

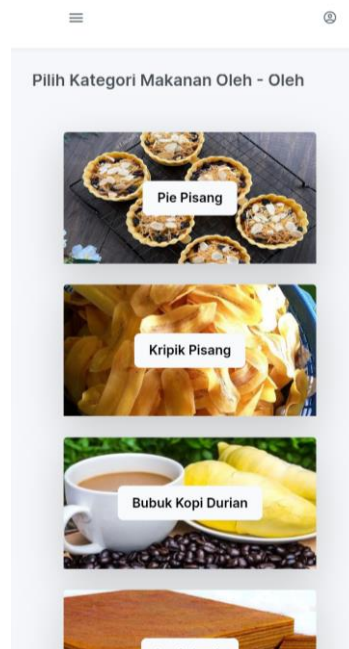
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Implementasi dan perancangan *interface* sistem yang telah dibuat sebelumnya adalah sebagai berikut :

a. Implementasi Menu Halaman Utama

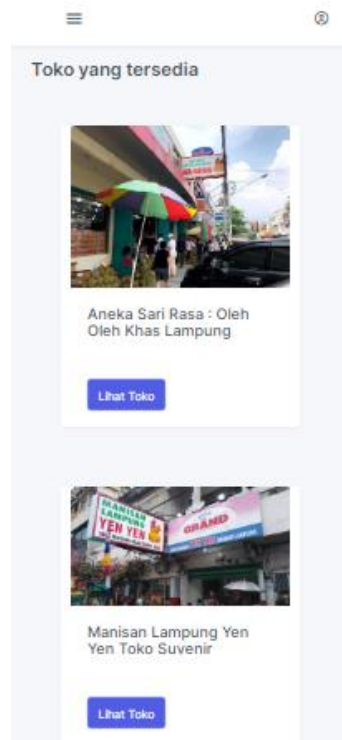
Pada menu ini terdapat beberapa pilihan oleh-oleh yang ada di Bandar Lampung. *User* dapat memilih salah satu dari beberapa oleh-oleh yang ada. Implementasi dari menu Halaman Utama yang sebelumnya dirancang ada pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Implementasi Halaman Utama

b. Implementasi Menu Halaman Toko

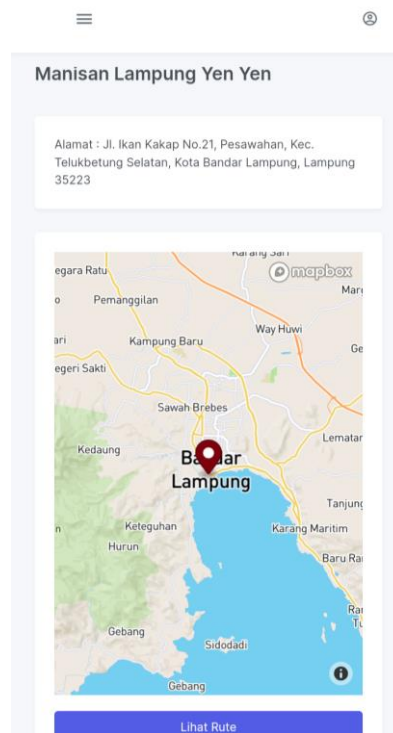
Pada menu ini terdapat beberapa toko yang menyediakan oleh-oleh yang dicari. *User* dapat memilih salah satu toko terdekat yang ada di sekitarnya. Implementasi dari menu Halaman Toko yang sebelumnya dirancang ada pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Implementasi Halaman Toko

c. Implementasi Menu Informasi Lokasi Toko Oleh-Oleh

Pada menu ini terdapat informasi toko yang telah dipilih oleh *User* sebelumnya. Implementasi dari algoritma *Floyd Warshall* telah diterapkan di sini. Jadi pada saat *user* melihat lokasi toko oleh-oleh, sistem akan memberikan rute terpendek untuk sampai ke toko tujuan. Implementasi dari menu Informasi Lokasi Toko Oleh-Oleh yang sebelumnya dirancang ada pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Implementasi Menu Informasi Lokasi Toko Oleh-Oleh

d. Implementasi Menu Tentang Aplikasi

Pada menu ini terdapat informasi cara penggunaan aplikasi ini, mulai dari awal pencarian oleh-oleh, pemilihan toko oleh-oleh, informasi toko oleh-oleh, sampai rute perjalanan bekerja pada Maps. Implementasi dari menu Tentang Aplikasi yang sebelumnya dirancang ada pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Implementasi Menu Tentang Aplikasi

4.2 Pembahasan

Implementasi sistem yang telah dilakukan dalam tahapan pengujian terhadap fungsional tiap-tiap menu atau halaman yang terdapat pada aplikasi ini. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah setiap menu dapat berjalan sebagaimana semestinya. Hasil evaluasi dari pengujian fungsional sistem seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian *Black Box Testing*

No	Skenario Pengujian	Hasil Diharapkan	Hasil
1	Menu Halaman Utama	Sistem dapat menampilkan oleh-oleh yang ada di Halaman Utama	Sistem berjalan dengan baik
2.	Menu Halaman Toko	Sistem dapat menampilkan toko-toko yang menyediakan	Sistem berjalan dengan baik

Tabel 4.1 Pengujian *Black Box Testing*

		oleh-oleh yang ada di Halaman Toko	
3.	Menu Informasi Lokasi Toko Oleh-Oleh	Sistem ini dapat menampilkan informasi lokasi toko oleh-oleh yang dipilih oleh <i>User</i>	Sistem berjalan dengan baik
4	Menu Tentang Aplikasi	Sistem ini dapat menampilkan informasi cara penggunaan aplikasi pencarian lokasi oleh-oleh	Sistem berjalan dengan baik

Sistem dibangun berbasis website yang di convert menjadi aplikasi Menggunakan Android Studio. Dari hasil pengujian fungsi dari setiap menu didapati bahwa sistem dapat berjalan dengan baik. Sistem pencarian lokasi oleh-oleh dibuat dengan menggunakan algoritma Floyd Warshall untuk menentukan rute terpendek. Disini *user* dapat mencari lokasi toko oleh-oleh yang ada dengan mudah dan cepat. Sistem ini dibangun dengan menggunakan HTML, CSS, dan Javascript. Lalu website ini dikonversi menjadi aplikasi menggunakan Android Studio.

Kelebihan-kelebihan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini sudah bisa menentukan jarak user dari satu titik ke titik lainnya secara otomatis lewat aplikasi.
2. Aplikasi ini bisa mendapatkan informasi toko oleh-oleh yang tersedia di Bandar Lampung ng.

Kelemahan-kelemahan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini belum mempunyai fitur rekomendasi toko untuk di daerah Bandar Lampung.
2. Aplikasi ini masih mencakup daerah Bandar Lampung saja