1. 2. 2. 2. Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan hasil persentase hasil perhitungan pengujian beta pengguna aplikasi *mobile* Ngubek.com maka dapat disimpulkan bahwa pembangunan aplikasi *mobile* Ngubek.com berbasis Android ini sudah sesuai dengan tujuan yaitu memberikan fitur-fitur yang terdapat pada situs ngubek.com serta mewujudkan visi dari ngubek.com yaitu sebagai situs panduan perjalanan Kota Bandung yang memiliki fasilitas untuk melakukan eksplorasi sebuah tempat.

Tabel I.17 Hasil Pengujian Kuisioner Soal Nomor 5

Pertanyaan	No.	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
5	1	Sangat Membantu	2	20
	2	Membantu	3	30
	3	Cukup Membantu	5	50
	4	Kurang Membantu	0	0
	5	Tidak Membantu	0	0
Jumlah			**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel IV.61 maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 2 responden atau 20% mengatakan bahwa fasilitas *Check-in* Foursquare membantu dalam melakukan eksplorasi sebuah tempat, 3 responden atau 30% mengatakan bahwa fasilitas *Check-in* Foursquare membantu dalam melakukan eksplorasi sebuah tempat. Sedangkan 5 responden atau 50% mengatakan bahwa fasilitas *Check-in* Foursquare membantu dalam melakukan eksplorasi sebuah tempat. Sehingga secara keseluruhan fasilitas *Check-in* Foursquare membantu dalam melakukan eksplorasi sebuah tempat.

4. Apakah antarmuka Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini mudah digunakan?

Tabel I.16 Hasil Pengujian Kuisioner Soal Nomor 4

Pertanyaan	**No.**	**Keterangan**	**Responden**	**Prosentase (%)**
4	1	Sangat Mudah	6	60
	2	Mudah	4	40
	3	Cukup Mudah	0	0
	4	Kurang Mudah	0	0
	5	Tidak Mudah	0	0
Jumlah			**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel IV.61 maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 6 responden atau 60% mengatakan bahwa aplikasi *mobile* yang dibuat sangat mudah digunakan. Sedangkan 4 responden atau 40% mengatakan bahwa aplikasi *mobile* yang dibuat sangat mudah digunakan. Sehingga secara keseluruhan antarmuka aplikasi *mobile* tersebut mudah digunakan.

5. Apakah fasilitas *Check-in* Foursquare pada Aplikasi Ngubek.com berbasis Android ini membantu Anda dalam melakukan eksplorasi sebuah tempat?

3. Apakah Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini sudah dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna?

Tabel I.15 Hasil Pengujian Kuisioner Soal Nomor 3

Pertanyaan	**No.**	**Keterangan**	**Responden**	**Persentase (%)**
3	1	Sangat Setuju	1	10
	2	Setuju	6	60
	3	Cukup Setuju	3	30
	4	Kurang Setuju	0	0
	5	Tidak Setuju	0	0
Jumlah			**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel IV.15 maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 1 responden atau 10% mengatakan bahwa aplikasi *mobile* yang dibuat sudah dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna, 6 responden atau 60% mengatakan setuju bahwa aplikasi *mobile* yang dibuat mudah digunakan, 3 responden atau 30% mengatakan bahwa aplikasi *mobile* yang dibuat sudah dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sehingga keseluruhan aplikasi *mobile* tersebut sudah dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel IV.58 maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 2 responden atau 20% mengatakan bahwa mereka sangat tertarik dengan aplikasi *mobile* yang dibangun. 5 responden atau 50% mengatakan aplikasi *mobile* cukup tertarik, dan 3 atau 30% responden lainnya mengatakan cukup tertarik. Sehingga secara keseluruhan tampilan aplikasi *mobile* tersebut bagus.

2. Apakah antarmuka Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini mudah dimengerti?

Tabel I.14 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 2

Pertanyaan	**No.**	**Keterangan**	**Responden**	**Persentase (%)**
2	1	Sangat Mudah	1	10
	2	Mudah	7	70
	3	Cukup Mudah	2	20
	4	Kurang Mudah	0	0
	5	Tidak Mudah	0	0
Jumlah			**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel IV.14 maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 1 responden atau 10% mengatakan bahwa aplikasi *mobile* yang dibuat mudah digunakan, 7 responden atau 70% mengatakan bahwa aplikasi *mobile* yang dibuat mudah digunakan, 2 responden atau 20% mengatakan bahwa aplikasi *mobile* yang dibuat cukup mudah dimengerti. Sehingga keseluruhan antarmuka aplikasi *mobile* tersebut mudah dimengerti.

Berdasarkan data hasil kuisioner tersebut, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus : Y = P/Q * 100%

Keterangan :

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal.

Q = Jumlah responden

Y = Nilai persentase

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas. Kuisioner ini diujikan kepada 10 orang.

1. Apakah Anda tertarik dengan Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini?

Tabel I.13 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 1

Pertanyaan	**No.**	**Keterangan**	**Responden**	**Persentase (%)**
1	1	Sangat Tertarik	2	20
	2	Tertarik	5	50
	3	Cukup Tertarik	3	30
	4	Kurang Tertarik	0	0
	5	Tidak Tertarik	0	0
Jumlah			**10**	**100**

2. Apakah antarmuka Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini mudah dimengerti?

   A. Sangat Mudah
   B. Mudah
   C. Cukup Mudah
   D. Kurang Mudah
   E. Tidak Mudah

3. Apakah Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini sudah dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna ?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

4. Apakah antarmuka Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini mudah digunakan?

   A. Sangat Mudah
   B. Mudah
   C. Cukup Mudah
   D. Kurang Mudah
   E. Tidak Mudah

5. Apakah fasilitas *Check-in* Foursquare pada Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini membantu Anda dalam melakukan eksplorasi sebuah tempat?

   A. Sangat Membantu
   B. Membantu
   C. Cukup Membantu
   D. Kurang Membantu
   E. Tidak Membantu

1. 2. 2. Pengujian Beta

Pengujian beta dilakukan di lingkungan pengguna tanpa kehadiran pihak pembangun aplikasi. Pengujian ini merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya. Pengguna melakukan penilaian terhadap aplikasi dengan menggunakan media kuesioner. Dari hasil kuesioner tersebut maka dapat ditarik kesimpulan apakah aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak.

1. 2. 2. 1. Kuesioner Pengujian Beta

Kuesioner pengujian beta merupakan media yang digunakan pengguna Ngubek.com untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. kuesioner ini disebarkan menggunakan teknik sampling yaitu *Simple Random Sampling* yang disebarkan kepada banyak pengguna. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Kuisioner ini terdiri dari 5 pertanyaan dengan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Adapun pertanyaan dari kuesioner pengujian beta adalah sebagai berikut :

1. Apakah Anda tertarik dengan Aplikasi *Mobile* Ngubek.com berbasis Android ini?

   A. Sangat Tertarik
   B. Tertarik
   C. Cukup Tertarik
   D. Kurang Tertarik
   E. Tidak Tertarik

Sementara itu untuk penguijan pendaftaran *member* dengan kasus data salah pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dipaparkan pada Tabel IV.12 berikut ini:

Tabel I.12 Pengujian Pendaftaran *Member* Data Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi email yang sudah terdaftar	Tampilkan pesan kesalahan "Registrasi Gagal. Email yang anda masukan sudah terdaftar"	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Registrasi Gagal. Email yang anda masukan sudah terdaftar"	Diterima
Mengisi email yang dengan format tidak valid, contoh : Email baru : rizal.pahlawan.com	Tampilkan pesan kesalahan "Email tidak valid"	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Email tidak valid"	Diterima
Mengisi konfirmasi password yang berbeda dengan password, contoh : Password:123456 Ulang Pasword : 654321	Tampilkan pesan kesalahan "password tidak sesuai"	Dapat menampilkan pesan kesalahan "password tidak sesuai"	Diterima

1. 2. 1. 3. Kesimpulan Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* Ngubek.com berbasis Android yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan baik itu dari segi validasi maupun proses penanganan kesalahan.

5. Pengujian Pendaftaran *Member*

Pengujian pendaftaran *member* memaparkan pengujian yang dilakukan untuk aktivitas pendaftaran *member*. Pengujian pendaftaran *member* terdiri dari dua tipe pengujian, yaitu pengujian dengan kasus data benar dan pengujian dengan kasus data salah. Berikut ini penguijan pendaftaran *member* dengan kasus data benar seperti terlihat pada Tabel IV.11.

Tabel I.11 Pengujian Pendaftaran *Member* Data Benar

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi data pendaftaran *member* Contoh : Nama Depan : Rizal Nama Belakang : Pahlawan Jenis Kelamin : Pria Tanggal Lahir : 10-11-1987 Alamat Email : rizal.pahlawan@gmail.com Password : rizal Password Ulang : rizal	Jika semua *field* terisi dan benar dalam pengisian, maka akan tampil halaman *member*	*Form* registrasi terisi dan benar dalam pengisian, maka akan sistem melakukan autentikasi	Diterima
Menekan tombol daftar setelah mengisi semua *field*	Menampilkan pesan pendaftaran berhasil dilakukan	Tampil pesan pendaftaran berhasil dilakukan	Diterima

Tabel I.9 Pengujian Pencarian Data Benar

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Kata Kata Kunci Pencarian Contoh : Bandung Super Mall	*Text box* pencarian terisi sesuai dengan kata kunci pengguna yang dimasukkan	Isi dari *text box* pencarian sesuai dengan kata kunci pengguna yang dimasukkan	Diterima
Menekan *keyboard search* setelah mengisi Kata Kunci Pencarian yang dicari	Menampilkan data kuliner atau belanja yang dicari	Tampil data kuliner atau belanja yang dicari	Diterima

Sementara itu untuk penguijan pencarian pengguna dengan kasus data salah pada aplikasi *mobile* ngubek.com dipaparkan pada Tabel IV.10 berikut ini:

Tabel I.10 Pengujian Pencarian Pengguna Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan *text box* kata kundi pengguna yang dicari	Ketika menekan tombol *search* pada *keyboard* menampilkan pesan kata kunci tidak boleh dikosongkan	Tampil pesan kata kunci tidak boleh dikosongkan	Diterima
Mengisi kata kunci yang tidak valid	Ketika menekan tombol *enter* pada *keyboard* menampilkan pesan pengguna yang dimaksud tidak ditemukan	Tampil pesan kata kunci yang dimaksud tidak ditemukan	Diterima

Tabel I.7 Pengujian Memberi Komentar Pada Belanja Data Benar

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi komentar Contoh : Halo	*Text box* komentar terisi sesuai dengan komentar yang dimasukkan	Isi dari *text box* komentar sesuai dengan komentar yang dimasukkan	Diterima
Menekan tombol kirim setelah mengisi komentar	Menampilkan pesan komentar berhasil ditambahkan	Tampil pesan komentar berhasil ditambahkan	Diterima

Sementara itu untuk pengujian memberi komentar pada belanja dengan kasus data salah pada aplikasi *mobile* ngubek.com dipaparkan pada Tabel IV.8 berikut ini:

Tabel I.8 Pengujian Memberi Komentar Data Salah Pada Belanja

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan komentar	Ketika menekan tombol kirim menampilkan pesan komentar tidak boleh dikosongkan	Tampil pesan komentar tidak boleh dikosongkan	Diterima

4. Pengujian Pencarian

Pengujian pencarian memaparkan pengujian yang dilakukan untuk aktivitas pencarian pada kuliner atau belanja ngubek.com. Pengujian pencarian terdiri dari dua tipe pengujian, yaitu pengujian dengan kasus data benar dan pengujian dengan kasus data salah. Berikut ini penguijan pencarian dengan kasus data benar seperti terlihat pada Tabel IV.9.

Tabel I.5 Pengujian Memberi Komentar Pada Kuliner Data Benar

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi komentar Contoh : Halo	*Text box* komentar terisi sesuai dengan komentar yang dimasukkan	Isi dari *text box* komentar sesuai dengan komentar yang dimasukkan	Diterima
Menekan tombol kirim setelah mengisi komentar	Menampilkan pesan komentar berhasil ditambahkan	Tampil pesan komentar berhasil ditambahkan	Diterima

Sementara itu untuk penguijan memberi komentar pada status dengan kasus data salah pada aplikasi *mobile* ngubek.com dipaparkan pada Tabel IV.6 berikut ini:

Tabel I.6 Pengujian Memberi Komentar Pada Kuliner Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan komentar	Ketika menekan tombol kirim menampilkan pesan komentar tidak boleh dikosongkan	Tampil pesan komentar tidak boleh dikosongkan	Diterima

3. Pengujian Memberi Komentar Pada Belanja

Pengujian memberi komentar pada belanja memaparkan pengujian untuk aktivitas memberi komentar pada tempat belanja tertentu. Pengujian memberi komentar pada tempat belanja terdiri dari dua tipe pengujian, yaitu pengujian dengan kasus data benar dan pengujian dengan kasus data salah. Berikut ini penguijan memberi komentar pada belanja dengan kasus data benar seperti terlihat pada Tabel IV.7.

	dikosongkan		
Mengisi *email* lalu mengosongkan *password*	Ketika menekan tombol *login* menampilkan pesan *password* tidak boleh dikosongkan	Tampil pesan *password* tidak boleh dikosongkan	Diterima
Mengisi *email* dan *password* yang tidak valid	Menampilkan pesan *email login* tidak terdaftar	Tampil pesan *email login* tidak terdaftar	Diterima
Mengisi *email* dengan benar dan *password* yang tidak valid	Menampilkan pesan *password* yang dimasukkan tidak valid	Tampil pesan *password* yang dimasukkan tidak valid	Diterima
Mengisi *email* yang tidak valid lalu mengisi *password* dengan benar	Menampilkan pesan *email login* tidak terdaftar	Tampil pesan *email login* tidak terdaftar	Diterima

2. Pengujian Memberi Komentar Pada Kuliner

Pengujian memberi komentar pada kuliner memaparkan pengujian untuk aktivitas memberi komentar pada tempat kuliner tertentu. Pengujian memberi komentar pada tempat kuliner terdiri dari dua tipe pengujian, yaitu pengujian dengan kasus data benar dan pengujian dengan kasus data salah. Berikut ini penguijan memberi komentar pada belanja dengan kasus data benar seperti terlihat pada Tabel IV.5.

pengujian dengan kasus data salah. Berikut ini penguijan *login* dengan kasus data benar yang dapat dilihat pada Tabel IV.3.

Tabel I.3 Pengujian Login Data Benar

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi email dengan benar Contoh : rizal.pahlawan@gmail.com	*Text box* email terisi sesuai dengan *email* yang dimasukkan	Isi dari *text box* email sesuai dengan email yang dimasukkan	Diterima
Mengisi *password* dengan benar Contoh : rahasia	*Text box password* terisi sesuai dengan *password* yang dimasukkan	Isi dari *text box password* sesuai dengan *password* yang dimasukkan	Diterima
Menekan tombol *submit* setelah mengisi email dan *password*	Masuk ke halaman utama aplikasi *mobile* ngubek.com	Masuk ke halaman utama aplikasi *mobile* ngubek.com	Diterima

Sementara itu untuk pengujian *login* dengan kasus data salah pada aplikasi *mobile* ngubek.com dipaparkan pada Tabel IV.4 berikut ini:

Tabel I.4 Pengujian Login Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan *email* dan *password*	Ketika menekan tombol *login* menampilkan pesan *email* dan *password* tidak boleh dikosongkan	Tampil pesan *email* dan *password* tidak boleh dikosongkan	Diterima
Mengosongkan *email* lalu mengisi *password*	Ketika menekan tombol *submit* menampilkan pesan *username* tidak boleh	Tampil pesan *email* tidak boleh dikosongkan	Diterima

Tabel I.2 Skenario Pengujian Aplikasi *Mobile* Ngubek.com

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Isi data *login*	*Black Box*
	Validasi *field login*	*Black Box*
	Menekan tombol *submit*	*Black Box*
Pendaftaran *Member*	Mengisi data *member*	*Black Box*
	Validasi *field member*	*Black Box*
	Mengirim data *member*	*Black Box*
Pencarian Pengguna	Mengisi data pengguna	*Black Box*
	Validasi *field* cari	*Black Box*
	Menekan *keyboard* cari	*Black Box*
Memberi Komentar	Mengisi data komentar	*Black Box*
	Validasi *field* komentar	*Black Box*
	Menekan tombol kirim	*Black Box*
Login Foursquare	Isi data *login* foursquare	*Black Box*
	Validasi *field login foursquare*	*Black Box*
	Menekan tombol *login*	*Black Box*

1. 2. 1. 2. Kasus Dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian. Pengujian ini dilakukan secara *black box* dengan hanya memperhatikan masukan ke dalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut. Berikut ini pemaparan dari setiap butir pengujian yang terdapat pada skenario pengujian:

1. Pengujian *Login*

Pengujian *login* memaparkan pengujian yang dilakukan terhadap aktivitas pengguna saat melakukan *login* pada aplikasi *mobile* ngubek.com. Pengujian *login* terdiri dari dua tipe pengujian, yaitu pengujian dengan kasus data benar dan

1. 2 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak merupakan tahapan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang dibangun sehingga bisa diketahui apakah perangkat lunak tersebut telah memenuhi kreteria sesuai dengan tujuan atau tidak. Adapun metode pengujian yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Metode pengujian black box ini terdiri dari dua tahapan pengujian, yaitu tahapan pengujian alpha dan tahapan pengujian beta.

1. 2. 1. Pengujian Alpha

Pengujian Alpha merupakan pengujian fungsional diadakan di lingkungan pembangun oleh sekumpulan pengguna yang akan menggunakan perangkat lunaknya. Pihak pembangun mendampingi serta mencatat kesalahan-kesalahan maupun permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. Pengujian alpha yang dilakukan pada aplikasi *mobile* ngubek.com dibagi menjadi tiga bagian, yaitu skenario pengujian, kasus dan hasil pengujian, dan kesimpulan pengujian.

1. 2. 1. 1. Skenario Pengujian

Skenario pengujian memaparkan urutan dan hal yang diuji pengujian yang dilakukan pada aplikasi *mobile* ngubek.com. Adapun skenario pengujian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel IV.2

		member untuk melakukan *check-in* foursquare	

7	Detail Berita	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman detail berita	detail_item_berita.xml
8	Kuliner	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman kategori kuliner	kuliner.xml
9	Daftar Kuliner	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman daftar kuliner	list_data_kuliner.xml
10	Detail Kuliner	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman detail kuliner	detail_item_kuliner.xml
11	Belanja	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman kategori belanja	belanja.xml
12	Daftar Belanja	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman daftar belanja	list_data_belanja.xml
13	Detail Belanja	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman detail belanja	detail_item_belanja.xml
14	*Event*	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman kategori event	event.xml
15	Daftar *Event*	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman daftar event	list_data_ event.xml
16	Detail *Event*	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman detail event	detail_item_ event.xml
17	*Member*	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman login	member.xml
18	Daftar	Digunakan oleh pengunjung yang akan melakukan pendaftaran sebagai *member*	pendaftaran_member.xml
19	Pencarian	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk melakukan pencarian.	pencarian.xml
20	*Review*	Digunakan oleh pengunjung atau *member* untuk melihat komentar	review.xml
21	*Comment*	Digunakan oleh *member* untuk memberikan komentar	post_komentar.xml
22	*Check-in*	Digunakan oleh pengunjung atau	checkin.xml

3. Harddisk 160 GB
4. Monitor LCD 13.5”
5. Keyboard
6. Mouse
7. Modem Internet

1. 1. 3. Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka berisi pemaparan setiap tampilan aplikasi *mobile* ngubek.com yang dibangun beserta *file* xml sebagai *layout* dari masing-masing antarmuka. Berikut ini implementasi antarmuka dari aplikasi *mobile* ngubek.com yang terlihat pada Tabel 4.1. Adapun tampilan implementasi antarmuka aplikasi *mobile* ngubek.com tertera pada halaman Lampiran A Implementasi Antarmuka.

Tabel I.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi *Mobile* Ngubek.com

No	Halaman	Deskripsi	Nama *File*
1	*Dashboard*	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman kategori	dashboard.xml
2	Artikel	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman kategori artikel	artikel.xml
3	Daftar Artikel	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman daftar artikel	list_data_artikel.xml
4	Detail Artikel	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman detail artikel	detail_item_artikel.xml
5	Berita	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman kategori berita	berita.xml
6	Daftar Berita	Digunakan oleh pengunjung atau member untuk masuk kehalaman daftar berita	list_data_berita.xml

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

1. 1 Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan tahap penterjemahan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun pada lingkungan yang sesungguhnya. Adapun pembahasan implementasi terdiri dari perangkat lunak pembangun, perangkat keras pembangun, dan implementasi antarmuka.

1. 1. 1. Perangkat Lunak Pembangun

Perangkat lunak pembangun menjelaskan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *mobile* ngubek.com. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *mobile* ngubek.com adalah sebagai berikut:

1. Mac OS X versi 10.6.7 sebagai sistem operasi.
2. Eclipse Helios 3.6.3 sebagai perangkat lunak pembangun.

1. 1. 2. Perangkat Keras Pembangun

Perangkat keras pembangun menjelaskan perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi *mobile* Ngubek.com. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi *mobile* Ngubek.com adalah sebagai berikut:

1. Processor Intel Core 2 Duo-350M 2.26 GHz
2. RAM 2 GB DDR 3