BAB 4

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah tahap dimana hasil perancangan yang sudah dilakukan sebelumnya terhadap sistem mulai diterapkan. Pada tahap ini akan dijelaskan tentang hasil dari implementasi pada sistem operasi perangkat lunak yang sudah dibangun. Berikut adalah pembahasan dari implementasi sistem :

4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) untuk proses implementasi sistem mulai dari sistem operasi, IDE, *web browser*, dan *text editor* untuk menulis *coding*. Dapat dilihat pada Tabel 4.1 merupakan implementasi perangkat lunak yang digunakan dalam membangun perangkat lunak ini.

Tabel 4. 1 Implementasi Perangkat Lunak

Nama Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 7 Ultimate 64-bit
IDE	Android Studio 3.0.1
Web Browser	Google Chrome
Text Editor	Notepad ++

4.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) untuk proses implementasi pada perangkat keras ini dibagi menjadi dua jenis yaitu spesifikasi perangkat keras komputer dan spesifikasi perangkat keras android. Untuk spesifikasi jelas dari perangkat keras komputer dapat dilihat pada Tabel 4.2 Implementasi Perangkat Keras Komputer

Tabel 4.2 Implementasi Perangkat Keras Komputer

Jenis	Spesifikasi
Prosesor	I3 core kecepatan 1.4GHz
RAM	4.96 GB
Harddisk	368 GB
Monitor	14 Inchi

Untuk spesifikasi jelas dari perangkat keras android dapat dilihat pada Tabel 4.3 Implementasi Perangkat Keras Android.

Tabel 4. 3 Implementasi Perangkat Keras

Jenis	Spesifikasi
Prosesor	Quad Core
RAM	1 GB
Memory Internal	16 GB
OS	Android

4.1.3 Implementasi Data

Implementasi data ditujukan untuk mendeskripsikan semua tabel yang digunakan pada basis data dalam pembangunan perangkat lunak ini. Juga untuk memperlihatkan data apa saja yang disimpan dan yang diperlukan oleh sistem. Pembuatan basis data menggunakan aplikasi DBMS MySQL. Untuk rinciannya dapat dilihat pada Tabel 4.4 Tabel Implementasi Data.

Tabel 4.4 Implementasi Data

No	Nama Tabel	Struktur Tabel
1	Pengguna	CREATE TABLE `pengguna` (`email` varchar(30) NOT NULL, `nama` varchar(30) NOT NULL, `password` varchar(30) NOT NULL, `hash` varchar(32) NOT NULL, `active` int(11) NOT NULL DEFAULT '0') ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
2	tempat_rekomendasi	CREATE TABLE `tempat_rekomendasi` (`id` int(11) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `foto` varchar(200) NOT NULL, `alamat` varchar(50) NOT NULL, `latitude` double NOT NULL,

		`longitude` double NOT NULL, `id_hashtag` int(11) NOT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
3	hashtag	CREATE TABLE `hashtag` (`id` int(11) NOT NULL, `tag` varchar(20) NOT NULL, `twitter` varchar(100) NOT NULL, `instagram` varchar(100) NOT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
4	admin	CREATE TABLE `admin` (`id_admin` int(11) NOT NULL, `nama` varchar(50) NOT NULL, `username` varchar(50) NOT NULL, `password` varchar(50) NOT NULL, `email` varchar(50) NOT NULL, `level` varchar(10) NOT NULL) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

4.1.4 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan untuk mendeskripsikan kegunaan dari setiap halaman yang ada pada sistem. Implementasi antarmuka dilakukan pada semua halaman program yang sudah dibangun ini dan bentuknya dalam pengkodean file program. Tampilan implementasi nantinya akan dilampirkan pada halaman lampiran. Dibawah ini adalah tampilan implementasi yang sudah dibuat dalam bentuk tabel.

4.1.4.1 Implementasi Antarmuka *Platform Mobile*

Implementasi antarmuka *platform mobile* dipergunakan untuk menjelaskan kegunaan untuk setiap halaman pada sistem.

Tabel 4.5 Implementasi Antarmuka *Platform Mobile*

No	Halaman	Deskripsi	Nama File
1	Halaman Daftar	Halaman ini digunakan untuk membuat account untuk calon pengguna aplikasi.	DaftarActivity.java
2	Halaman Login	Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi bila pengguna telah memiliki account yang sudah terdaftar	LoginActivity.java
3.	Halaman Utama	Halaman ini digunakan untuk memperlihatkan halaman utama dan beberapa menu yang bisa digunakan oleh pengguna. Halaman ini juga digunakan untuk menampilkan menu trending dari Instagram. Juga menampilkan tempat yang terdekat dari lokasi pengguna berada	MainActivity.java
4	Halaman Profil	Halaman ini digunakan untuk melihat profil dan juga mengubah profile pengguna	ProfilActivity.java

5	Halaman Pulang	Halaman ini digunakan untuk mencari tempat berdasarkan jalur yang akan dilalui(diinginkan)	PulangActivity.java
6	Halaman Makanan	Halaman ini digunakan untuk mencari tempat berdasarkan nama makanan yang dimasukkan oleh pengguna	MakananActivity.java

4.1.4.2 Implementasi Antarmuka *Platform Web*

Implementasi antarmuka *platform web* dipergunakan untuk menjelaskan kegunaan untuk setiap halaman.

Tabel 4.6 Implementasi Antarmuka *Platform Web*

No	Halaman	Deskripsi	Nama File
1	Halaman Login	Halaman ini dipergunakan untuk login administrator agar dapat masuk ke dalam sistem	login.php
2	Halaman Index	Halaman ini dipergunakan untuk menampilkan semua menu yang dapat diakses oleh administrator	index.php
3	Halaman Melihat Data Tempat Rekomendasi	Halaman ini dipergunakan untuk menampilkan data tempat rekomendasi yang sudah ada	index.php
3	Halaman Menambahkan Data Tempat Rekomendasi	Halaman ini dipergunakan untuk menambahkan data tempat rekomendasi	rekomendasi_tambah.php
4	Halaman Mengedit Data Tempat Rekomendasi	Halaman ini dipergunakan untuk mengedit data tempat rekomendasi	index.php
5	Halaman Menghapus Data Tempat Rekomendasi	Halaman ini dipergunakan untuk menghapus data tempat rekomendasi	index.php
6	Halaman Melihat Data Hashtag	Halaman ini dipergunakan untuk melihat data hashtag	hashtag.php
7	Halaman Menambah Data Hashtag	Halaman ini dipergunakan untuk menambah data hashtag	hashtag_tambah.php
8	Halaman Mengedit Data Hashtag	Halaman in dipergunakan untuk mengedit data hashtag	hashtag_edit.php
9	Halaman Hapus Data Hashtag	Halaman ini dipergunakan untuk menghapus data hashtag	hashtag_hapus.php
10	Halaman Melihat Data Pengguna	Halaman ini dipergunakan untuk melihat data pengguna yang sudah atau maupun yang belum melakukan verifikasi email	pengguna.php
11	Halaman Hapus Data Pengguna	Halaman ini dipergunakan untuk menghapus data pengguna	pengguna_hapus.php
12	Logout	Halaman ini untuk keluar dari halaman index	logout.php

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem ditujukan untuk tahapan menemukan sebuah kesalahan atau kekurangan dari sistem perangkat lunak yang sudang dibangun. Sehingga bisa diketahui, apakah perangkat lunak yang dibangun sudah memenuhi kriteria atau sudah sesuai dengan tujuan dari penelitian atau tidak. Pengujian yang akan dilakukan adalah pengujian blackbox.

4.2.1 Pengujian Sistem Perangkat Lunak *Mobile*

Pengujian ini dilakukan untuk semua fitur pada sistem perangkat lunak *mobile* yang telah dibangun. Pengujian akan dilakukan dengan pengujian *blackbox*. Pada Tabel 4.7 Pengujian Sistem Perangkat Lunak *Mobile* yang akan menampilkan beberapa fitur yang akan diuji.

Tabel 4.7 Pengujian Sistem Perangkat Lunak *Mobile*

Kelas Uji	Poin Pengujian	Jenis Pengujian
Pendaftaran	Menginputkan data diri, Validasi data diri, Menyimpan data diri pada database	*Black Box*
Login	Menginputkan data login, Validasi dari data login	*Black Box*
Mengubah Profile Pengguna	Menginputkan data untuk profile pengguna, Validasi ubah profile pengguna	*Black Box*
Merubah Radius Pencarian Tempat	Menginputkan radius, Mengubah radius pencarian	*Black Box*
Mencari Rekomendasi Sesuai Jalur yang Diinginkan	Menginputkan nama jalan atau tempat yang akan dituju, Memasukkan nama makanan, Menampilkan rekomendasi	*Black Box*
Mencari Rekomendasi Sesuai Nama Makanan	Menginputkan nama makanan, Menampilkan rekomendasi	*Black Box*
Melihat Informasi Trending	Mengganti hashtag, Menampilkan trending sesuai dengan hashtag yang dipilih	*Black Box*

4.2.2 Pengujian Sistem Perangkat Lunak Web

Pengujian ini dilakukan untuk semua fitur pada sistem perangkat lunak *website* yang telah dibangun. Pengujian akan dilakukan dengan pengujian *blackbox*. Pada Tabel 4.8 Pengujian Sistem Perangkat Lunak *Web* yang akan menampilkan beberapa fitur yang akan diuji.

Tabel 4.8 Pengujian Sistem Perangkat Lunak *Web*

Kelas Uji	Poin Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Menginputkan username dan password	*Black Box*
Menambah Data Tempat Rekomendasi	Menambah data baru tempat rekomendasi	*Black Box*
Mengedit Data Tempat Rekomendasi	Mengedit data tempat rekomendasi yang sudah ada	*Black Box*
Menghapus Data Tempat Rekomendasi	Menghapus data tempat Rekomendasi	*Black Box*
Menambah Data Hashtag	Menambahkan data hashtag yang baru	*Black Box*
Mengedit Data Hashtag	Mengedit data hashtag yang sudah ada	*Black Box*
Menghapus Data Hashtag	Menghapus data hashtag yang sudah ada	*Black Box*
Menghapus Data Pengguna	Menghapus data pengguna yang sudah melakukan pendaftaran	*Black Box*

4.2.3 Hasil Pengujian Perangkat Lunak

Setelah dilakukannya pengujian sistem terhadap perangkat lunak, maka hasil dari pengujiannya adalah sebagai berikut :

4.2.3.1 Hasil Pengujian Pada Perangkat Lunak Mobile

1. Hasil Pengujian Daftar

Berikut adalah Tabel 4.9 Hasil Pengujian Daftar dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Daftar

Hasil Pengujian Data Benar				
No	**Data Masukkan**	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Kesimpulan**
1	Memasukkan Nama, *email* yang benar, *password* yang benar. Nama : Resti Fauziyyah Email : resti.fauziyyah@gmail.com Kata Sandi : 12345678 Ulangi Kata Sandi : 12345678	Sistem menampilkan pesan "Berhasil Buat Akun: Anda telah berhasil mendaftarkan akun anda silahkan periksa email anda untuk melakukan aktifasi akun"	Tampil pesan : "Berhasil Buat Akun: Anda telah berhasil mendaftarkan akun anda silahkan periksa email anda untuk melakukan aktifasi akun"	[√] Diterima [ ] Ditolak
Hasil Uji Data Salah				
No	**Data Masukkan**	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Kesimpulan**
2	Memasukkan Nama,email yang sudah digunakan atau	Sistem menampilkan	Tampil pesan " Gagal Buat	[√] Diterima [ ] Ditolak

	password yang kurang dari 8 karakter Nama : Resti Fauziyyah Email : resti.fauziyyah@gmail.com Kata Sandi : 123456 Ulangi Kata Sandi : 123456	pesan "Gagal Buat Akun : "Maaf email anda sudah terdaftar, gunakan email lain atau login menggunakan email tersebut" dan "Password minimal 8 karakter"	Akun : "Maaf email anda sudah terdaftar, gunakan email lain atau login menggunakan email tersebut" dan "Password minimal 8 karakter	

2. Hasil Pengujian Login

Berikut adalah Tabel 4.10 Hasil Pengujian Login Pada dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.10 Hasil Pengujian Login

Hasil Pengujian Data Benar				
No	**Data Masukkan**	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Kesimpulan**
1	Memasukkan email dan kata sandi yang benar contoh : Email : resti.fauziyyah@gmail.com Kata Sandi : 12345678	Masuk ke dalam halaman utama	Berhasil masuk ke dalam halaman utama	[√] Diterima [ ] Ditolak
Hasil Pengujian Data Salah				
No	**Data Masukkan**	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Kesimpulan**
2	Memasukkan email dan kata sandi yang salah atau tidak memasukkan email dan kata sandi sama sekali	Menampilkan pesan "Gagal Login : Kombinasi email dan password yang dimasukkan salah atau tidak terdaftar" dan "Email dan Password tidak boleh kosong"	Berhasil menampilkan pesan "Gagal Login : Kombinasi email dan password yang dimasukkan salah atau tidak terdaftar" dan "Email dan Password tidak boleh kosong"	[√] Diterima [ ] Ditolak

3. Hasil Pengujian Mengubah *Profile* Pengguna

Berikut adalah Tabel 4.11 Hasil Pengujian Mengubah Profile Pengguna dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.11 Hasil Pengujian *Profile* Pengguna

Hasil Pengujian Data Benar				
No	**Data Masukkan**	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Kesimpulan**
1	Mengubah nama yang dimasukkan saat mendaftarkan akun	Nama berubah sesuai yang telah dimasukkan	Nama berubah sesuai yang telah dimasukkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Hasil Pengujian Data Salah				
No	**Data Masukkan**	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Kesimpulan**
2	Mengubah isian tapi tidak mengisi nama	Munculnya pesan : "Nama tidak boleh kosong"	Berhasil menampilkan pesan : "Nama tidak boleh kosong"	[√] Diterima [ ] Ditolak

4. Hasil Pengujian Merubah Radius Pencarian Tempat Terdekat

Berikut adalah Tabel 4. Hasil Pengujian Merubah Radius Pencarian Tempat dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Merubah Radius Tempat

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Memasukkan radius yang diinginkan Radius : 5 Meter	Sistem menampilkan data tempat yang radiusnya sejauh 5 Meter dari tempat pengguna berada	Berhasil menampilkan tempat yang jauhnya sebanyak 5 Meter dari tempat penguna berada	[√] Diterima [ ] Ditolak

5. Hasil Pengujian Mencari Tempat Sesuai Jalur Yang Diinginkan

Berikut adalah Tabel 4.13 Hasil Pengujian Mencari Tempat Sesuai Jalur Yang Diinginkan dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.13 Hasil Pengujian Mencari Tempat Sesuai Jalur Yang Diinginkan

Hasil Pengujian Data Benar				
No	**Data Masukkan**	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Kesimpulan**
1	Memasukkan lokasi yang akan dituju dan juga nama makanan yang ingi di rekomendasikan. Contoh : Lokasi : Jl. Dipatiukur, Lebakgede, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia	Menampilkan tempat disepanjang jalur yang dilewati oleh pengguna	Berhasil menampilkan hasil pencarian	[√] Diterima [ ] Ditolak

Hasil Pengujian Data Salah				
No	**Data Masukkan**	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Kesimpulan**
2	Memasukkan nama makanan tetapi tidak memasukkan lokasi yang akan dituju. Contoh : Siomay, Batagor	Tidak menampilkan tempat dikarenakan lokasi yang akan dituju tidak diinputkan	Tidak menampilkan tempat	[√] Diterima [ ] Ditolak

6. Hasil Pengujian Mencari Tempat Sesuai Nama Makanan

Berikut adalah Tabel 4. Hasil Pengujian Mencari Tempat Sesuai Nama Makanan dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Mencari Tempat Sesuai Nama Makanan

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Memasukkan nama makanan sesuai dengan keinginan	Menampilkan nama dan lokasi tempat.	Berhasil menampilkan nama dan lokasi tempat	[√] Diterima [ ] Ditolak
2	Memilih hashtag sesuai dengan keinginan untuk mencari informasi tentang makanan asia dari tweet yang paling baru	Menampilkan yang dicari sesuai dengan hashtag	Berhasil menampilkan hasil pencarian	[√] Diterima [ ] Ditolak

7. Hasil Pengujian Melihat Informasi Trending

Berikut adalah Tabel 4.15 Hasil Pengujian Melihat Informasi Trending dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Melihat Informas Trending

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Memilih jenis hashtag yang akan digunakan untuk pencarian informasi gambar yang sedang trending pada Instagram. Contoh : Pengguna memilih #makananjepang	Menampilkan postingan yang sedang trending di Instagram sesuai dengan hashtag yang dipilih	Berhasil menampikan postingan yang sedang trending di Instagram sesuai dengan hashtag yang dipilih	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.3.2 Hasil Pengujian Perangkat Lunak Web

Setelah dilakakukannya pengujian sistem terhadap perangkat lunak web, maka hasil dari pengujiannya adalah sebagai berikut :

1. Hasil Pengujian *Login*

Berikut adalah Tabel 4.16 Hasil Pengujian *Login* dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.16 Hasil Pengujian *Login*

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Memasukkan username dan password yang benar. Contoh : username :admin password : admin	Masuk kedalam halaman utama	Berhasil masuk ke dalam halaman utama	[√] Diterima [ ] Ditolak

2. Hasil Pengujian Menambah Data Tempat Rekomendasi

Berikut adalah Tabel 4.17 Hasil Pengujian Menambah Data Rekomendasi Tempat dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.17 Hasil Pengujian Menambah Data Rekomendasi

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Memasukkan data-data seperti : id, nama tempat, foto, alamat, longitude, latitude, id_hashtag	Sistem berhasil memasukkan data baru	Berhasil memasukkan data baru	[√] Diterima [ ] Ditolak

3. Hasil Pengujian Mengedit Data Tempat Rekomendasi

Berikut adalah Tabel 4.18 Hasil Pengujian Mengedit Data Rekomendasi Tempat dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.18 Hasil Pengujian Mengedit Data Rekomendasi Tempat

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Menyunting beberapa data yang dibutuhkan seperti merubah alamat tempat atau lainnya	Sistem menampilkan data yang telah berhasil diedit	Berhasil menampilkan yang telah berhasil diedit	[√] Diterima [ ] Ditolak

4. Hasil Pengujian Menghapus Data Tempat Rekomendasi

Berikut adalah Tabel 4.19 Hasil Pengujian Menghapus Data Tempat Rekomendasi dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.19 Hasil Pengujian Menghapus Data Tempat

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan

1	Menghapus data yang sudah tidak dibutuhkan oleh sistem	Sistem berhasil menghapus data yang sudah tidak dibutuhkan	Berhasil melakukan penghapusan data yang sudah dibutuhkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

5. Hasil Pengujian Menambah Data Hashtag

Berikut adalah Tabel 4.20 Hasil Pengujian Menambah Data Hashtag dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.20 Hasil Pengujian Menambah Data Hashtag

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Menambah data hashtag sesuai dengan yang dibutuhkan	Sistem berhasil menambahkan data hashtag yang baru	Berhasil menambah data hashtag yang baru	[√] Diterima [ ] Ditolak

6. Hasil Pengujian Mengedit Data Hashtag

Berikut adalah Tabel 4.21 Hasil Pengujian Mengedit Data Hashtag dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.21 Hasil Pengujian Mengedit Data Hashtag

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Mengedit data hashtag yang sudah ada	Sistem berhasil mengedit data hashtag sesuai yang diperlukan	Berhasil mengedit data hashtag sesuai yang diperlukan	[√] Diterima [ ] Ditolak

7. Hasil Pengujian Menghapus Data Hashtag

Berikut adalah Tabel 4.22 Hasil Pengujian Menghapus Data Hashtag dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4. 22 Hasil Pengujian Menghapus Data Hashtag

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Menghapus data hashtag yang sudah tidak dibutuhkan	Sistem berhasil menghapus data hashtag yang sudah tidak diperlukan oleh sistem	Berhasil menghapus data hashtag yang sudah tidak diperlukan oleh sistem	[√] Diterima [ ] Ditolak

8. Hasil Pengujian Menghapus Data Pengguna

Berikut adalah Tabel 4.23 Hasil Pengujian Menghapus Data Pengguna dimana mendeskripsikan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.23 Hasil Pengujian Mengahapus Data Pengguna

No	Data Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Menghapus data pengguna yang sudah tidak diperlukan lagi	Sistem berhasil menghapus data pengguna yang tidak aktif atau yang belum melakukan verifikasi akun	Berhasil menghapus data pengguna yang tidak aktif atau yang belum melakukan verifikasi akun	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.4 Pengujian Beta

Pengujian ini merupakan pengujian yang dilakukan langsung secara objektif kepada responden dengan cara mengajukan kuisioner kepada calon pengguna perangkat lunak yang sudah dibangun ini. Berikut adalah hasil dari pengujian beta yang telah dilakukan.

Pertama dibawah ini ada skala jawaban yang ditujukan untuk mempermudah pengguna menilai aplikasi ini.

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RG : Ragu-Ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Dibawah ini merupakan beberapa pertanyaan yang telah diajukan kepada calon pengguna aplikasi. Pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 4.24 Tabel Pertanyaan Untuk Pengguna.

Tabel 4. 24 Pertanyaan Untuk Pengguna

No	Pertanyaan	SS	S	RG	TS	STS
1	Apakah dengan adanya aplikas ini dapat membantu anda untuk mencaru lokasi tempat kuliner asia sesuai dengan yang anda inginkan/cari?					
2	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu anda mencari makanan asia sesuai dengan yang anda inginkan/cari?					
3	Apakah aplikasi asifood ini sudah dapat menampilkan/membantu anda, sesuai dengan apa yang anda cari?					

Setelah melakukan kuisioner pasti ada hasil dari kuisioner yang dilakukan ini dan dibutuhkannya suatu penghitungan untuk mengetahui hasilnya. Maka dari itu di penelitian ini untuk penghitungan kuisioner ini, perhitungan dilakukan untuk mengetahui bagaimana sikap pengguna aplikasi ini. Untuk mendapatkan jawabannya didalam penelitian ini metode yang digunakan adalah skal likert Menurut Prof. Dr. Sugiyono skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Untuk skor yang akan diberikan kepada setiap jawaban kuisioner yang telah diberikan telah ditentukan sebagai berikut :

Tabel 4.25 Skor Dari Skala Jawaban

No	Keterangan Jawaban	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
RG	Ragu-Ragu	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Dibawah ini adalah hasil dari masing-masing jawaban yang sudah diajukan kepada calon pengguna. Kuisioner ini diujikan kepada 30 orang calon pengguna.

Tabel 4. 26 Jumlah Jawaban Dari Quisioner

No	Pertanyaan	SS	S	RG	TS	STS
1	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu anda untuk mencari lokasi tempat kuliner asia sesuai dengan yang anda inginkan/cari?	13	17	0	0	0
2	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat mebantu anda mencari makanan asia sesuai dengan yang anda inginkan/cari	4	26	0	0	0
3	Apakah aplikasi asifood ini sudah dapat menampilkan/membantu anda, sesuai dengan apa yang anda cari/inginkan?	8	22	0	0	0

Berikut adalah perhitungan persentase dari setiap jawaban yang telah diajukan

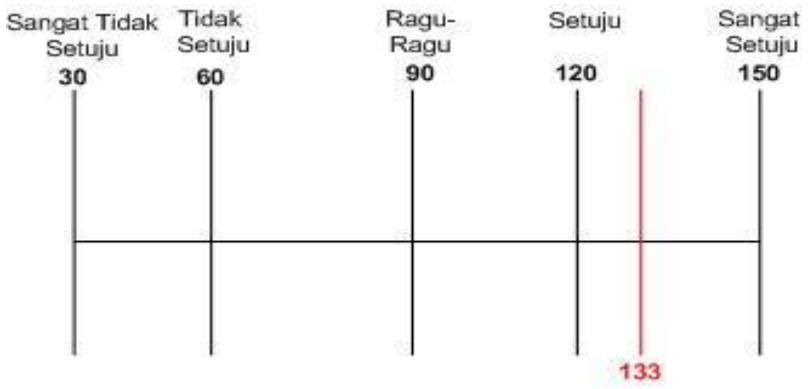
1. Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu anda untuk mencari lokasi tempat kuliner asia sesuai dengan yang anda inginkan/cari?

Tabel 4. 27 Hasil Pengujian Beta Pertanyaan Pertama

Kategori Jawaban	SS	S	RG	TS	ST	Jumlah
Skor	5	4	3	2	1	
Frekuensi Jawaban Responden	13	17	0	0	0	30
Skor x Jawaban Responden	65	68	0	0	0	133

Setelah didapatkan data diatas lalu ada perhitungan dengan menggunakan skor ideal (kriterium) untuk seluruh item = 5 x 30 = 150 (seandainya semua yang mengisi kuisioner memilih SS), jadi berdasarkan data itu maka kita akan menggunakan rumus Y = P/Q*100%. Dimana Y sebagai nilai presentase, P sebagai total skor, dan Q sebagai skor tertinggi. Perhitungan ini mengacu pada metode penelitian yang ditulis oleh Prof. Dr. Sugiyono.

$$\frac{133}{150} \times 100\% = 88.7\ \%$$



Gambar 4. 1 Hasil Pengujian Pertama

Dapat dilihat pada gambar diatas, bahwa didapatkan hasil total skor sebanyak 133 dengan hasil presentase 88.7 % menyatakan bahwa responden Sangat Setuju bahwa aplikasi yang sudah dibangun ini dapat membantu untuk mencari lokasi tempat kuliner asia sesuai dengan apa yang mereka cari.

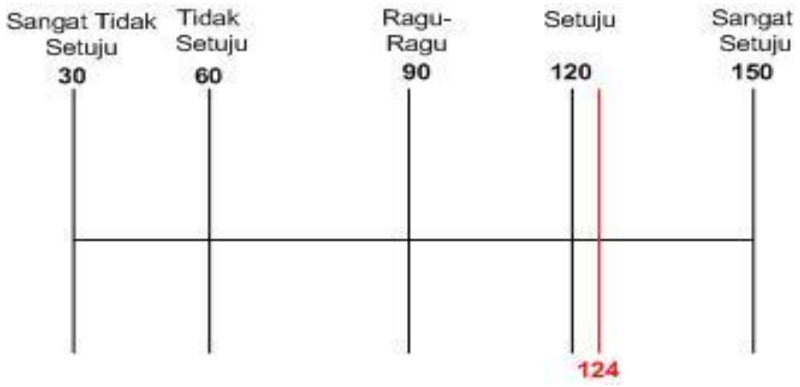
2. Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu anda mencari makanan asia sesuai dengan yang anda inginkan/cari?

Tabel 4. 28 Hasil Pengujian Beta Pertanyaan Kedua

Kategori Jawaban	SS	S	RG	TS	ST	Jumlah
Skor	5	4	3	2	1	
Frekuensi Jawaban Responden	4	26	0	0	0	30
Skor x Jawaban Responden	20	104	0	0	0	124

Setelah didapatkan data diatas lalu ada perhitungan dengan menggunakan skor ideal (kriterium) untuk seluruh item = 5 x 30 = 150 (seandainya semua yang mengisi kuisioner memilih SS), jadi berdasarkan data itu maka kita akan menggunakan rumus Y = P/Q*100%. Dimana Y sebagai nilai presentase, P sebagai total skor, dan Q sebagai skor tertinggi. Perhitungan ini mengacu pada metode penelitian yang ditulis oleh Prof. Dr. Sugiyono.

$$\frac{124}{150} \times 100\% = 82.7\%$$



Gambar 4. 2 Hasil Pengujian Kedua

Dapat dilihat pada gambar diatas, bahwa didapatkan hasil total skor sebanyak 124 dengan hasil presentase 82.7 % menyatakan bahwa responden Sangat Setuju bahwa aplikasi yang sudah dibangun ini dapat membantu mencari makanan asia sesuai dengan yang mereka cari.

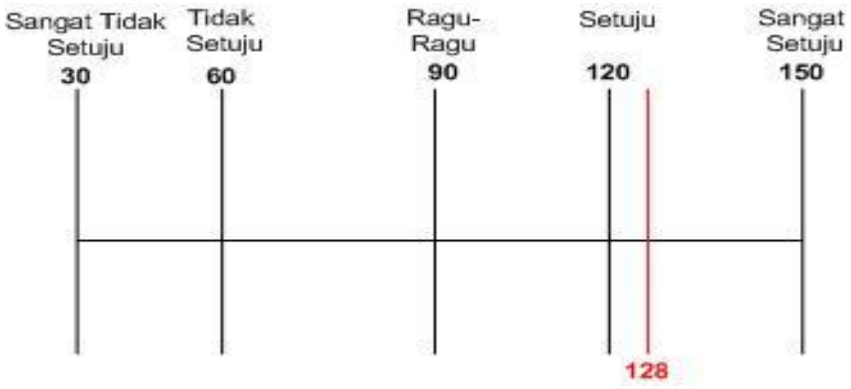
3. Apakah aplikasi asifood ini sudah dapat menampilkan/membantu anda, sesuai dengan apa yang anda inginkan/cari?

Tabel 4. 29 Hasil Pengujian Beta Pertanyaan Ketiga

Kategori Jawaban	SS	S	RG	TS	ST	Jumlah
Skor	5	4	3	2	1	
Frekuensi Jawaban Responden	8	22	0	0	0	30
Skor x Jawaban Responden	40	88	0	0	0	128

Setelah didapatkan data diatas lalu ada perhitungan dengan menggunakan skor ideal (kriterium) untuk seluruh item = 5 x 30 = 150 (seandainya semua yang mengisi kuisioner memilih SS), jadi berdasarkan data itu maka kita akan menggunakan rumus Y = P/Q*100%. Dimana Y sebagai nilai presentase, P sebagai total skor, dan Q sebagai skor tertinggi. Perhitungan ini mengacu pada metode penelitian yang ditulis oleh Prof. Dr. Sugiyono.

$$\frac{128}{30 \times 5} \times 100\% = 85.4\%$$



Gambar 4. 3 Hasil Pengujian Ketiga

Dapat dilihat pada gambar diatas, bahwa didapatkan hasil total skor sebanyak 128 dengan hasil presentase 85.4 % menyatakan bahwa responden Sangat Setuju bahwa aplikasi yang sudah dibangun menampilkan sesuai dengan apa yang mereka cari.

4.2.5 Kesimpulan Pengujian

a. Kesimpulan Pengujian *Blackbox*

Berdasarkan dari hasil pengujian *blackbox* yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Sistem dapat memberikan respons dengan baik ketika pengguna memasukkan data masukkan yang benar dan menghasilkan keluaran data sesuai yang diharapkan.
2. Sistem dapat memberikan respons juga terhadap data yang salah. Hal ini terlihat ketika pengguna memasukkan data yang salah maka sistem akan mengeluarkan hasil yang berupa pesan/peringatan kesalahan.

b. Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan pada hasil pengujian beta yang telah dilakukan dengan melakukan kuisioner dengan memberikan 3 pertanyaan terhadap 30 responden, maka didapatkan kesimpulan :

1. User sudah merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini untuk membantu mencari lokasi tempat kuliner asia sesuai dengan yang user cari/inginkan.
2. User sudah merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini untuk membantu mencari makanan asia sesuai dengan yang user inginkan/cari.
3. User merasa sudah terbantu dan bisa menampilkan sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan cari dengan adanya aplikasi Asiafood ini.