

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Melalui tahap perancangan dan pengumpulan kebutuhan serta melewati tahap implementasi hasil perancangan, maka dihasilkanlah aplikasi yang diberi nama FishDroid sebagai media penganalisa penyakit pada ikan. Berikut ini akan dijelaskan isi dari tampilan dan bagaimana desain yang diterapkan dalam program yang akan digunakan. Hasil tampilan program ini dijelaskan dalam bentuk tampilan program yang telah dijalankan (*Running*). Tampilan-tampilan dari aplikasi melalui penjelasan ini adalah sebagai berikut:

4.1.1 Tampilan Halaman Loading

Gambar ini merupakan tampilan halaman *loading* yang dapat di lihat pada gambar 4.1 berikut :



Gambar 4.1 Tampilan Halaman *Loading*.

4.1.2 Menu Utama

Halaman ini berisi menu utama, terdapat 9 tombol menu yang dapat diakses, yaitu :

- 1) Tombol Gurame, yaitu berisi kumpulan informasi tentang penyakit ikan gurame tentang bintik putih, *Myxosporeasis*, cacing, kutu ikan, bercak merah.
- 2) Tombol Lele, yaitu berisi kumpulan informasi tentang penyakit ikan gurame tentang bintik, *Tuberculosis*, jamur, *Trichodiniasis*, Parasit *Hirudinae*.
- 3) Tombol Nila, yaitu berisi kumpulan informasi tentang penyakit ikan gurame tentang *Trichodina Sp*, *Saprolegniasis*, *Epistyliss Spp*, bercak merah.
- 4) Tombol Mas, yaitu berisi kumpulan informasi tentang penyakit ikan gurame tentang bintik putih, kutu air, cacing insang, cacing kulit, bengkak insang dan bengkak badan.
- 5) Tombol Patin, yaitu berisi kumpulan informasi tentang penyakit ikan gurame tentang parasit, jamur, bakteri, keracunan, dan kekurangan gizi.
- 6) Tombol Bandeng, yaitu berisi kumpulan informasi tentang penyakit ikan gurame tentang *Trichodina Sp*, dan *Lernea Sp*.
- 7) Tombol Tawes, yaitu berisi kumpulan informasi tentang penyakit ikan gurame tentang *Gyrodactyliasis*, *Myxosporeasis*.
- 8) Tombol Mujair, yaitu berisi kumpulan informasi tentang penyakit ikan gurame tentang nonparasit, parasit.
- 9) Tombol Biodata, yang berisikan informasi pemilik aplikasi FishDroid.

Gambar ini merupakan tampilan menu utama yang dapat di lihat pada gambar 4.2 berikut :

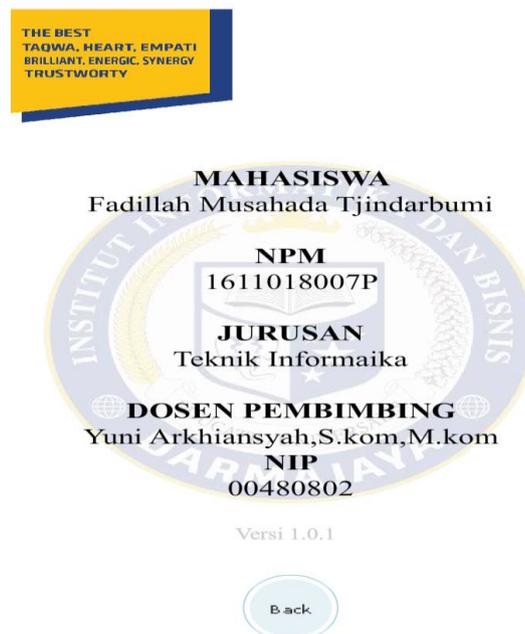


Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.

4.1.2.1 Tombol Biodata

Halaman ini berisikan tentang biodata pemilik aplikasi seperti Nama, Npm, dan Jurusan.

Gambar ini merupakan tampilan Halaman Biodata, yang dapat di lihat pada gambar 4.3 berikut :



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Biodata.

4.1.2.2 Tombol Gurame

Tombol ini berisikan informasi tentang penyakit ikan gurame seperti bintik putih, *Myxosporeasis*, cacing, kutu ikan, bercak merah.

Gambar ini merupakan tampilan Tombol Gurame, yang dapat di lihat pada gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Tampilan Isi Tombol Gurame.

4.1.2.3 Tombol Lele

Tombol ini berisikan informasi tentang penyakit ikan lele seperti bintik putih, *Tuberculosis*, jamur, *Trichodiniasis*, *Parasite Hirudinae*.

Gambar ini merupakan tampilan Tombol lele, yang dapat di lihat pada gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Tampilan Isi Tombol Lele.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengujian Sistem

Proses pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*. Pada saat melakukan pengujian dengan menggunakan *smartphone* OPPO 1201 EX-A11-170329, proses berjalan dengan baik, semua menu aplikasi dapat diakses. Aplikasi ini bisa digunakan di *smartphone* apa saja yang sudah berbasis *android* versi 5.1 (*KitKat*) atau yang terbaru.

4.2.2 Pengujian Program

4.2.2.1 Pengujian Aplikasi Pada Menu Utama

Hasil uji aplikasi pada Menu Utama terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.2.2.1 Hasil Uji Aplikasi Pada Menu Utama.

| No | Item Uji | Tipe Item | Gambar | Keterangan |
|----|-----------|-------------------------------|--|---|
| 1 | Processor | Dual-Core 1.5 GHz Exynos 4212 |  | Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 1,5 Gb | | |
| | Merk | Samsung | | |
| | Layar | 8.0 Inch | | |

Tabel 4.2.2.1 (lanjutan)

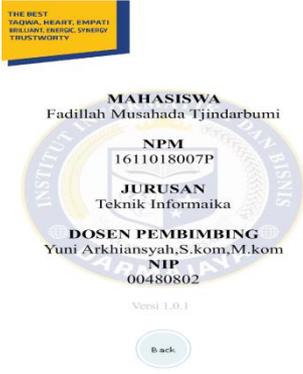
| No | Item Uji | Tipe Item | Gambar | Keterangan |
|----|-----------|-------------------------|--|---|
| 2 | Processor | Intel Atom Z2580/ Z2560 |  | Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 2 Gb | | |
| | Merk | Asus | | |

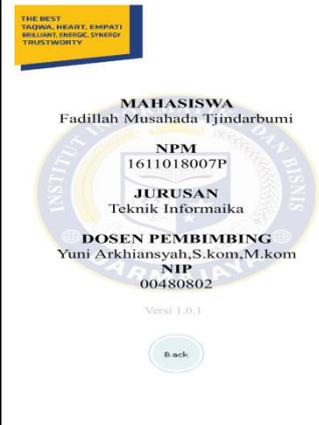
| | | | | |
|---|-----------|----------------------------------|--|---|
| | Layar | 5.0 Inch | | |
| 3 | Processor | Dual-Core 1.2GHz Cortex-A7 |  | Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 512 MB | | |
| | Merk | Samsung J1 | | |
| | Layar | 4.7 Inch | | |

4.2.2.2 Pengujian Aplikasi Pada Tombol Biodata

Hasil uji aplikasi pada Tombol Biodata terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.2.2.2 Hasil Uji Aplikasi Pada Tombol Biodata.

| No | Item Uji | Tipe Item | Gambar | Keterangan |
|----|-----------|-------------------------------------|--|---|
| 1 | Processor | Dual-Core 1.5 GHz Exynos 4212 |  | Button pada menu Biodata dapat berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 1,5 Gb | | |
| | Merk | Samsung | | |
| | Layar | 8.0 Inch | | |
| 2 | Processor | Intel Atom Z2580/ Z2560 |  | Button pada menu Biodata dapat berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 2 Gb | | |
| | Merk | Asus | | |
| | Layar | 5.0 Inch | | |

| | | | | |
|---|-----------|----------------------------------|--|---|
| 3 | Processor | Dual-Core 1.2GHz Cortex-A7 |  | Button pada menu Biodata dapat berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 512 MB | | |
| | Merk | Samsung J1 | | |
| | Layar | 4.7 Inch | | |

4.2.2.3 Pengujian Aplikasi Pada Tombol Gurame

Hasil uji aplikasi pada Tombol Gurame terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.2.2.3 Hasil Uji Aplikasi Pada Tombol Gurame.

| No | Item Uji | Tipe Item | Gambar | Keterangan |
|----|-----------|-------------------------------------|--|---|
| 1 | Processor | Dual-Core 1.5 GHz Exynos 4212 |  | Button pada Gurame berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 1,5 Gb | | |
| | Merk | Samsung | | |
| | Layar | 8.0 Inch | | |
| 2 | Processor | Intel Atom Z2580/ Z2560 |  | Button pada Gurame berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 2 Gb | | |
| | Merk | Asus | | |
| | Layar | 5.0 Inch | | |

Tabel 4.2.2.3 (lanjutan)

| | | | | |
|---|-----------|----------------------------------|--|---|
| 3 | Processor | Dual-Core 1.2GHz Cortex-A7 |  | Button pada Gurame berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 512 MB | | |
| | Merk | Samsung J1 | | |
| | Layar | 4.7 Inch | | |

4.2.2.4 Pengujian Aplikasi Pada Tombol Lele

Hasil uji aplikasi pada Tombol Lele terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.2.2.4 Hasil Uji Aplikasi Pada Tombol Lele

| No | Item Uji | Tipe Item | Gambar | Keterangan |
|----|-----------|-------------------------------------|--|--|
| 1 | Processor | Dual-Core 1.5 GHz Exynos 4212 |  | Animasi, button pada Lele berfungsi dengan baik. |
| | RAM | 1,5 Gb | | |
| | Merk | Samsung | | |
| | Layar | 8.0 Inch | | |

Tabel 4.2.2.4 (lanjutan)

| No | Item Uji | Tipe Item | Gambar | Keterangan |
|----|-----------|----------------------------------|--|---|
| 2 | RAM | 2 Gb |  | Animasi, button pada Lele berfungsi dengan baik |
| | Merk | Asus | | |
| | Layar | 5.0 Inch | | |
| | Processor | Dual-Core 1.2GHz Cortex-A7 | | |

| | | | | |
|---|-------|------------|--|---|
| 3 | RAM | 512 MB |  | Animasi, button pada Lele berfungsi dengan baik |
| | Merk | Samsung J1 | | |
| | Layar | 4.7 Inch | | |
| | RAM | 2 Gb | | |

Kelebihan dari aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini bersifat *mobile* sehingga dapat di *install* di *smartphone* merk apapun yang sudah berbasis *android 5.1 (KitKat)* atau yang terbaru.
- 2) Tampilan lebih menarik di desain untuk user agar tidak bosan dalam mempelajari Penyakit Pada Ikan Air Tawar Konsumsi.
- 3) Aplikasi media pembelajaran ini membantu para user untuk belajar tentang Penyakit Pada Ikan Air Tawar Konsumsi dimana saja dengan memanfaatkan perangkat *mobile* bersistem operasi *android*.

Kelemahan dari aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini tidak menggunakan database.
- 2) Harus membongkar aplikasi apabila ingin memperbaharui isi materi.
- 3) Aplikasi ini hanya dapat dioperasikan pada *smartphone* berbasis *android 5.1 (KitKat)* atau yang terbaru.
- 4) Tombol Exit digantikan dengan fungsi tombol back pada *smartphone*
- 5) Ukuran layar yang telah di tentukan dalam proses pembuatan akan berpengaruh terhadap *smartphone* yang berbeda ukuran layarnya.
- 6) Aplikasi ini *offline*.
- 7) Tidak semua jenis penyakit ikan memiliki gambar penyakitnya.
- 8) Aplikasi ini tidak memiliki fitur penelusuran sebagai alternatif pencarian cepat penyakit yang ingin ditemukan oleh user.