BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan langkah terakhir setelah hasil analisis dan rancangan yang dibuat sedemikian rupa dan kemudian akan diuji melalui implementasi. Dari implementasi ini juga bisa dilihat hasilnya apakah cukup memuaskan atau tidak. Hasil analisis dan rancangan yang baik akan sangat membantu dalam tahap implementasi, sehingga setelah tahap implementasi akan dihasilkan suatu aplikasi yang sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan.

5.1.1 Persiapan Teknis

Untuk menguji aplikasi Pengenalan Nabi Beserta Sejarahnya ini dibutuhkan beberapa komponen yang mendukung agar berjalan dengan baik. Adapun beberapa komponen itu adalah sebagai berikut:

1. Ponsel (*Mobile Phone*) yang telah mendukung Operasi Sistem *Android*
2. Memory eksternal ponsel
3. Kabel data / Bluetooth / Card Reader

5.1.1.1 Perangkat Lunak yang mendukung

1. jdk-6u12-windows-i586-p
2. Eclipse Galileo
3. *Android* SDK dan AVD manager
4. Microsoft Office Picture Manager

5. Photoshop

5.1.2 Proses Instalasi

Adapun cara untuk memasang aplikasi Pengenalan Nabi Beserta Sejarahnya ini ke dalam ponsel (*Mobile Phone*) adalah sebagai berikut:

1. Salin (copy) file Nabi1.apk yang ada kedalam ponsel (*Mobile Phone*) menggunakan Bluetooth / kabel data atau via memory eksternal menggunakan card reader.
2. Buka manager aplikasi yang ada di masing-masing ponsel (*Mobile Phone*) kemudian cari lokasi dimana file Nabi1.apk yang tadi telah disalin (*copy*).
3. Pasang aplikasi Nabi1 tersebut.
4. Aplikasi Mobile Nabi1.apk siap untuk digunakan.

5.1.3 Tampilan Aplikasi Mobile Pengenalan Nabi

Berikut ini adalah tampilan dan penjelasan dari halaman-halaman aplikasi *Mobile* Pengenalan Nabi.

5.1.3.1 Tampilan Menu pada Virtual Device Android

Tampilan Menu pada Virtual Device *Android* terlihat seperti pada gambar 5.1 berikut.



Gambar 5.1 Tampilan Menu pada Virtual Device *Android*

Pada halaman awal ini terdapat icon aplikasi yang tersedia, untuk masuk ke aplikasi Pengenalan Nabi pilih Icon "Pengenalan Nabi di Menu".

5.1.3.2 Tampilan Menu Utama Aplikasi Mobile Pengenalan Nabi

Tampilan menu utama aplikasi *Mobile* Pengenalan Nabi terlihat seperti pada gambar 5.2



Gambar 5.2 Tampilan Menu Utama Aplikasi *Mobile* Pengenalan Nabi

Pada halaman menu utama terdapat empat menu yang bisa dipilih, yaitu menu nama nabi digunakan untuk melihat seluruh list-list nabi beserta sejarahnya, menu pencarian digunakan untuk melakukan pencarian berdasarkan nama nabi dan keyword yang bersangkutan dengan nabi, menu peninggalan digunakan untuk melihat gambar beberapa peninggalan nabi berdasarkan nama nabi, latihan digunakan untuk evaluasi bagi user dan about digunakan untuk mengetahui isi dari aplikasi pengenalan nabi tersebut.

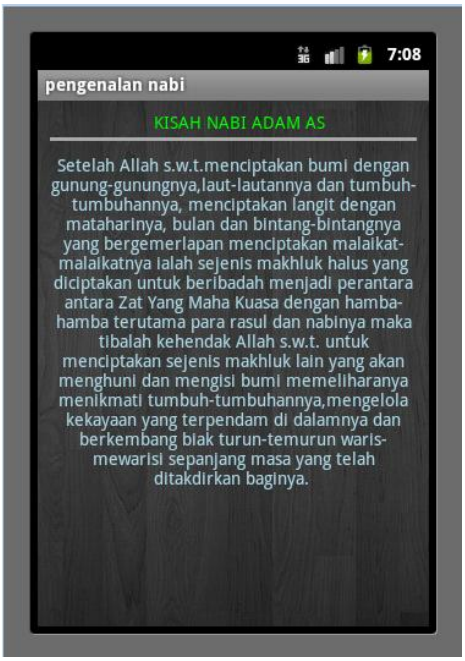
5.1.3.3 Tampilan Menu Nama Nabi

Tampilan menu Nama Nabi terlihat seperti pada gambar 5.3 dan 5.4



Gambar 5.3 Tampilan Menu Nama Nabi Aplikasi *Mobile* Pengenalan Nabi

Pada halaman menu Nama Nabi berisi list-list nama nabi. List tersebut akan menampilkan sejarah dari list nabi tersebut, seperti terlihat pada gambar 5.4 hasil pemilihan salah satu nama nabi dari list tersebut.



Gambar 5.4 Tampilan salah satu sejarah nabi dari list yang bernama Nabi Adam

5.1.3.4 Tampilan Menu Pencarian

Tampilan menu Pencarian terlihat seperti pada gambar 5.5 berikut.



Gambar 5.5 Tampilan Menu Pencarian Berdasarkan Keyword dan Nama Nabi.

Halaman menu pencarian ini berfungsi untuk melakukan pencarian berdasarkan keyword maupun nama nabi. Di sini terdapat list-list nama nabi seperti yang terdapat pada menu nama nabi, nama nabi disini berguna untuk pencarian apabila user susah mengetahui tata cara penamaan nabinya, serta user tinggal memasukan keyword nabi yang tercantum di dalamnya.



Gambar 5.6 Pencarian berdasarkan keyword.



Gambar 5.7 Output nabi dari keyword baju besi

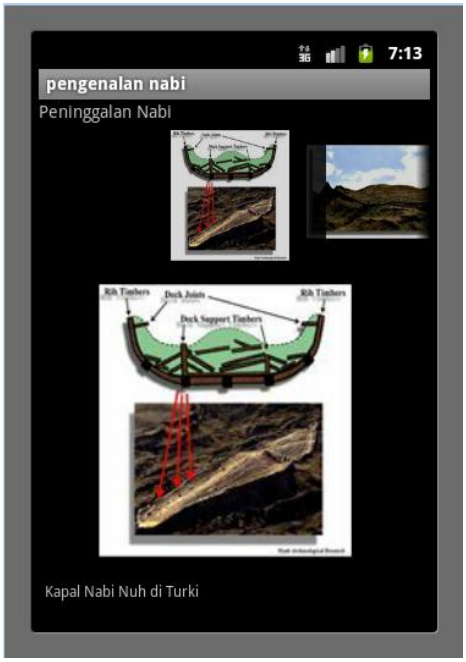
5.1.3.5 Tampilan Menu Peninggalan

Tampilan menu peninggalan nabi dapat terlihat pada gambar 5.8 berikut.



Gambar 5.8 Tampilan Menu Peninggalan Nabi.

Menu ini berisi tentang gambar peninggalan nabi, seperti kapal yang diduga peninggalan Nabi Nuh yang terdapat di Turki dapat terlihat pada gambar 5.9 berikut ini.



Gambar 5.9 Gambar Peninggalan Nabi Nuh.

5.1.3.6 Tampilan Menu Latihan

Tampilan menu about terlihat pada gambar 5.10 berikut ini.



Gambar 5.10 Tampilan menu latihan.

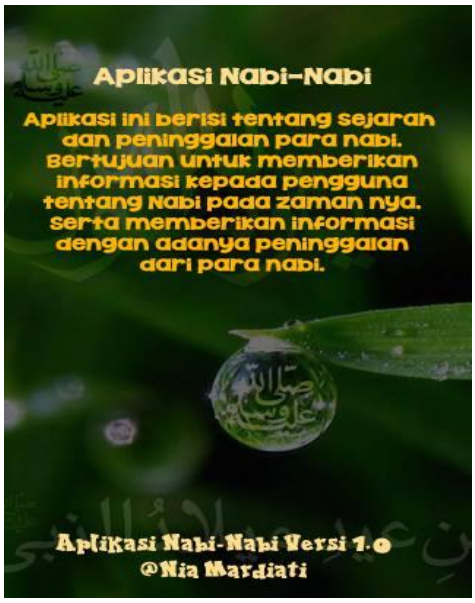
Menu ini berisi tentang soal-soal gunanya untuk mengukur seberapa jauh pengetahuan si pengguna dalam belajar iqra ini. Dan apabila si pengguna tersebut telah menjawab smua pertanyan-pertanyan akan muncul hasil/skor dr jawaban si pengguna, hasil/skor dapat terlihat pada gambar 5.11 berikut ini.



Gambar 5.11 Tampilan hasil/skor

5.1.3.7 Tampilan Menu About

Tampilan menu about terlihat pada gambar 5.12 berikut.

6

Gambar 5.12 Tampilan menu about.

Menu ini dapat menampilkan penjelasan isi dari aplikasi tersebut.

5.2 Pengujian

Proses pengujian merupakan tahapan penting dalam pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu perangkat lunak sehingga perangkat lunak tersebut dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

5.2.1 Rencana Pengujian

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode *Blackbox* yang digunakan untuk menguji dari aplikasi yang dirancang. Dengan menggunakan metoda pengujian ini perekayasaan sistem dapat dilakukan test case yaitu:

1. Menggunakan keputusan logis pada sisi *true* dan *false* .

2. Memberi jaminan bahwa semua jalur independen pada suatu modul telah digunakan paling sedikit satu kali

Rencana pengujian aplikasi pengenalan nabi dapat dilihat di table 5.1 di bawah ini.

Tabel 5.1 Rencana Pengujian

Item Pengujian	**Deskripsi**	**Jenis Pengujian**
Menu Nama Nabi	Pengujian memilih salah satu list nabi yang ada.	Blackbox
Menu Pencarian	Pengujian data pada record yang ada.	Blackbox
Menu Peninggalan	Pengujian pilih salah satu gambar peninggalan yang diinginkan.	Blackbox
Menu Latihan	Pengujian mengerjakan soal yang ada	Blackbox

5.2.2 Spesifikasi Device

Pengujian dilakukan pada beberapa jenis mobile phone dengan spesifikasi yang berbeda.

Tabel 5.2 Spesifikasi device

Merk	**Tipe**	**Memory Internal**	**RAM**	**Layar**	**API Level**
Sony Ericsson	Aktif	320mb	512mb	3 inch / 3,2 (320 x 480)	9
LG	P500	170mb	512mb	3,2 inch (320 x 480)	9
Virtual Device	Andro id 2.3	128 mb	512 mb	3.2 Inch (320 x 420) HVGA	9

5.2.3 Hasil Pengujian

Pada tabel 5.3 dibawah ini adalah hasil pengujian yang dilakukan pada device Sony Xperia Aktif.

Table 5.3 Pengujian pada device Sony Xperia Aktif

Merk	**Tipe**	**Pengujian**	**Hasil**
Sony Ericsson	Aktif	Membuka menu nama nabi	Tampilan bergeser
		String Item pada menu pencarian	Tampilan bergeser
		String Item pada menu peninggalan nabi	Tampilan bergeser
		String Item pada menu latihan	Tampilan bergeser
		String Item pada menu about	Tampilan bergeser

Pada tabel 5.4 dibawah ini adalah hasil pengujian yang dilakukan pada device LG P500.

Tabel 5.4 Pengujian Pada Device LG P500

Merk	**Tipe**	**Pengujian**	**Hasil**
LG	P500	Membuka menu nama nabi	Berfungsi
		String Item pada menu pencarian	Berfungsi
		String Item pada menu peninggalan	Berfungsi
		String Item pada menu latihan	Berfungsi
		String Item pada menu about	Berfungsi

Pada tabel 5.5 dibawah ini adalah hasil pengujian yang dilakukan pada virtual device.

Tabel 5.5 Pengujian Pada Virtual Device

Merk	**Tipe**	**Pengujian**	**Hasil**
Virtual Device	Android 2.3	Membuka menu nama nabi	Berfungsi
		String Item pada menu	Berfungsi

		pencarian	
		String Item pada menu peninggalan	Berfungsi
		String Item pada menu latihan	Berfungsi
		String Item pada menu about	Berfungsi

5.2.4 Kesimpulan Hasil Pengujian

Dari tabel hasil pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi akan berjalan normal bila mana *mobile phone* yang digunakan memiliki Sistem Operasi *Android* dan memiliki Layar Berukuran 3.2 inch.