

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

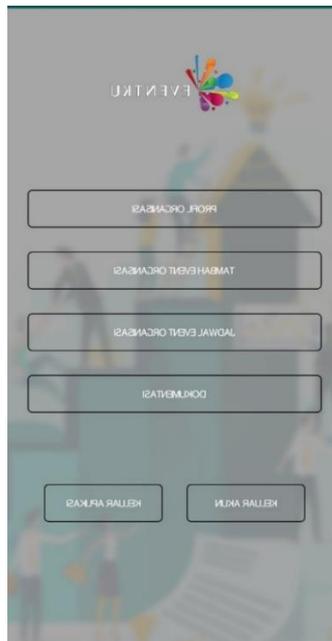
4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan lanjutan tahap dari perancangan, pada tahap ini, aplikasi yang telah dirancang akan di implementasikan ke dalam bentuk aplikasi nyata. Tampilan aplikasi aplikasi pengelola events organization berbasis android menggunakan metode *SJF* (shortest job first) (studi kasus FSAR Pesawaran). Aplikasi dapat diunduh pada link berikut :
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.anwar.eventku>

4.1.1 Tampilan Aplikasi

1) Tampilan Halaman Menu Utama (Admin)

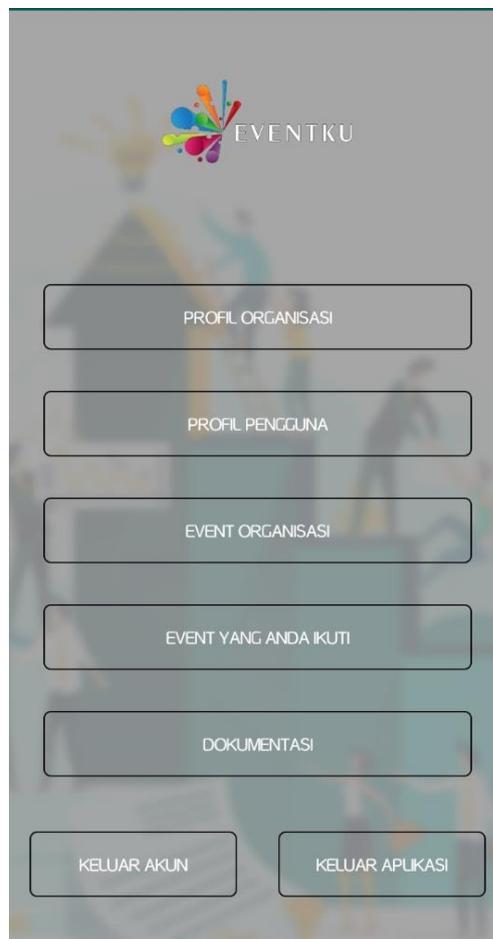
Halaman ini adalah halaman yang akan muncul ketika admin telah masuk atau login ke aplikasi. Akan terdapat menu-menu yaitu profil organisasi, tambah event organisasi, jadwal event organisasi dan dokumentasi. Tampilan halaman menu utama (admin) dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut :



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Menu Utama Admin

2) Tampilan Halaman Menu Utama (Pegguna)

Setelah pengguna membuka aplikasi dan melakukan login setelah itu akan muncul menu utama pada aplikasi ini. Menu-menu yang ada pada halaman utama ini terdiri dari menu profil organisasi untuk melihat profil dari organisasi FSAR Pesawaran, profil pengguna untuk melihat informasi biodata pengguna, event organisasi untuk melihat daftar event pada organisasi FSAR Pesawaran, event yang anda ikuti untuk melihat daftar event yang anda ikuti dan dokumentasi untuk melihat foto-foto dokumentasi hasil kegiatan. Tampilan halaman menu utama (pengguna) dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut :



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Utama Pengguna

3) Tampilan Halaman Profil Organisasi

Pada halaman ini saat pengguna membuka aplikasi kemudian melakukan login maka akan muncul menu utama, kemudian pengguna memilih menu profil organisasi dan memilih menu lihat profil organisasi. Maka akan muncul sejarah singkat organisasi juga visi dan misi organisasi. Tampilan halaman profil organisasi dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut :



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Profil Organisasi

4) Tampilan Halaman Kepengurusan

Pada halaman ini saat pengguna membuka aplikasi kemudian melakukan login maka akan muncul menu utama, kemudian pengguna memilih menu profil organisasi lalu memilih menu lihat kepengurusan. Maka aplikasi ini akan menampilkan struktur kepengurusan dari organisasi FSAR Pesawaran mulai dari ketua, wakil ketua, sekretaris umum, bendahara umum, divisi-divisi hingga anggota-anggotanya. Tampilan halaman kepengurusan dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Kepengurusan

5) Tampilan Halaman Dokumentasi

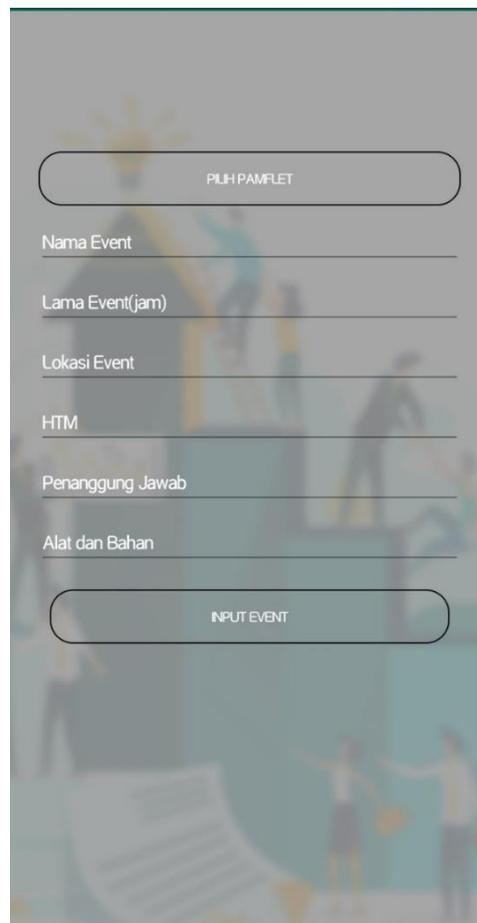
Pada halaman ini saat pengguna membuka aplikasi kemudian melakukan login maka akan muncul menu utama, kemudian pengguna memilih menu dokumentasi. Kemudian aplikasi ini akan menampilkan dokumentasi dari hasil kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh FSAR Pesawaran. Tampilan halaman dokumentasi dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Dokumentasi

6) Tampilan Halaman Tambah Event

Pada halaman ini saat pengurus atau admin membuka aplikasi kemudian melakukan login maka akan muncul menu utama, kemudian pengurus atau admin memilih menu event organisasi, kemudian memilih tambah event. Maka akan muncul halaman dimana pengurus atau admin akan memasukan informasi tentang event mulai dari pamflet, nama event, lama event, lokasi event, HTM, penanggung jawab, alat dan bahan. Pada saat memasukkan jumlah peserta event maka data tersebut akan digunakan sebagai data yang akan dihitung dengan menggunakan metode *SJF*. Tampilan halaman kepengurusan dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut :



The image shows a mobile application interface for adding an event. It consists of a central form with the following elements from top to bottom: a rounded rectangular button labeled 'PILIH PAMFLET'; a text input field labeled 'Nama Event'; a text input field labeled 'Lama Event(jam)'; a text input field labeled 'Lokasi Event'; a text input field labeled 'HTM'; a text input field labeled 'Penanggung Jawab'; a text input field labeled 'Alat dan Bahan'; and a final rounded rectangular button labeled 'INPUT EVENT'. The background is a faded illustration of people at an event.

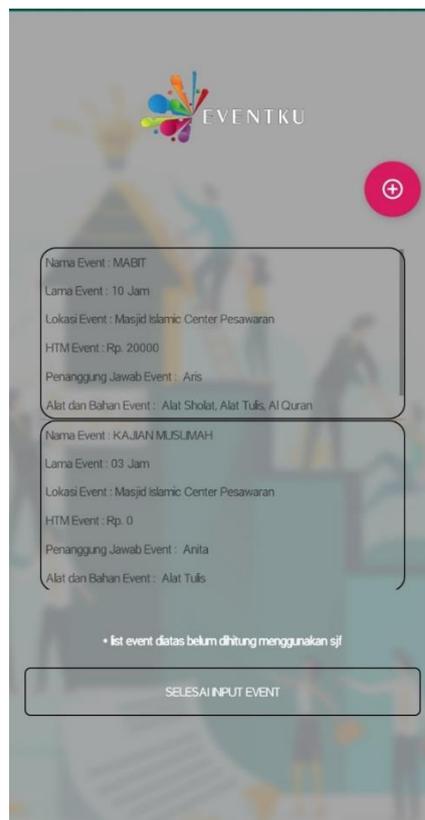
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tambah Event

4.2 Pembahasan

Hasil pembahasan adalah hasil dari pengamatan atau penelitian. Yang terdapat dalam teks ilmiah. Sebagai laporan observasi tentang penilaian terhadap sesuatu. Hasil pengamatan merupakan isi bagian yang penting dari teks ilmiah. Hasil pembahasan mempunyai sifat objektif atau subjektif. Hasil pembahasan sebagai pertimbangan atau acuan, untuk dijadikan sebagai sebuah teori.

4.2.1 Pengujian Perhitungan SJF Dalam Sistem

Di bawah ini adalah halaman saat kita selesai tambah event, kemudian kita klik selesai *input* event yang selanjutnya akan ditampilkan urutannya berdasarkan metode SJF. Tampilan halaman tambah event dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut :



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Input Event

Dibawah ini adalah halaman lihat event yang dimana telah di hitung menggunakan metode *SJF*. Tampilan halaman tambah event dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut :



Gambar 4.8 Halaman Lihat Event

Berdasarkan contoh kasus yang ada pada BAB III maka halaman tampilan lihat event seperti pada gambar di atas.

4.2.2 Pengujian Dalam Hardware

Setelah tahap pembuatan telah selesai dilakukan, maka program tersebut di uji menggunakan 2 perangkat android yang berbeda dan spesifikasi yang berbeda pula untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan dengan baik atau tidak, yaitu adalah sebagai berikut :

1. Pengujian pada Splash Screen

Hasil uji aplikasi pada halaman login terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Pengujian Halaman Login

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung A20</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Exynos 7884</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,4 Inchi</i>		
2.	Merk	<i>Realme 3</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Eight Core 2,0 GHz</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,22 Inch</i>		

Pada pengujian halaman login pada Android tipe Samsung dan Realme 3 dapat dibuka dengan lancar dan berfungsi dengan baik.

2. Pengujian Pada Menu Utama Admin

Hasil uji aplikasi pada menu utama admin terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.2 berikut ini

Tabel 15 : Pengujian Pada Menu Utama Admin

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung A20</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Exynos 7884</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,4 Inchi</i>		
2.	Merk	<i>Realme 3</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Eight Core 2,0 GHz</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,22 Inch</i>		

3. Pengujian Pada Menu Utama Pengguna

Hasil uji aplikasi pada menu utama pengguna terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Pengujian Pada Menu Utama Pengguna

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung A20</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	Processor	<i>Exynos 7884</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,4 Inchi</i>		
2.	Merk	<i>Realme 3</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Eight Core 2,0 GHz</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,22 Inch</i>		

4. Pengujian Pada Menu Profil Organisasi

Hasil uji aplikasi pada menu profil organisasi terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 Pengujian Pada Menu Profil Organisasi

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung A20</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Exynos 7884		
	RAM	3 GB		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	6,4 Inchi		
2.	Merk	<i>Realme 3</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Eight Core 2,0 GHz</i>		
	RAM	3 GB		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	6,22 Inch		

5. Pengujian Pada Menu Profil Pengguna

Hasil uji aplikasi pada menu profil pengguna terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Pengujian Pada Menu Profil Pengguna

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung A20</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Exynos 7884		
	RAM	3 GB		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	6,4 Inchi		
2.	Merk	<i>Realme 3</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Eight Core 2,0 GHz</i>		
	RAM	3 GB		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	6,22 Inch		

6. Pengujian Menu Event Organisasi

Hasil uji aplikasi pada menu event organisasi terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Pengujian Pada Menu Event Organisasi

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung A20</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Exynos 7884</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,4 Inchi</i>		
2.	Merk	<i>Realme 3</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Eight Core 2,0 GHz</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,22 Inch</i>		

7. Pengujian Menu Dokumentasi

Hasil uji aplikasi pada menu dokumentasi terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Pengujian Pada Menu Dokumentasi

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung A20</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Exynos 7884</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,4 Inchi</i>		
2.	Merk	<i>Realme 3</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Eight Core 2,0 GHz</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 9.0 (Pie)</i>		
	Layar	<i>6,22 Inch</i>		

4.2.3 Kelebihan Aplikasi

Kelebihan dari aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
2. Aplikasi telah tersedia di PlayStore sehingga memudahkan pengguna untuk mengunduh aplikasi.
3. Peserta event bisa langsung mendaftar untuk mengikuti event dalam aplikasi tanpa harus datang ke pengurus event.
4. Peserta event dapat langsung melihat foto-foto hasil dokumentasi saat pengurus telah mengunggah foto tersebut.

4.2.4 Kekurangan Aplikasi

Kelemahan dari aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa diterapkan di android.
2. Aplikasi ini belum ada rekomendasi tempat lokasi event, pemateri event dan daftar *event organizer*.
3. Dalam menu dokumentasi masih belum terdapat folder foto untuk setiap acara event, sehingga foto setiap event dijadikan satu. Yang menyebabkan peserta harus mencari sendiri foto-foto hasil dokumentasi dirinya.

