

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Spesifikasi Perangkat Lunak dan Keras

##### a. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sebagai berikut:

- 1) *Prosesor AMD FX Quad Core x4*
- 2) *RAM 8gb*
- 3) *Hardisk 1 terrabyte*
- 4) *VGA 2gb*

##### b. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*), perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

- 1) Sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows 10*.
- 2) Aplikasi program yang digunakan adalah *Android Studio*.
- 3) Aplikasi rancangan yang digunakan adalah *Edraw Max* dan *Star Uml*.

##### c. Spesifikasi *Smartphone*

Perangkat *Smartphone* yang dibutuhkan adalah:

- 1) *Layar 5.5 Inch 1280\*720 pixel*.
- 2) *Android 7.0 Nougat*.
- 3) *Memory RAM 3 GB*.

## 4.2 Implementasi

### 4.2.1 Hasil Pembuatan Aplikasi

Pada pembahasan hasil pembuatan aplikasi ini dijelaskan dalam bentuk tampilan program yang telah dijalankan (*running*). Adapun penjelasan fungsi atau kegunaan menu-menu yang terdapat pada tampilan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

### 4.2.2 Tampilan Awal Aplikasi

Pada tampilan awal aplikasi yaitu menampilkan *Splash Screen* aplikasi, dimana ketika Siswa membuka aplikasi ini. seperti pada gambar 4.1 dibawah ini.



**Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi**

### 4.2.3 Tampilan Beranda Aplikasi

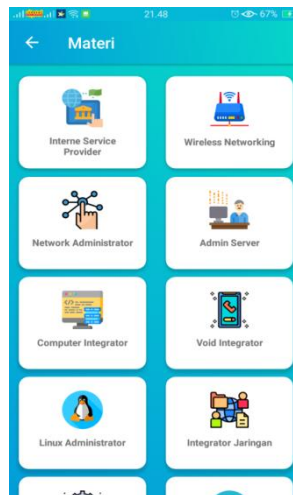
Pada tampilan Beranda aplikasi yaitu menampilkan Fitur yang ada di dalam aplikasi, sehingga Siswa dapat memilih Fitur apa yang ingin diakses. Seperti pada gambar 4.2 dibawah ini.



**Gambar 4.2 Tampilan Beranda Aplikasi**

### 4.2.4 Tampilan Materi

Pada tampilan Materi yaitu menampilkan pilihan-pilihan materi yang tersedia, Siswa dapat melihat Materi. Seperti pada gambar 4.3 dibawah ini

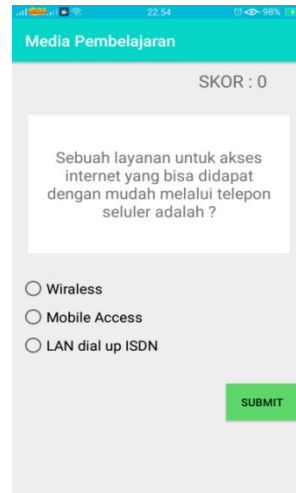


**Gambar 4.3 Tampilan Materi**

#### 4.2.5 Tampilan Kuis

Pada tampilan kuis Siswa dapat mengerjakan kuis dan mendapatkan nilai.

Seperti pada gambar 4.4 dibawah ini :



**Gambar 4.4 Tampilan Kuis**

#### 4.2.6 Tampilan Pilihan *Login*

Pada tampilan *Login*, Siswa dapat memasukan username dan password

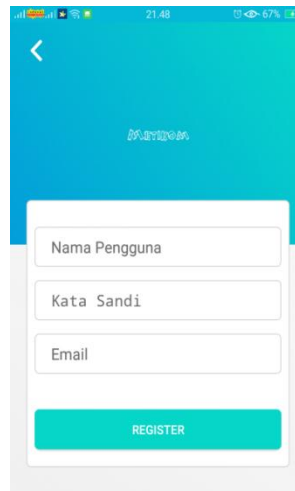
yang telah di buat. Seperti pada gambar 4.5 dibawah ini:



**Gambar 4.5 Tampilan Pilihan *Login***

#### 4.2.7 Tampilan *Register*

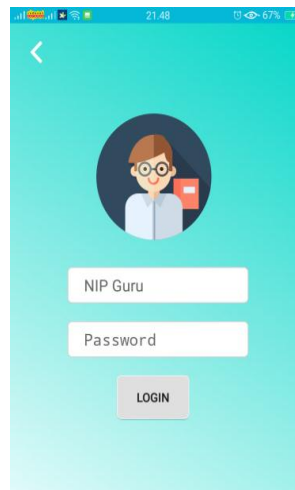
Pada tampilan *register*, Siswa dapat melakukan registrasi dengan memasukan data diri beserta nama pengguna, kata sandi dan *email*. Seperti yang terdapat pada gambar 4.6 dibawah ini.



**Gambar 4.6 Tampilan *Register***

#### 4.2.8 Tampilan *Login Guru*

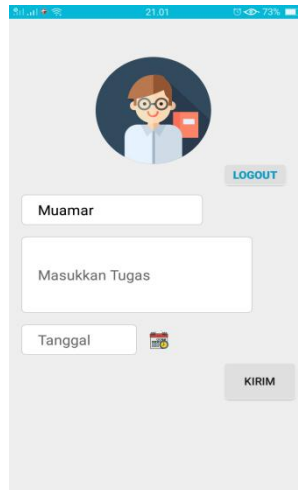
Pada tampilan *Login guru*, guru dapat melakukan *Login* dengan memasukkan Nip dan *Password*. Berikut gambar tampilan pesan jasa seperti pada gambar 4.7 dibawah ini:



**Gambar 4.7 Tampilan *Login Guru***

#### 4.2.9 Tampilan Informasi Akun Guru

Pada menu Informasi Akun Guru, guru dapat melihat informasi akun dan mengirim pengumuman tugas. Berikut gambar menu Informasi Akun Guru seperti pada gambar 4.8 dibawah ini:



**Gambar 4.8 Tampilan Menu Informasi Akun Guru**

#### 4.2.10 Tampilan Menu Bantuan

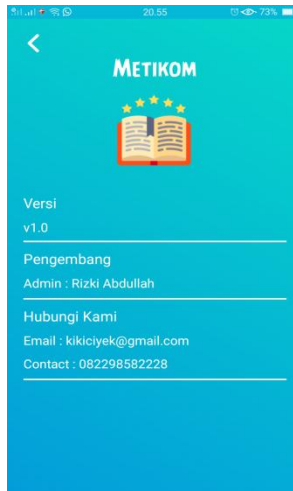
Pada menu Pusat Bantuan, siswa dapat melihat informasi bantuan yang tersedia di aplikasi. Berikut gambar menu Pusat Bantuan seperti pada gambar 4.9 dibawah ini:



**Gambar 4.9 Tampilan Menu Pusat Bantuan**

#### 4.2.11 Tampilan Menu Tentang Aplikasi

Pada menu Promosi, *user* dapat melihat informasi promosi yang tersedia pada toko. Berikut gambar menu Promosi seperti pada gambar 4.10 dibawah ini:



**Gambar 4.10 Tampilan Menu Tentang Aplikasi**

### 4.3 Kelayakan Sistem

Berikut merupakan hasil kelayakan sistem aplikasi Shoes And Care yang telah dibuat dengan menggunakan tabel pengujian dibawah ini.

**Tabel 4.1 Kelayakan Sistem**

| No | Keterangan  | Bisa | Tidak |
|----|---|------|-------|
| 1. | Membuka Aplikasi Metikom  | √    |       |
| 2. | <i>Registrasi</i> Siswa   | √    |       |
| 3. | <i>Login</i> Siswa  | √    |       |
| 4. | Beranda   | √    |       |
| 5. | Menu Aplikasi:<br>-Materi<br>-Kuis<br>-Tugas<br>-Pusat Bantuan<br>-Tentang Aplikasi | √    |       |