

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Aplikasi

Aplikasi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Vendor Pernikahan Berbasis Android di Kota Probolinggo” ini memiliki fungsi untuk membantu customer dalam memesan paket vendor secara cepat dan efisien, serta membantu vendor-vendor pernikahan dalam menawarkan jasanya. Sistem ini dirancang menggunakan android studio dan bahasa pemograman java. Pada implementasinya aplikasi ini disimpan dalam bentuk *.apk. sehingga dapat digunakan pada setiap smarthphone dengan sistm operasi android. Aplikasi ini ditujukan kepada vendor dan customer yang akan merencanakan acara pernikahan.

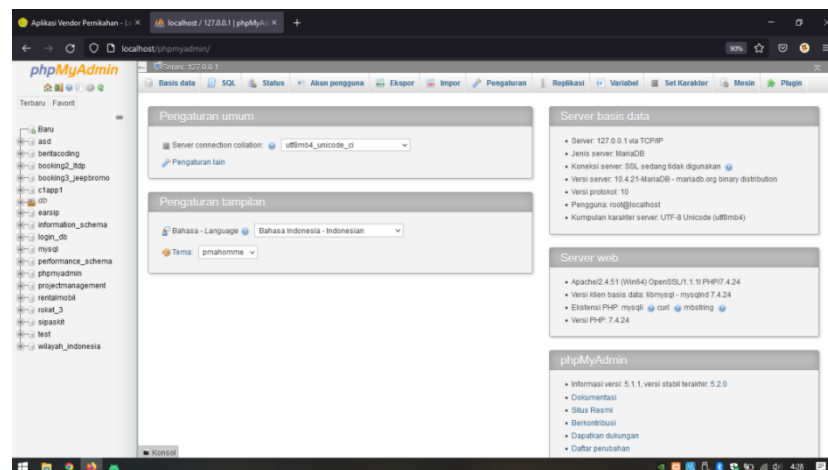
4.2 Pembuatan Basis Data

Tahap awal untuk membuat aplikasi pemesanan vendor pernikahan adalah membuat *database* atau basis data, tanpa adanya basis data tidak akan bisa membuat aplikasi ini, karena basis data merupakan komponen penting dalam pembuatan aplikasi pemesanan vendor pernikahan. Pembuatan basis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *database* MySQL. Dalam pembuatan *database* harus memilah data apa saja yang diperlukan oleh sistem pada penelitian ini.

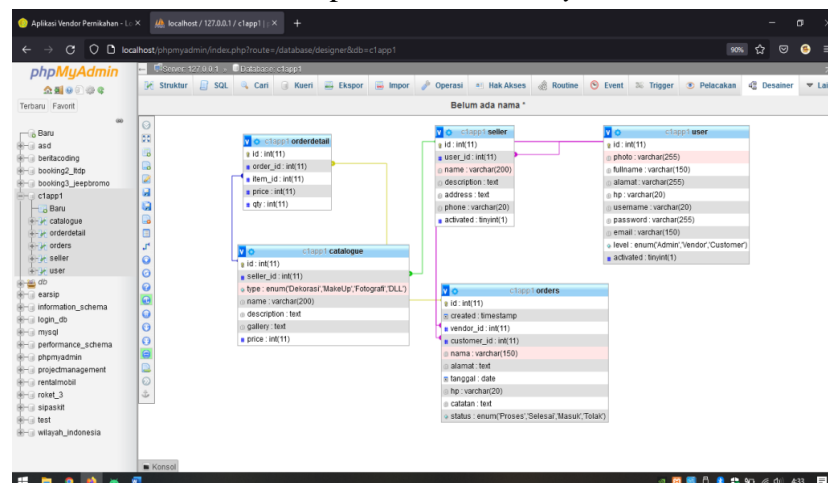
Pembuatan *database* dilakukan pada PHPMyAdmin, dengan menggunakan PHPMyAdmin dapat melakukan beberapa perubahan seperti mengubah,

menghapus, memperbaiki, dan menambahkan data. Untuk membuat dan mengatur halaman *database* pada PHPMyAdmin hanya mengakses *server* lokal tanpa dibutuhkan koneksi internet yaitu XAMPP. Apabila ingin mengakses PHPMyAdmin maka dengan menuliskan perintah *web browser* dengan mengetikkan alamat URL <http://localhost/phpmyadmin/>.

Hal-hal yang harus ditentukan untuk membuat *database* adalah menentukan tabel, *field*(atribut) dan *record*. *Database* aplikasi pemesanan vendor pernikahan terdiri dari 5 tabel, yaitu *orderdetail*, *orders*, *catalogue*, *seller* dan *user*. Tampilan awal PHPMyAdmin untuk membuat *database* seperti gambar berikut :



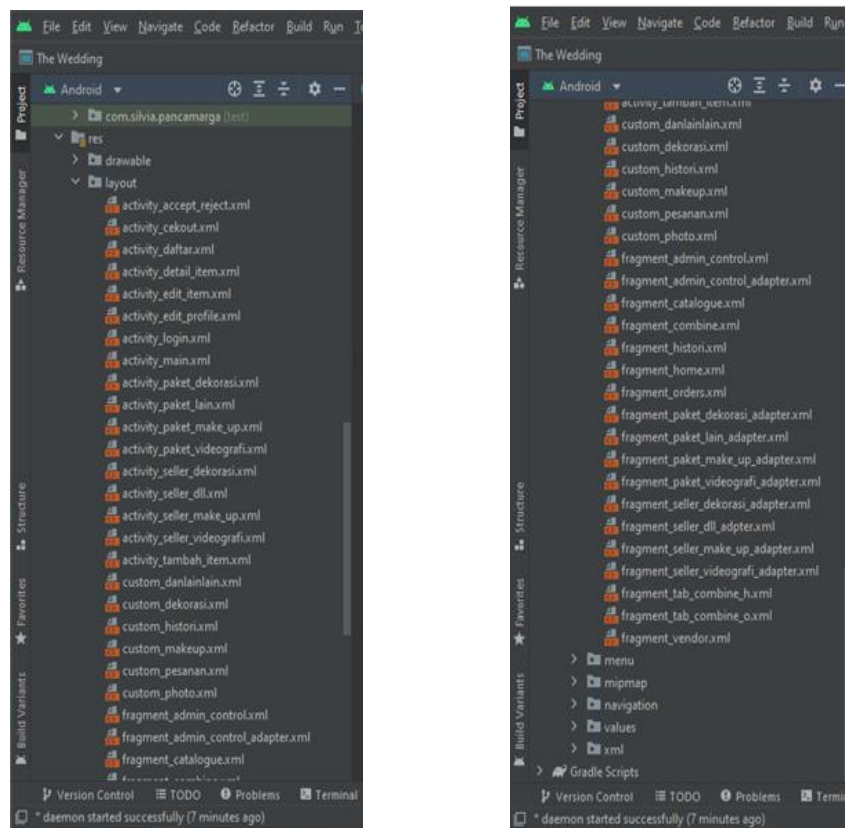
Gambar 4.1 Tampilan Awal PHPMyAdmin



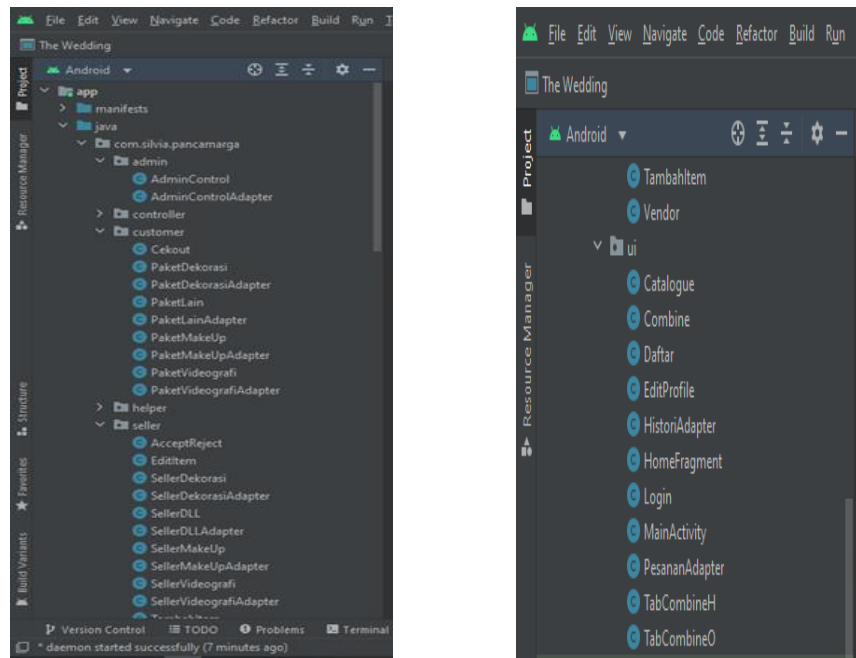
Gambar 4.2 Tabel Database

4.3 Pembuatan *Project Android Studio*

Di dalam pembuatan project android pada aplikasi ini terdapat 2 tahapan yaitu, pembuatan *class java*(implementasi kelas) dan pembuatan *.xml*(implementasi antar muka). Dimana *class* merupakan serangkaian perintah untuk membangun jenis objek tertentu sedangkan *.xml* merupakan implementasi antarmuka yang akan dibuat pada aplikasi ini, dimana desain dari aplikasi pemesanan vendor pernikahan dibuat pada *.xml*. Berikut merupakan class java dan *.xml* pada project android studio pembuatan aplikasi pemesanan vendor pernikahan.



Gambar 4.3 Implementasi Antarmuka



Gambar 4.4 Implementasi Kelas

4.4 Pembuatan Project API (*Application Programming Interface*)

API merupakan perantara yang dapat menghubungkan database dengan aplikasi, API juga bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan berbagai bahasa pemrograman yang berbeda, bahkan peneliti tidak perlu menyediakan semua data sendiri karena cukup mengambil data yang dibutuhkan dari platform lain melalui API. Berikut merupakan data API untuk vendor dan *customer* pada aplikasi.

No	Nama Owner	Nama Vendor	Deskripsi Vendor	Alamat Vendor	Telepon Vendor	Status	Aksi
1	Administrator	Silvia MUA Probolinggo	MUA terbaik di probolinggo. Telah menjadi agen tunggal MS-Glow Men satu-satunya di probolinggo kota dan kabupaten	Jln Nusa Indah Baru no 19E, Sukabumi, Mayangan, Kota Probolinggo, East Java 67219	08124066967	Customer	Vendor Customer
2	Silvia MUA	Silvia MUA	-	Jln Nusa Indah Baru no 19E	08535342942	Vendor	Vendor Customer
3	Dinda Wedding	Dinda Wedding	-	Jln Cempaka no 21A	081336001515	Vendor	Vendor Customer
4	Belva Photography	Belva Photography	-	Jln Gubernur Suryo no 44	081242066967	Vendor	Vendor Customer
5	Janur Kuning Dekorasi	Janur Kuning Dekorasi	-	Sumber Taman Probolinggo	082232950898	Vendor	Vendor Customer

Gambar 4.5 Tampilan Data Vendor

No	Nama Lengkap	Email	Level	Aktif	Aksi
1	Dinda Wedding	adinda51@gmail.com	Vendor	Tidak	[Search] [Edit]
2	Administrator	admin@gmail.com	Customer	Ya	[Search] [Edit]
3	Janur Kuning Dekorasi	agungamami@gmail.com	Vendor	Ya	[Search] [Edit]
4	dyah ayu	ardhianpermana@gmail.com	Customer	Tidak	[Search] [Edit]
5	Belva Photography	belvaandriana@gmail.com	Vendor	Ya	[Search] [Edit]
6	ariyanti	diyantiku@gmail.com	Customer	Tidak	[Search] [Edit]
7	dyah cantik	diyantiku@gmail.com	Customer	Tidak	[Search] [Edit]
8	jessica julian angelika	jessicajulianangelika@gmail.com	Customer	Tidak	[Search] [Edit]
9	Silvia MUA	silviarafidah3@gmail.com	Vendor	Ya	[Search] [Edit]
10	Ahmad Izzuddin	upm@upm.ac.id	Customer	Tidak	[Search] [Edit]

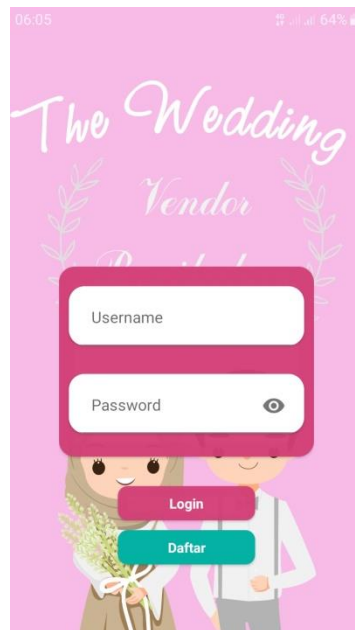
Gambar 4.6 Tampilan Data *Customer*

Hasil dari implementasi rancang bangun aplikasi pemesanan vendor pernikahan berbasis android adalah sebagai berikut :

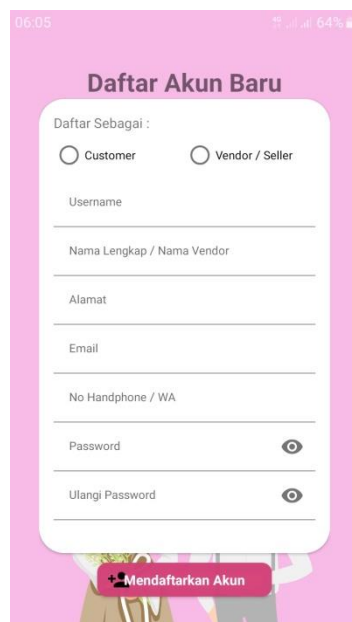
1. Vendor

a. Tampilan Utama Aplikasi

Tampilan utama aplikasi merupakan halaman yang utama tampil ketika mengakses aplikasi. Dimana di menu utama ini tersedia 2 tombol yaitu login dan daftar. Apabila vendor sudah mempunyai akun, vendor melakukan proses login dengan memasukkan *username* dan *password*. Jika vendor belum mempunyai akun, maka vendor mendaftar dulu dengan mengisi *username*, nama lengkap, alamat, e-mail, no handphone, dan password. Apabila proses pendaftaran vendor sudah dilakukan maka vendor bisa untuk mengakses proses login untuk masuk ke menu selanjutnya pada aplikasi ini.



Gambar 4.7 Tampilan Utama Aplikasi



Gambar 4.8 Tampilan Mendaftar Akun

b. Tampilan Menu Beranda

Tampilan menu beranda yaitu menu halaman utama vendor. Dimana jika vendor sudah melakukan proses login vendor maka akan muncul tampilan menu beranda. Menu beranda ini berisi terkait vendor-vendor yang sudah mendaftar pada aplikasi ini. Terdapat menu vendor *makeup artist*(MUA), vendor fotografi, vendor videografi, vendor dekorasi, dan vendor dll. Vendor dll ini berisikan vendor selain dari ke-empat vendor yang sudah disebutkan. Pada setiap menu vendor berisikan informasi profil dan harga paket vendor.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Beranda

c. Tampilan Menu Toko Saya

Tampilan toko saya merupakan menu untuk menambahkan paket setiap vendor. Di menu toko saya disediakan tombol untuk menambahkan paket untuk vendor mengisi paket dan harga yang akan ditawarkan pada *customer*. Pada menu toko saya juga menyediakan menu katalog, dimana jika vendor sudah menambahkan paket yang ditawarkan maka akan masuk pada menu katalog sesuai jenis vendor yang dipilih.



Gambar 4.10 Tampilan Menu Toko Saya



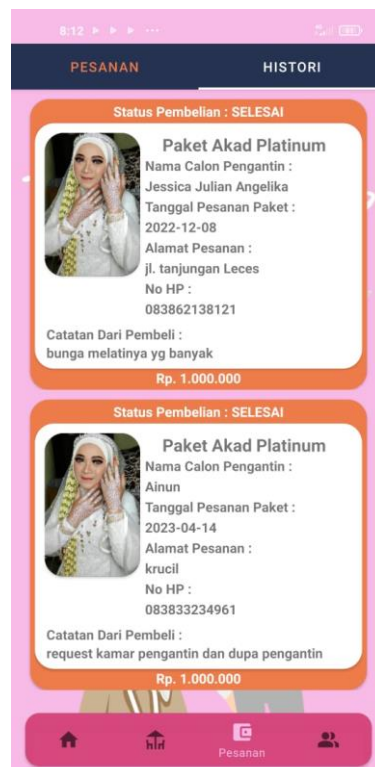
Gambar 4.11 Tampilan Menu Tambah Paket Vendor

d. Tampilan Menu Pesanan

Tampilan menu pesanan merupakan menu untuk menerima dan menolak pesanan *customer*. Dimana jika ada *customer* yang memesan paket vendor maka akan masuk ke menu pesanan, di menu pesanan ini vendor bisa menerima ataupun menolak pesanan dari *customer*. Pada menu pesanan juga menampilkan histori, dimana jika vendor sudah menyelesaikan penjualannya maka akan masuk ke histori vendor.



Gambar 4.12 Tampilan Menu Pesanan



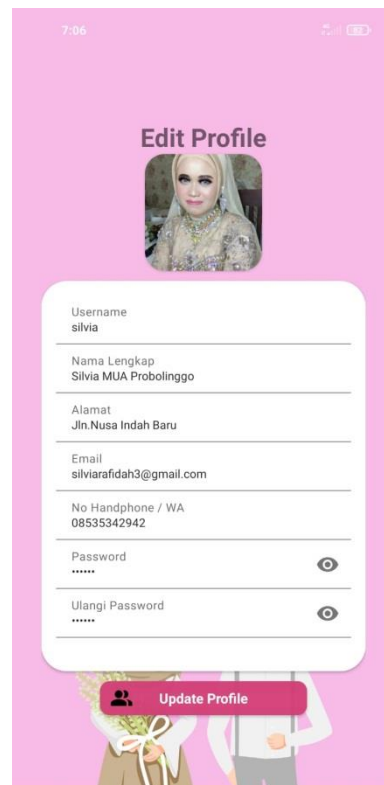
Gambar 4.13 Tampilan Menu Histori

e. Tampilan Menu Profil

Halaman menu profil adalah tampilan terkait informasi profil vendor, dimana pada menu ini vendor bisa mengisi dan merubah terkait informasi profil vendor yang berisi foto profil, nama, alamat, e-mail, no handphone, serta password.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Profil

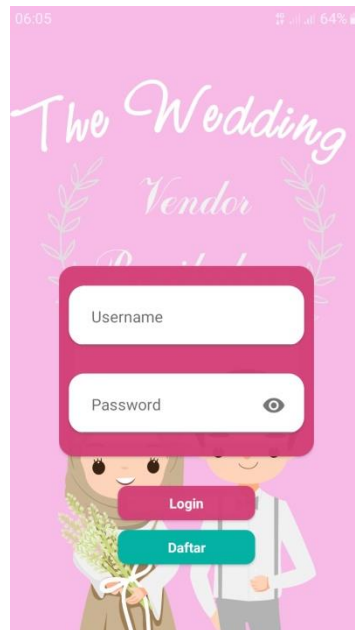


Gambar 4.15 Tampilan Edit Profil

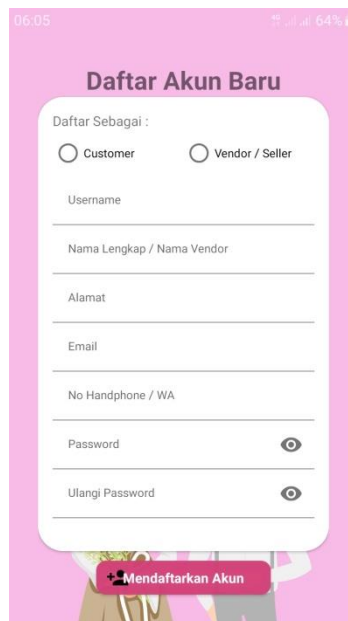
2. *Customer*

a. Tampilan Utama Aplikasi

Halaman utama aplikasi merupakan tampilan yang pertama kali tampil ketika mengakses sistem. Dimana di tampilan utama ini tersedia 2 tombol yaitu login dan daftar. Apabila *customer* sudah mempunyai akun, *customer* melakukan proses login dengan memasukkan *username* dan *password*. Jika *customer* belum mempunyai akun maka *customer* mendaftarkan terlebih dahulu dengan mengisi *username*, nama lengkap, alamat, e-mail, no handphone, dan password. Apabila proses pendaftaran *customer* sudah dilakukan maka *customer* bisa untuk mengakses proses login untuk masuk ke menu selanjutnya pada aplikasi ini.



Gambar 4.16 Tampilan Utama Aplikasi



Gambar 4.17 Tampilan Mendaftar Akun

b. Tampilan Beranda

Tampilan menu beranda adalah tampilan halaman utama pada customer. Dimana jika customer sudah melakukan proses login customer maka akan muncul tampilan menu beranda. Menu beranda ini berisi terkait vendor-vendor yang sudah mendaftar pada aplikasi ini. Pada menu ini customer dapat melihat dan memesan paket vendor yang ditawarkan pada setiap menu vendor pada aplikasi ini. Jika ingin memesan paket vendor, customer harus mengisi formulir untuk pemesanan.



Gambar 4.18 Tampilan Menu Beranda

7:26

Paket Akad Platinum

Nama Vendor :
Silvia MUA Probolinggo

No Hp/WhatsApp Vendor :
08124066967

Alamat Vendor :
Jln Nusa Indah Baru no 19E,
Sukabumi, Mayangan, Kota
Probolinggo, East Java 67219

1000000

Deskripsi Paket :
Sepasang Baju Akad
Melati Hidup
Henna Pengantin Free Kuku Palsu
*free softent

Nama Calon Pengantin dan Pasangan

Alamat Lengkap Calon Pengantin

Tanggal Acara

NO HP/WA Calon Pengantin

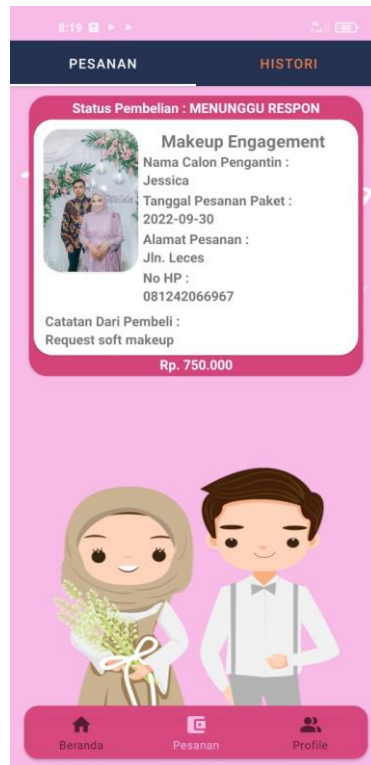
Tambahkan Catatan Pesanan Paket

TAMBAHKAN KE PESANAN

Gambar 4.19 Tampilan Menu Formulir Pemesanan

c. Tampilan Pesanan

Tampilan pesanan merupakan tampilan proses untuk pemesanan yang sudah dilakukan oleh *customer*. Dimana jika *customer* sudah mengisi formulir pemesanan maka akan masuk ke menu pesanan. Dimana di menu pesanan *customer* menunggu proses konfirmasi dari vendor. Di menu pesanan juga tersedia menu histori, dimana jika *customer* sudah memesan vendor maka akan masuk ke menu histori.



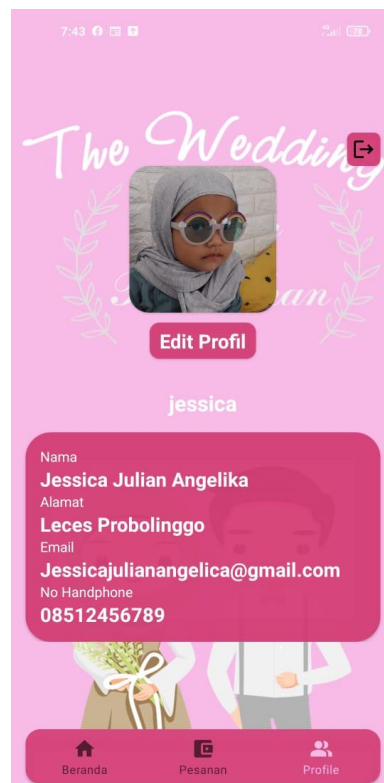
Gambar 4.20 Tampilan Menu Pesanan



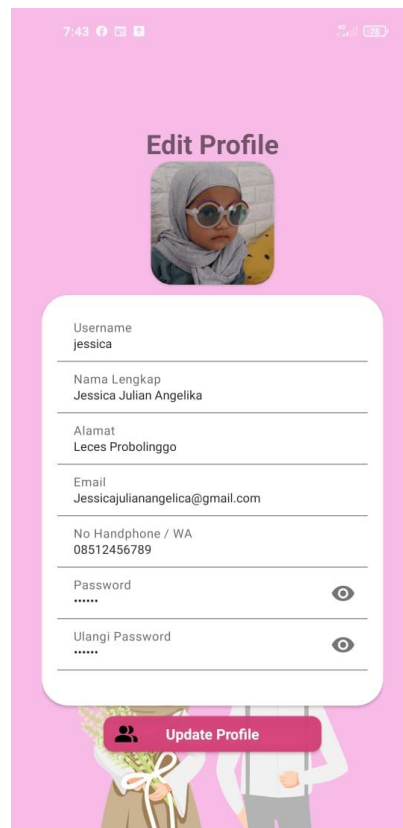
Gambar 4.21 Tampilan Menu Histori

d. Tampilan Profil

Halaman profil adalah tampilan terkait informasi profil *customer*, dimana pada menu ini *customer* bisa mengisi dan merubah terkait informasi profil *customer* yang berisi foto profil, nama, alamat, e-mail, no handphone, serta password.



Gambar 4.22 Tampilan Menu Profil

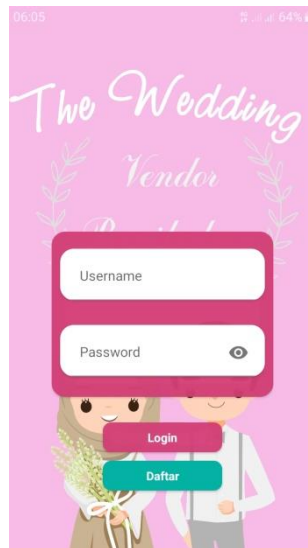


Gambar 4.23 Tampilan Menu Edit Profil

3. Admin

a. Tampilan Login Admin

Tampilan login tampil ketika admin mengakses aplikasi ini. Pada tampilan ini admin mengisi *username* dan *password* khusus untuk admin. Dimana aktor admin jika tidak mengisi salah satu *username* ataupun *password*, maka sistem tidak bisa menyimpan data admin. Jadi pada menu login, admin harus mengisi *username* dan *password* secara lengkap untuk bisa mengakses halaman berikutnya.



Gambar 4.24 Tampilan Menu Login

b. Tampilan Beranda

Tampilan beranda admin merupakan tampilan untuk menu paket vendor yang sudah terdaftar. Dalam menu beranda, admin hanya bisa melihat saja dan tidak bisa merubah data dari paket vendor yang ada di menu beranda.



Gambar 4.25 Tampilan Menu Beranda

c. Tampilan Menu Admin

Tampilan menu admin adalah tampilan untuk setiap *customer* atau vendor yang sudah mendaftar. Pada menu ini, admin dapat melihat daftar *customer* atau vendor yang sudah mendaftar. Dan apabila vendor menjual diluar dari konten yang ada pada aplikasi, admin dapat menghapusnya.



Gambar 4.26 Tampilan Menu Admin

4.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah tahapan yang berfungsi agar memastikan hasil akhir sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Didalam penelitian ini melibatkan pengujian *Blackbox* dan pengujian pada pengguna aplikasi.

4.5.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* adalah pengujian yang mengacu pada kebutuhan fungsional. Dimana pengujian sistem ini dijalankan dan kemudian mengamati apakah aplikasi berhasil dijalankan sesuai dengan proses yang diinginkan. Berikut table pengujian *Blackbox*.

a. Pengujian *Login* dan *Logout*

Tabel 4.1 Pengujian *Login* dan *Logout*

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Input <i>username</i> dan <i>password</i> benar	Sistem berhasil masuk ke tampilan menu beranda	Sesuai
2	Input <i>username</i> dan <i>password</i> salah	Sistem tetap dihalaman <i>login</i> dan tampil pesan “ <i>username</i> dan <i>password</i> salah”	Sesuai
3	Input <i>username</i> dan <i>password</i> kosong	Sistem menampilkan halaman <i>login</i>	Sesuai
4	Klik menu <i>logout</i>	Sistem kembali ke halaman <i>login</i>	Sesuai

b. Pengujian Pengelolaan Paket Vendor

Tabel 4.2 Pengujian Pengelolaan Paket Vendor

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Klik menu toko saya	Sistem memunculkan menu toko saya	Sesuai
2	Klik tambah item paket vendor	Sistem menampilkan menu tambah item paket vendor	Sesuai
3	Tambah foto vendor	Sistem berhasil menampilkan dan menyimpan foto foto yang dipilih oleh vendor	Sesuai
4	Tambah data paket vendor	Sistem berhasil menyimpan data paket vendor	Sesuai
5	Lihat data paket vendor	Sistem berhasil menampilkan data paket vendor	Sesuai

6	Ubah data paket vendor	Sistem berhasil mengubah data paket vendor	Sesuai
7	Hapus data paket vendor	Sistem berhasil menghapus data paket vendor	Sesuai

c. Pengujian Pemesanan Paket Vendor

Tabel 4.3 Pengujian Pemesanan Paket Vendor

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Klik menu beranda	Sistem memunculkan menu beranda	Sesuai
2	Klik icon vendor	Sistem menampilkan menu kategori vendor	Sesuai
3	Klik detail paket vendor	Sistem menampilkan detail paket vendor	Sesuai
4	Tambahkan paket vendor ke pesanan	Sistem menampilkan formulir pemesanan <i>customer</i>	Sesuai
5	Klik batalkan pesanan	Sistem berhasil menghapus pesanan	Sesuai

d. Pengujian Pengelolaan Hapus Data Customer dan Vendor

Tabel 4.4 Pengujian Pengujian Pengelolaan Hapus Data Customer dan Vendor

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Klik menu admin	Sistem menampilkan data customer dan vendor	Sesuai
2	Hapus data <i>customer</i> dan data vendor	Sistem berhasil menghapus data <i>customer</i> dan data vendor	Sesuai

4.5.2 Pengujian UAT (*User Acceptance Test*)

Pengujian *User Acceptance Test* adalah jenis pengujian yang melibatkan aktor sistem. Pengujian UAT dilakukan dengan pembagian kuesioner yang membahas tentang pengujian kepuasan terhadap aplikasi yang telah dibuat. Kuesioner ini ditujukan kepada pengguna yaitu vendor dan *customer*.

Setelah melakukan pengujian UAT melalui pembagian kuesioner, maka akan dilakukan perhitungan menggunakan skala likert untuk menghitung hasil risert yang telah dilakukan. Skala *likert* digunakan untuk mengukur seberapa setuju pengguna terhadap pertanyaan yang diberikan. Didalam perhitungan ini terdapat skor maksimum yang digunakan untuk menentukan hasil akhir dari penelitian. Hasil akhir berupa nilai presentase dari parameter yang telah ditentukan. Berikut adalah perhitungan skala likert dalam pengujian *User Acceptance Test* :

Rumus Skala *Likert* :

$$\text{Skala Likert} = T \times P_n \quad \dots (1)$$

Keterangan :

T = Total Jumlah Responden

P_n = Angka skor skala *likert*

Tabel 4.5 Tabel Skor Jawaban

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Cukup	2
Tidak Setuju	1

Dari data diatas dapat dicari presentase dari masing- masing jawaban yang berbeda dengan menggunakan rumus :

$$Y = \frac{TS}{SKOR IDEAL} \times 100\% \quad \dots (2)$$

Keterangan :

Y = Nilai persentase

T_s = Total skor responden = \sum skor x responden

Skor Ideal = Skor x jumlah responden

Interval Kriteria Skor :

$$I = \frac{100}{\text{JUMLAH PILIHAN}} \quad \dots (3)$$

$$I = \frac{100}{5} = 20$$

(Ini adalah interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)

Kriteria skor berdasarkan interval dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6 Kriteria Skor

Kategori	Keterangan
0% - 25%	Kurang Setuju
26% - 50%	Cukup
51% - 75%	Setuju
76% - 100%	Sangat Setuju

Berikut adalah hasil riset yang telah dilakukan dengan berbagai jawaban yang diberikan kepada responden :

a. Kuesioner Vendor

Dari data yang diperoleh, maka diolah berdasarkan dengan skor yang ada. Kuesioner ini diberikan kepada 10 responden sebagai vendor yang terlibat dalam sistem. Cara yang digunakan dalam perhitungan yaitu mengalikan setiap poin jawaban dengan skor jawaban. Hasil yang diperoleh dari perhitungan sebagai berikut :

Tabel 4.7 Kuesioner Vendor

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Total Skor
		SS	S	C	KS	
1	Tampilan aplikasi menarik	2	8	-	-	32
2	Aplikasi mudah dioperasikan	2	7	1	-	31
3	Penggunaan aplikasi menjadi alat bantu vendor dalam memasarkan jasanya	5	5	-	-	35
4	Aplikasi ini mudah untuk menambah, mengubah, menghapus menu paket vendor	6	3	1	-	35
5	Aplikasi pemesanan vendor pernikahan memberikan kemudahan vendor	8	2	-	-	38
6	Aplikasi pemesanan vendor pernikahan memberikan kemudahan bagi pengguna	9	1	-	-	39
7	Aplikasi pemesanan vendor pernikahan berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya	4	4	2	-	32
8	Saya merasa puas mendaftar dan memasarkan jasa melalui aplikasi	4	5	1	-	33
Total						275

Perhitungan Skor :

Jumlah skor ideal keseluruhan = skor ideal x jumlah responden x jumlah pernyataan

$$= 4 \times 10 \times 8 = 320$$

$$\text{Nilai Persentase (\%)} = (275/320) \times 100\% = 85,9\%$$

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner terhadap aplikasi untuk vendor menghasilkan persentase skor dari seluruh pertanyaan yaitu 80%. Pada perhitungan menggunakan skala likert dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan sangat setuju dengan penggunaan aplikasi ini.

b. Kuesioner *Customer*

Dari data yang diperoleh, maka diolah berdasarkan dengan skor yang ada. Kuesioner ini diberikan kepada 10 responden sebagai *Customer* yang terlibat dalam sistem. Cara yang digunakan dalam perhitungan yaitu mengalikan setiap poin jawaban dengan skor jawaban. Hasil yang diperoleh dari perhitungan sebagai berikut :

Tabel 4.8 Kuesioner *Customer*

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Total Skor
		SS	S	C	KS	
1	Tampilan aplikasi menarik	1	9	-	-	31
2	Aplikasi mudah dioperasikan	2	8	-	-	32
3	Informasi paket vendor yang ditampilkan tertata dengan baik dan ringkas	5	4	1	-	34
4	Penggunaan aplikasi menjadi alat bantu dalam melakukan pemesanan vendor pernikahan	6	2	2	-	34
5	Aplikasi ini memungkinkan untuk melakukan pemesanan vendor pernikahan secara cepat dan efisien	9	1	-	-	39
6	Aplikasi pemesanan vendor pernikahan memberikan kemudahan bagi pengguna	8	1	1	-	37
7	Aplikasi pemesanan vendor pernikahan memberikan nilai manfaat bagi pengguna	5	5	-	-	35
8	Aplikasi pemesanan vendor pernikahan berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya	4	5	1	-	34
9	Saya merasa puas melakukan pemesanan vendor pernikahan melalui aplikasi	5	5	-	-	35
Total						311

Perhitungan Skor :

Jumlah skor ideal keseluruhan = skor ideal x jumlah responden x jumlah pernyataan

$$= 4 \times 10 \times 9 = 360$$

Nilai Persentase (%) = $(311/360) \times 100\% = 86,3\%$

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner terhadap aplikasi untuk *customer* menghasilkan persentase skor dari seluruh pertanyaan yaitu 86,3%. Pada perhitungan menggunakan skala likert dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan sangat setuju dengan penggunaan aplikasi ini.