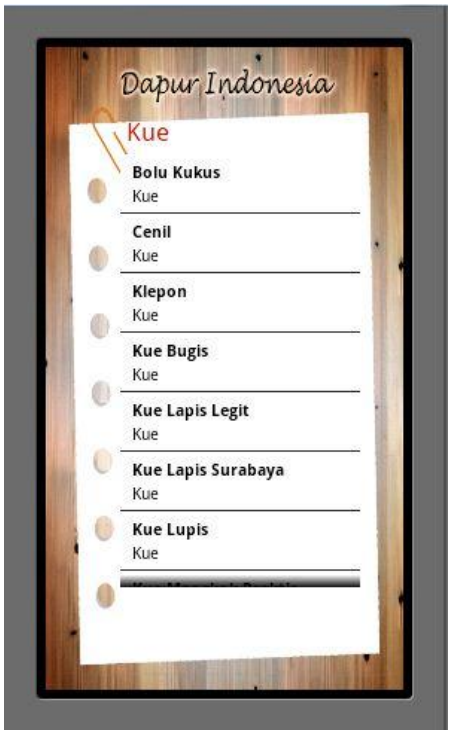
9. Tampilan Isi Dari Minuman Pada Aplikasi



Gambar 5.9. Tampilan Isi Dari Minuman Pada Aplikasi

Gambar di atas. Adalah tampilan gambar yang menjelaskan tentang isi dari Menu Minuman, dimana pada tampilan ini memuat semua jenis-jenis Minuman yang tersimpan pada database SQLite. Isi dari minuman ini terdapat pada kategori Minuman.

10. Tampilan Isi Dari Kue Pada Aplikasi Dapur Indonesia



Gambar 5.10. Tampilan Isi Dari Kue Pada Aplikasi

Gambar di atas. Adalah tampilan gambar yang menjelaskan tentang isi dari Menu Kue, dimana pada tampilan ini memuat semua jenis-jenis Kue yang tersimpan pada database SQLite. Isi dari Menu Kue ini terdapat pada kategori Menu Kue.

11. Tampilan Isi Dari Dessert Pada Aplikasi Dapur Indonesia



Gambar 5.11. Tampilan Isi Dari Dessert Pada Aplikasi

Gambar di atas. Adalah tampilan gambar yang menjelaskan tentang isi dari Menu Dessert, dimana pada tampilan ini memuat semua jenis-jenis Dessert yang tersimpan pada database SQLite. Isi dari dessert ini terdapat pada kategori Dessert.

12. Tampilan Dari Masakan Yang Dipilih Dari Kategori



Gambar 5.12. Dari Masakan Yang Dipilih Dari Kategori

Gambar di atas. Adalah gambar yang menampilkan nama masakan atau nama yang telah dipilih, baik dari menu searching, masakan, minuman, kue maupun dessert, jika masakan atau menu yang telah dipilih dari kategori masakan maka sistem akan menampilkan tampilan seperti gambar diatas, dimana pada gambar ini terdapat fungsi dari info masakan dan mulai membuat, dimana masing-masing fungsi tersebut memeiliki info fungsi yang berbeda. Jika user memili info masakan, maka sistem akan menampilkan informasi dari masakan yang tersebut, dan jika user memilih mulai membuat, maka sistem akan menampilkan tampilan mulai memasak yang terdiri dari bahan-bahan masakan serta cara membuatnya.

13. Tampilan Dari Info Masakan Yang Dipilih Dari Kategori Masing-Masing



Gambar 5.13. Info Masakan Yang Dipilih Dari Kategori Masing-Masing

Gambar di atas. Adalah gambar yang menampilkan Informasi dari Masakan atau menu lain yang telah dipilih dari kategori masakan, pada tampilan info masakan ini hanya memuat informasi berupa keterangan singkat dari masakan atau menu yang telah dipilih pada aplikasi Dapur Indonesia.

14. Tampilan Mulai Memasak Dari Pilihan Kategori Masing-Masing Pada Menu



Gambar 5.14. Tampilan Mulai Memasak

Gambar di atas. Adalah gambar yang menampilkan informasi berupa Bahan-bahan dari masakan dan Cara Membuat Masakan yang telah dipilih dari kategori masakan yang ada pada aplikasi Dapur Indonesia. Tampilan ini hanya menampilkan informasi berupa text.

15. Tampilan Antarmuka Button Pilihan



Gambar 5.15. Tampilan Button Pilihan

Gambar di atas adalah tampilan antarmuka yang menampilkan menu button, dimana pada menu button ini ada beberapa konten, yaitu konten home, help, tips, tambah masakan, tentang dan keluar. Dimana pada masing-masing konten ini memili fungsi yang berbeda. Fungsi dari home adalah kembali menampilkan menu utama, fungsi tips adalah memuat tentang isi dari berbagai macam tips, fungsi dari button tambah masakan adalah tampilan atau form dimana sistem menampilkan text area untuk memuat atau menginput data masakan yang dinginkan user, sedangkan fungsi dari tentang adalah menampilkan

penjelasan berupa text dari aplikasi dan pembuat aplikasi, dan yang terakhir adalah button keluar, dimana pada buuton ini memiliki fungsi keluar dari aplikasi.

16. Tampilan Isi Dari List Tips



Gambar 5.16. Tampilan Isi Dari List Tips

Gambar di atas. Adalah gambar yang menampilkan isi dari Tips, dimana isi pada tips ini adalah data yang berasal dari database SQLite. Tampilan ini hanya menampilkan list tips-tips yang berupa text, isi dari semua tips yang ada pada database ini merupakan tips atau informasi yang bersipat umum.

17. **Tampilan Isi Tips Yang Dipilih**



Gambar 5.17. Tampilan Isi Tips Yang Dipilih

Gambar di atas. Adalah gambar yang menmpilkan isi dari Tips, pada tampilan tips ini hanya memuat isi tips yang tersimpan pada database SQLite. Isi tips ini hanya berisikan informasi tentang tips-tips masakan yang berupa text, tips yang tersimpan pada database tidak hanya salah dari salah satu kategori masakan, tetapi tips yang tersimpan atau yang ada adalah tips yang bersipat umum.

18. Tampilan Antarmuka Tambah Data Menu



Gambar 5.18. Tampilan Tambah Data Menu

Gambar di atas adalah tampilan antar muka yang menampilkan tambah masakan, dimana pada tampilan ini menyajikan beberapa fungsi, dimana pada tampilan tambah masakan ini di gunakan untuk menambah data masakan, minuman, kue dan dessert. Dengan form tambah masakan ini user bisa mengisi atau menambah isi dari masakan, minuman, kue maupun dessert. Dan pada form ini juga terdapat beberapa button, diantaranya ada button simpan yang difungsikan untuk menyimpat data setelah user mengisi text area, kemudian ada button hapus, dimana pada fungsi ini berfungsi untuk menghapus data yang telah diniputkan,

dan yang terakhir adalah button cancel, button cancel berfungsi sebagai pengebalian kepada menu awal aplikasi.

19. Tampilan Isi Dari Tentang



Gambar 5.19. Tampilan Isi Dari Tentang

Gambar di atas Adalah gambar yang menmpilkan isi dari Tentang, pada tampilan tentang ini hanya menampilkan berupa informasi mengenai Aplikasi Dapur Indonesia dan Profil dari Pembuat. Pada tampilan tentang ini informasi yang diberikan hanya bersifat garis besar dan tidak menampilkan informasi detail.

20. Tampilan Dari Help



Gambar 5.20. Tampilan *Help*

Gambar di atas Adalah gambar yang menmpilkan isi dari *Help*, pada tampilan *Help* ini hanya menampilkan berupa informasi mengenai tutorial atau panduan cara penggunaan dari aplikasi Dapur Indonesia. Pada tampilan *Help* ini informasi yang diberikan hanya berupa text dan tidak menampilkan suara ataupun vidio.

5.4. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Pengujian system dilakukan secara fungsional (*alpha*) dan betha. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah pengujian *blackbox* yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

5.4.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian adalah pengujian terhadap fungsi-fungsi yang ada di dalam system, apakah fungsional dari aplikasi tersebut berfungsi sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Berikut ini tabel rencana pengujian dari sistem yang dibangun.

Tabel 5.1 Rancangan Pengujian

No	Komponen Yang Diuji	Skenario Butir Uji	Hasil Pengujian
1	Pencarian Masakan	*Keywoard*	*Black Box*
2	Pilih Kategori	Memilih Menu Masakan	*Black Box*
3	Pilih Kategori	Memilih Menu Minuman	*Black Box*
4	Pilih Kategoori	Memilih Menu Kue	*Black Box*
5	Pilih Kategori	Memilih Menu *Dessert*	*Black Box*
6	*List* Masakan	Memilih Masakan Kering	*Black Box*
7	*List* Masakan	Memilih Masakan Basah	*Black Box*
8	Info	Memilih Info Masakan	*Black Box*
9	*List* Kue	Memilih Kue Pada *List* Kue	*Black Box*

10	*List Minuman*	Memilih Minuman Pada List Minuman	*Black Box*
11	*List Dessert*	Memilih Dessert Pada *List Dessert*	*Black Box*
12	Info	Memilih Info Masakan Yang Telah Dipilih Dari Isi	*Black Box*
13	Mulai Membuat	Memilih Mulai Membuat Pada Masakan Yang Telah Dipilih Dari Isi	*Black Box*
14	Tentang	Memilih Tentang Pada *Button*	*Black Box*
15	Tips	Memilih Tips Pada *Button*	*Black Box*
16	Isi Tips	Memilih Tips Pada Isi Tips	*Black Box*
17	*Help*	Memilih *Help* Pada *Button*	*Black Box*
18	*Home*	Memilih *Home* Pada *Button*	*Black Box*
19	Tambah Data Menu Masakan	Mimeilih Tambah Menu Pada *Button*	*Black Box*

Tabel 5.2 Kasus Dan Hasil Uji

No	Kasus/Diuji	Scenario Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengujian
1	Pencarian Masakan	Memasukan Keywoard Nama Masakan	Ketika Box Pencarian Dimasukan Keywoard Nama Masakan, Maka Muncul Nama Masakan Yang Diinginkan	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
2	Menu Masakan	Memilih Menu Masakan Pada Menu Awal	Ketika Gambar Dan Nama Masakan Di Pilih Maka Menmpilkan Menu Masakan	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
3	Menu Minuma	Memilih Menu Minuman Pada	Ketika Gambar Dan Nama Minuman Di Pilih Maka	(√)Berhasil ()Tidak

		Menu Awal	Menmpilkan Menu Minuman	Berhasil
4	Menu Kue	Memilih Menu Kue Pada Menu Awal	Ketika Gambar Dan Nama Kue Di Pilih Maka Menmpilkan Menu Kue	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
5	Menu Dessert	Memilih Menu Dessert Pada Menu Awal	Ketika Gambar Dan Nama Dessert Di Pilih Maka Menmpilkan Menu Desesrt	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
6	List Masakan	Memilih List Kering Atau Masakan Basah	Ketika Dipilih Masakan Kering Atau Masakan Basah Pada Menu Masakan Maka Menampilkan Isi Masakan	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
7	Info Masakan	Memilih Info Masakan Pada Menu Masakan	Ketika Info Masakan Dipilih Maka Menmpilkan Informasi Dari Masakan Kering Dan Masakan Basah	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
8	Isi Minuman	Memilih List Minuman Pada Menu Minuman	Ketika Minuman Dipilih Pada List Minuman Maka Menampilkan Mulai Memasak Yang Berisi Info Masakan Dan Mulai Membuat	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
9	Isi Kue	Memilih List Kue Pada Menu Kue	Ketika Kue Dipilih Pada List Kue Maka Menampilkan Mulai Memasak Yang Berisi Info Masakan Dan Mulai Membuat	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
10	Isi Dessert	Memilih List Dessert Pada	Ketika Dessert Dipilih Pada List Dessert Maka Menampilkan Mulai	(√)Berhasil ()Tidak

		Menu Dessert	Memasak Yang Berisi Info Masakan Dan Mulai Membuat	Berhasil
11	Tips	Memilih Menu Tips	Ketika Dipilih Menu Tips Maka Menampilkan Semua Isi Dari Tips	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
12	Isi Tips	Memilih Isi Tips Menu Tips	Ketika Dipilih Isi Dari Menu Tips Maka Menampilkan Informasi Dari Tips Yangdipilih	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
13	Tentang	Memilih Menu Tentang	Ketika Dipilih Menu Tentang Maka Menampilkan Semua Isi Dari Tentang Yang Berupa Informasi Aplikasi Dan Profil Pembuat	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
15	Home	Memilih Menu Home	Ketika Dipilih Menu Home, Maka Aplikasi Kembali Kepada Menu Awal Aplikasi	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil
16	Tambah Data Masakan	Memilih Menu Tambah Masakan	Ketika Dipilih Menu Tambah Masakan Aplikasi Dapat Menampilkan Form Tambah Data Menu Masakan	(√)Berhasil ()Tidak Berhasil

5.4.2. Kesimpulan Hasil Uji

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi sudah berjalan cukup maksimal, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat, pada saat aplikasi digunakan,

sehingga membutuhkan proses *maintenance* untuk lebih mengetahui kekurangan dari aplikasi.

5.4.3. Kasus Dan Hasil Pengujian *Betha*

Pengujian *Betha* merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas sistem, apakah sudah memenuhi harapan atau belum. Untuk itu dalam pengujian *Betha* dilakukan penelitian terhadap responden atau calon pengguna sistem dengan melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Metode yang digunakan adalah dalam penelitian ini adalah metode kuatitatif.

Pada penelitian ini pengujian *Betha* dilakukan kepada responen sampel sebanyak 20 orang. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan untuk nantinya dapat diambil kesimpulan penilaian dari para pengguna terhadap aplikasi ini.

Kuesioner terdiri dari 5 pernyataan dan menggunakan skala jawaban 1 sampai 5 (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju) yang mewakili tujuan akhir yang ingin dicapai dalam pembangunan aplikasi ini, kuesioner yang diberikan kepada para calon pengguna atau responden yang telah dipilih, dilampirkan.

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dari pernyataan adalah sebagai berikut :

1. Hasil Pengujian Pernyataan No.1

Pernyataan No.1 “Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia Pada Sistem Operasi Android ini dapat memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi resep-resep dengan cepat dan tepat”.

Tabel 5.3 Hasil Pengujian Pernyataan No.1

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Responden	0	16	2	2	
Hasil	0	80%	10%	10%	0

Berdasarkan hasil pengujian diatas, dapat dilihat bahwa sebanyak 15 orang atau 80% menyatakan Setuju, 2 orang atau 10% menyatakan Tidak Tahu dan 2 orang menyatakan Tidak Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia ini dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi resep makanan dengan cepat dan tepat.

2. Hasil Pengujian Pernyataan No.2

Pernyataan No.2 “Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia ini dibangun pada Sistem Operasi Android”.

Tabel 5.4 Hasil Pengujian Pernyataan No.2

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Responden	0	18	0	2	0
Hasil	0	90%	0	10%	0

Berdasarkan hasil pengujian diatas, dapat dilihat bahwa sebanyak 18 orang atau 90% menyatakan Setuju dan 2 orang atau 10% menyatakan Tidak Setuju. Dengan hasil pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Android sudah tepat dibangun pada sistem operasi Android.

3. Hasil Pengujian Pernyataan No.3

Pernyataan No.3 "Data-data yang ada pada Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia ini sudah cukup lengkap".

Tabel 5.5 Hasil Pengujian Pernyataan No.3

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Responden	0	15	3	2	0
Hasil	0	75%	15%	10%	0

Berdasarkan hasil pengujian diatas, dapat dilihat bahwa sebanyak 15 orang atau 75% menyatakan Setuju, 3 orang atau 15% menyatakan Tidak Tahu dan 2 orang atau 10% menyatakan Tidak Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data dari Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia ini sudah cukup lengkap.

4. Hasil Pengujian Pernyataan No.4

Pernyataan No.4 "Tampilan Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia ini sudah menarik bagi pengguna".

Tabel 5.6 Hasil Pengujian Pernyataan No.4

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Responden	2	14	1	3	0
Hasil	10%	70%	5%	15%	0

Berdasarkan hasil pengujian diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 2 orang atau 10% menyatakan Sangat Setuju, 14 orang atau 70% menyatakan Setuju, 1 orang atau 5% menyatakan Tidak Tahu dan 3 orang atau 15% menyatakan Tidak Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia ini sudah menarik bagi pengguna.

5. Hasil Pengujian Pernyataan No.5

Pernyataan No.5 "Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia ini mudah untuk digunakan".

Tabel 5.7 Hasil Pengujian Pernyataan No.5

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Responden	3	15	0	2	0
Hasil	15%	75%	0	10%	0

Berdasarkan hasil pengujian diatas, dapat dilihat bahwa sebanyak 3 orang atau 15% menyatakan Sangat Setuju, 15 orang atau 75% menyatakan Setuju dan 2 orang atau 10% menyatakan Tidak Setuju. Dengan hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa Aplikasi *Mobile* Resep Masakan Khas Indonesia ini mudah untuk digunakan.

6. Kesimpulan Hasil Uji *Betha*

Berdasarkan hasil pengujian *Betha* yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan dari seluruh pernyataan yang telah di berikan kepada responden yaitu sistem yang dibangun sudah *user friendly* , sangat bermanfaat, mudah dioperasikan dan dapat membantu pengguna dalam pencarian informasi resep masakan.