

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, pengumpulan kebutuhan dan perancangan aplikasi, maka dihasilkan sebuah aplikasi *Cagar Budaya Lampung* yang dapat digunakan untuk Pencarian Cagar Budaya Lampung”.

##### 4.1.1. Tampilan Interface Splash Screen

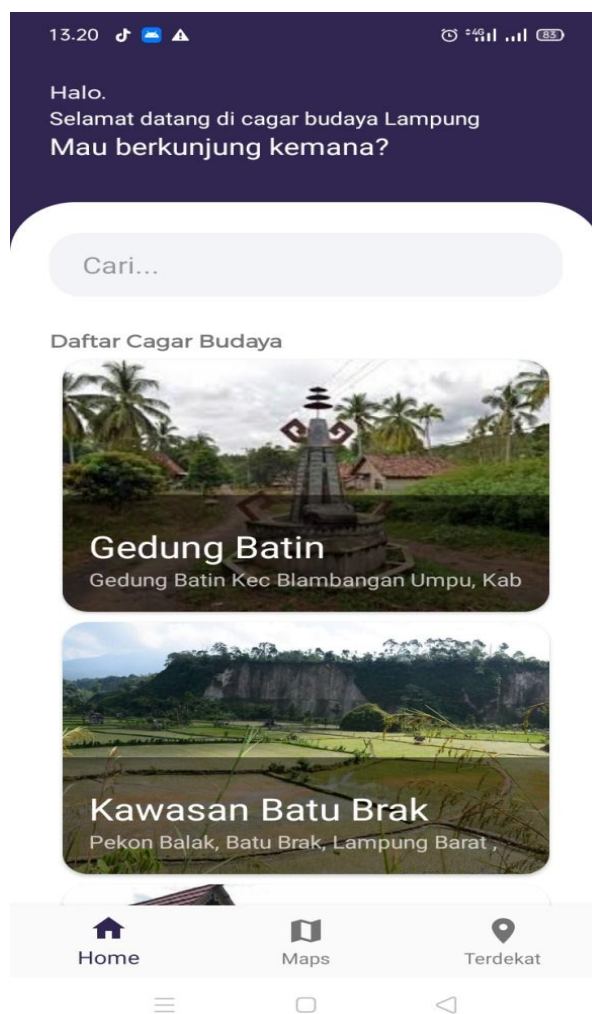
Splash screen akan muncul pada saat aplikasi baru pertama kali dijalankan. Berikut adalah hasil implementasinya. Dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini :



Gambar 4.1 Tampilan Interface Splash Screen.

#### 4.1.2. Tampilan Interface Menu Home

Berikut ini adalah tampilan Interface Menu Home setelah diimplementasi. Dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini :



Gambar 4.2 Tampilan Interface Menu Home.

#### 4.1.3. Tampilan Interface Menu Maps

Berikut ini adalah tampilan Interface Menu Maps setelah diimplementasi. Dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini :



Gambar 4.3 Tampilan Interface Menu Maps.

#### 4.1.4. Tampilan Interface Menu Terdekat

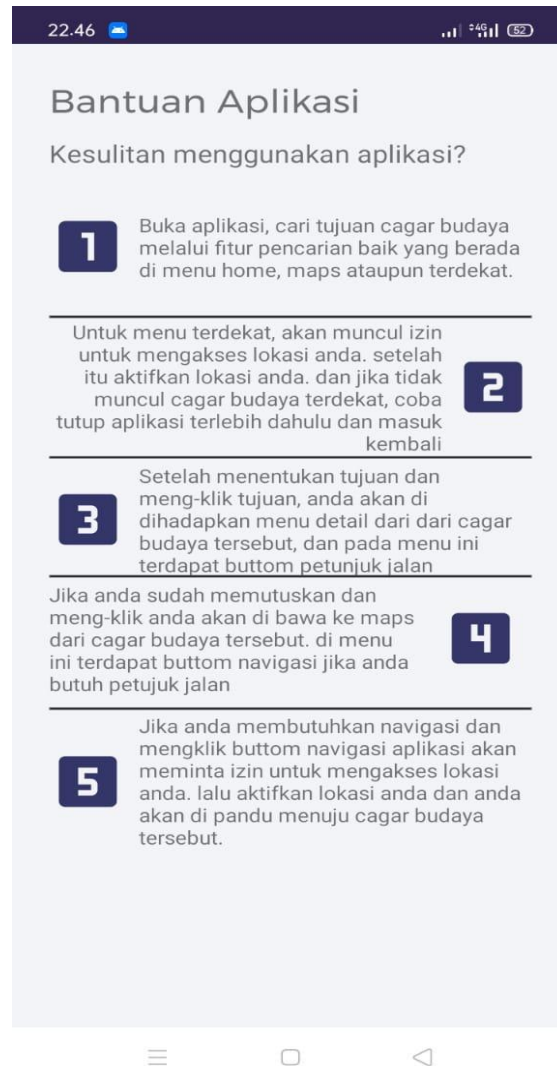
Berikut ini adalah tampilan Interface Menu Terdekat setelah diimplementasi. Dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini :



Gambar 4.4 Tampilan Interface Menu Terdekat.

#### 4.1.5. Tampilan Interface Menu Bantuan

Berikut ini adalah tampilan Interface Menu bantuan setelah diimplementasi. Dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini :



Gambar 4.5 Tampilan Interface Menu Bantuan.

#### 4.1.6. Tampilan Interface Halaman Informasi Cagar Budaya

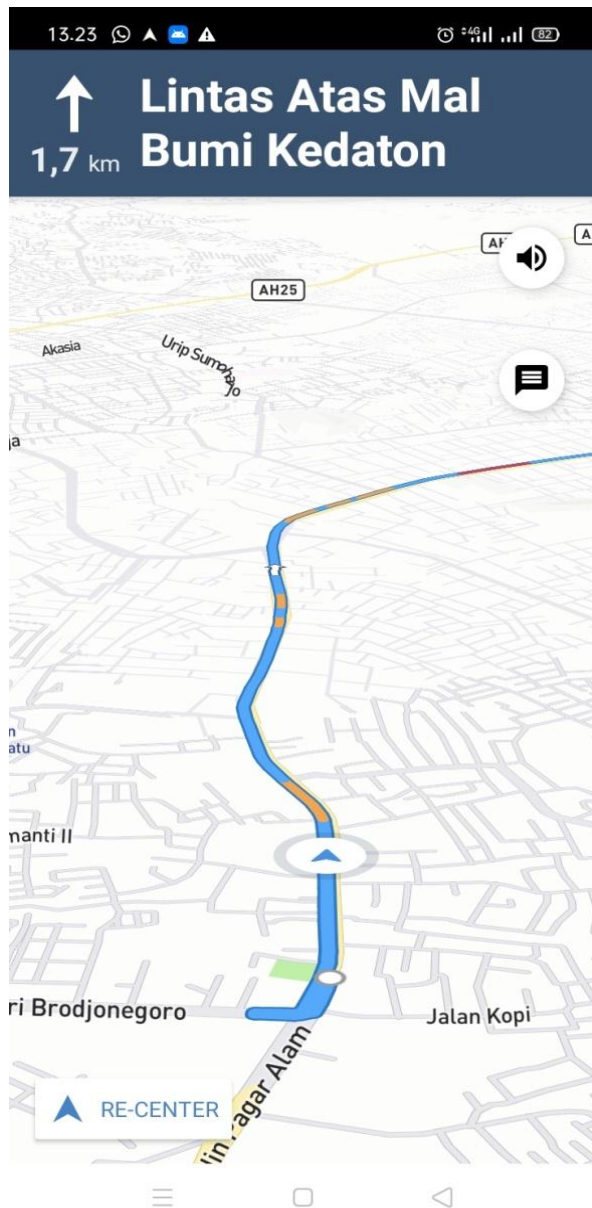
Berikut ini adalah tampilan Interface Halaman Informasi aplikasi setelah diimplementasi. Dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini :



Gambar 4.6 Tampilan Interface Halaman Informasi.

#### 4.1.7. Tampilan Interface Rute di Maps

Berikut ini adalah tampilan Interface rute di maps aplikasi setelah diimplementasi. Dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini :



Gambar 4.7 Tampilan Interface Rute di Maps.

## 4.2. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini memberikan hasil pengujian (*testing*) Aplikasi yang telah dibuat menggunakan *Black box testing*. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil Aplikasi Cagar Budaya Lampung. komponen pengujian yaitu uji *interface*, uji kinerja loading dan tingkah laku, dan uji inisiasi dan terminasi.

Berikut Spesifikasi Android yang digunakan uji perangkat pada Black Box testing yang ditunjukkan pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1** Spesifikasi *device* untuk pengujian

	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>
<b>Spesifikasi</b>	Processor: Snapdragon 665 2.0 GHz RAM: 3 GB OS: Android 10 Layar: 5,5 Inch	Processor: Snapdragon 425 1.4 GHz RAM: 2 GB OS: Android 8.0 Layar: 6,0 Inch

### 4.2.1. Hasil Pengujian Fungsi Kinerja Loading

Pengujian ini dilakukan saat aplikasi mulai dijalankan sampai menampilkan halaman pada *Android* yang dipakai dalam pengujian. Berikut hasil perbedaan waktu loading pada tabel 4.2.

**Tabel 4.2** Hasil pengujian fungsi kinerja *loading*

<b>Proses</b>	<b>Waktu <i>loading</i> (Detik)</b>	
	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>
<i>Loading</i> membuka Aplikasi	0,4	0,5





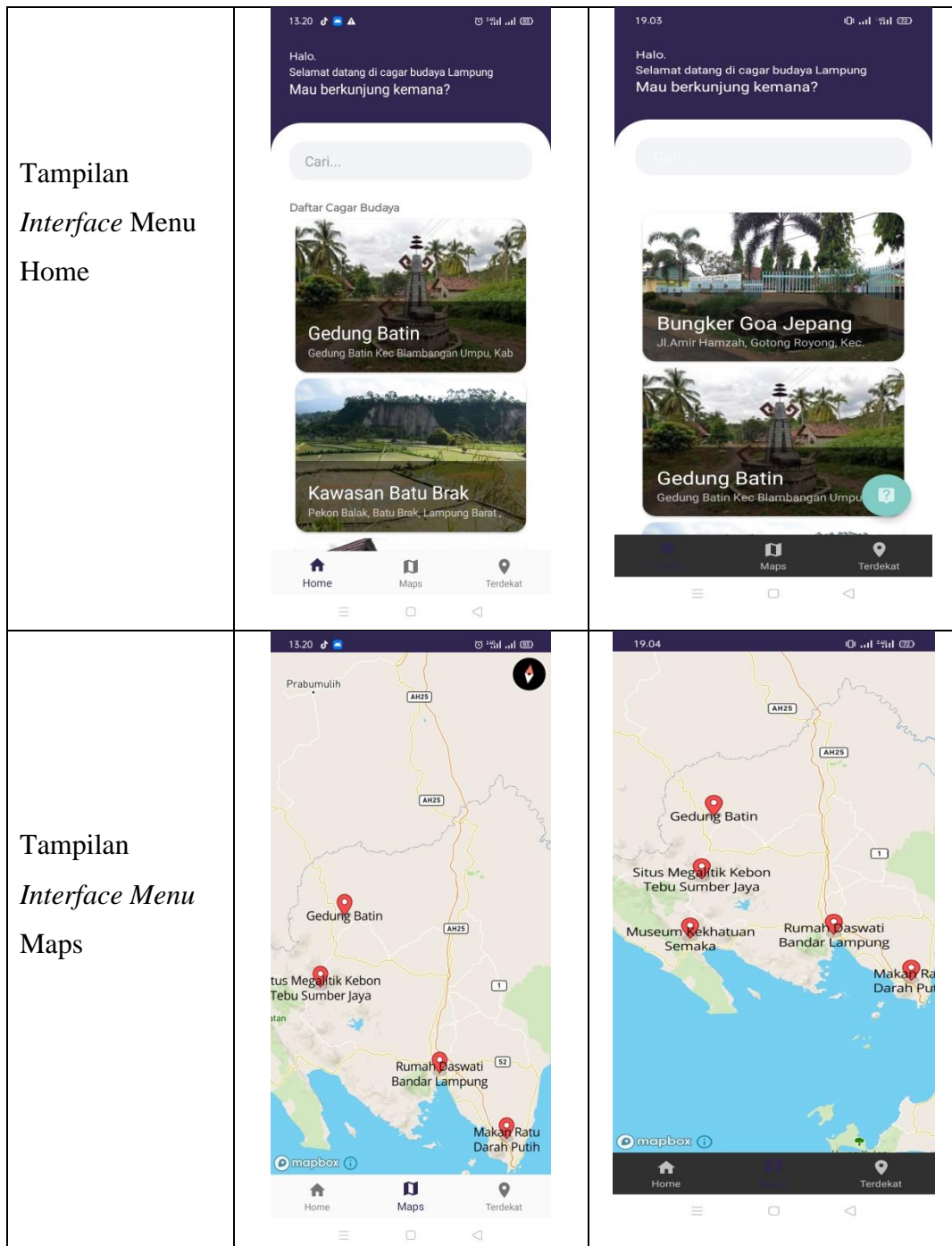
Pada table 4.2 menunjukkan hasil pengujian kinerja *loading* membuka Aplikasi. Pada proses *loading* membuka Aplikasi pada tabel 4.2 diatas dijelaskan informasi tentang waktu yang diperlukan *user* untuk membuka Aplikasi tersebut sesuai dengan spesifikasi dari *Android* yang dipakai.





#### 4.2.2. Hasil Pengujian Interface

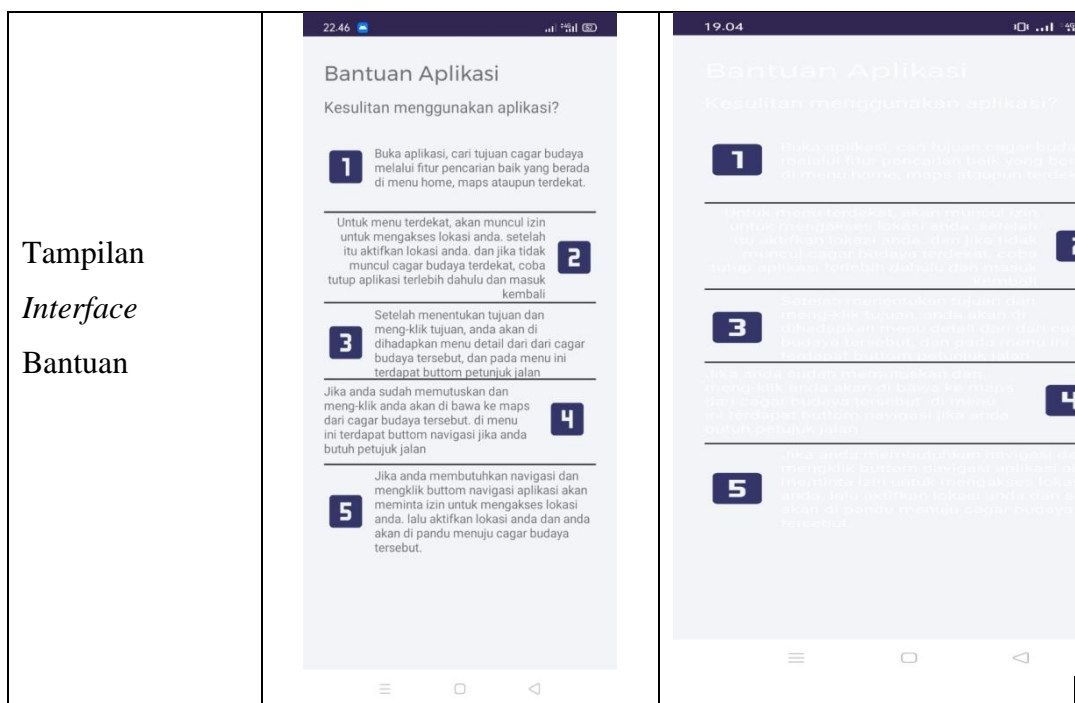
Pengujian *interface* Aplikasi *Cagar Budaya Lampung* dilakukan dengan 2 *Android* yang spesifikasi dan ukuran layar yang berbeda. Berikut hasil pengujian *Interface* yang telah dilakukan pengujian ditunjukkan pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3** Hasil pengujian *Interface*

Proses	Hasil screenshot uji <i>Interface</i>	
	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>
Tampilan <i>Interface Splash</i> <i>Screen</i>		



<p>Tampilan Interface Terdekat</p>	 <p>14:21</p> <p>Museum Negeri Lampung Ruwa Jurai Jln. Zainal Arifin Pagar Alam No. 64, 0.15248039532657113 Kilometer</p> <p>Rumah Daswati Bandar Lampung Jl. Tulang Bawang, Enggal, Kec. Tj. Karang 5.21305785604087 Kilometer</p> <p>Monumen Krakatau Jl. W.R. Supratman Telukbetung Bandar 8.28375325973143 Kilometer</p> <p>Home Maps Terdekat</p>	 <p>19:04</p> <p>Museum Negeri Lampung Ruwa Jurai Jln. Zainal Arifin Pagar Alam No. 64, 1.2023099640023254 Kilometer</p> <p>Rumah Daswati Bandar Lampung Jl. Tulang Bawang, Enggal, Kec. Tj. Karang 4.122001145754951 Kilometer</p> <p>Bunker Goa Jepang Jl. Amir Hamzah, Gotong Royong, Kec. 5.012410796450223 Kilometer</p> <p>Home Maps</p>
<p>Tampilan Informasi Cagar Budaya</p>	 <p>13:20</p> <p>Gedung Batin Gedung Batin Kec Blambangan Umpu, Kab Way Kanan, Provinsi Lampung, Indonesia.</p> <p>Sejarah "Kampung Wisata "Lestari" Gedung Batin memiliki potensi wisata ekologi dan budaya perkampungan tradisional Lampung. Lokasi ini merupakan kampung tertua di Kabupaten Way Kanan. Di sini masih bisa kita lihat delapan unit rumah tua berusia 400 tahun peninggalan budaya dari arsitektur tradisional asli Lampung sampai perabotan antik sebagai perangkat adat dan budaya Lampung. Pada tahun 2007, Desa Wisata Gedung Batin diresmikan oleh Sekretaris Jenderal Departemen Pariwisata sebagai "Kampung Wisata Lestari Eko Budaya Gedung Batin".</p> <p>Petunjuk Jalan</p>	 <p>13:20</p> <p>Gedung Batin Gedung Batin Kec Blambangan Umpu, Kab Way Kanan, Provinsi Lampung, Indonesia.</p> <p>Sejarah "Kampung Wisata "Lestari" Gedung Batin memiliki potensi wisata ekologi dan budaya perkampungan tradisional Lampung. Lokasi ini merupakan kampung tertua di Kabupaten Way Kanan. Di sini masih bisa kita lihat delapan unit rumah tua berusia 400 tahun peninggalan budaya dari arsitektur tradisional asli Lampung sampai perabotan antik sebagai perangkat adat dan budaya Lampung. Pada tahun 2007, Desa Wisata Gedung Batin diresmikan oleh Sekretaris Jenderal Departemen Pariwisata sebagai "Kampung Wisata Lestari Eko Budaya Gedung Batin".</p> <p>Petunjuk Jalan</p>



Pada tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa resolusi setiap *Android* yang berbeda akan menghasilkan Tampilan *Interface* yang berbeda pula sesuai dengan resolusi *Android* yang digunakan. Semakin tinggi resolusi *Android* yang dipakai maka Aplikasi akan menyesuaikan dengan resolusi yang ada.

Spesifikasi pengumpulan kebutuhan dan perancangan aplikasi serta pengujian aplikasi kepada pelanggan sudah terealisasi dan sesuai dengan kebutuhan bagi pengguna dimana prosedur atau proses pencarian lokasi terdekat Cagar Budaya Lampung dengan metode *haversine* untuk yang sebelumnya dilakukan secara konvensional untuk melakukan pencarian lokasi terdekat Cagar Budaya Lampung mencari menjadi mudah karena semua proses tersebut dapat dilakukan dalam aplikasi *Cagar Budaya Lampung*.

Meskipun demikian, di dalam membangun aplikasi *Cagar Budaya Lampung* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut :

Kelebihan-kelebihan pada aplikasi Cagar Budaya Lampung adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis *android* sehingga bisa diakses dimanapun dan kapanpun menggunakan *smartphone android* yang sudah menjamur dikalangan masyarakat umum
2. Memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian lokasi Cagar Budaya yang ada di Provinsi Lampung.
3. Membantu pengguna untuk menemukan lokasi terdekat Cagar Budaya di Provinsi Lampung dengan metode *haversine*.
4. Meberikan kemudahan pengguna untuk mendapatkan informasi sejarah, gambar dan persebaran di Map terkait Cagar Budaya yang ada di Provinsi Lampung.

Kekurangan-kekurangan dari aplikasi ini pun masih terdapat yang perlu dikembangkan kedepannya, diantaranya adalah :

1. Objek dalam penelitian hanya dilakukan di wilayah Provinsi Lampung.
2. Aplikasi Cagar Budaya Lampung hanya tersedia di tipe perangkat Android .
3. Belum menyediakan menu transaksi pembayaran masuk ke Tempat Cagar Budaya Lampung.