

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Pembahasan Hasil Pengujian

Hasil pembahsan penelitian dilakukan dengan menentukan spesifikasi perangkat lunak dan spesifikasi perangkat keras seperti berikut:

1.1.1 Perangkat Lunak

1. *Windows 10*
2. *Dreamwever cc*
3. *MySQL versi 5.7.17*
4. *Framework Codeigniter*
5. *Astah Comunnity*
6. *Balsamic Mockups 3*

1.1.2 Perangkat Keras

1. *Processor Intel Core TMi3 (2.2 GHz, 800 MHz FSB)*
2. *Memory RAM 4 GB*
3. *Harddisk 500 G*
4. *Monitor 14 inchi*
5. *Keyboard*
6. *Mouse*

1.2 Implementasi Program

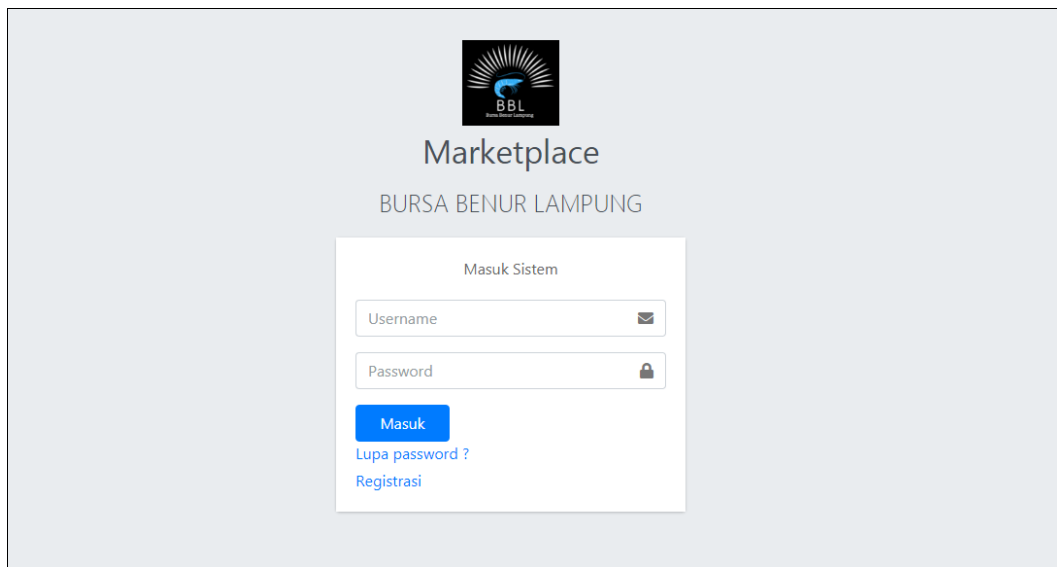
Implementasi program merupakan hasil pembangunan sistem atau tahap pengkodean yang disesuaikan dengan tahapan rancangan sistem, implementasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem yang telah dibangun, berikut adalah hasil implementasi program :

1.2.1 Implementasi Bagian Admin

Rancangan tampilan admin merupakan bentuk hasil dari pembentukan menggunakan kode program dengan memiliki tampilan berupa data pembudidaya hingga persentase hasil, berikut adalah rancangan tampilan bagian admin:

1. Implementasi *Login*

Implementasi *login* merupakan tampilan yang digunakan sebagai sebagai hak akses ke halaman menu, berikut adalah tampilan *login* pada Gambar 4.1:

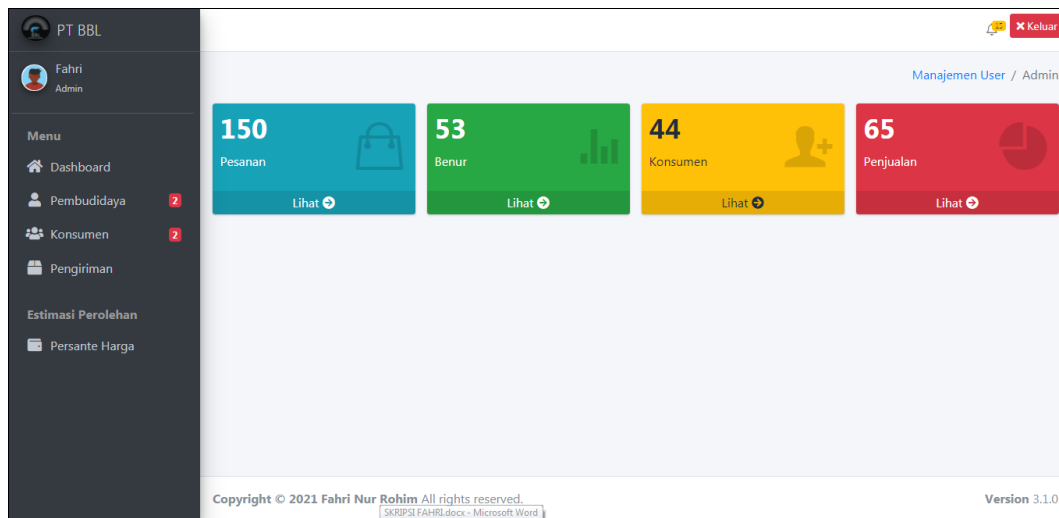


The image shows a login interface for a system. At the top center is a logo with a sunburst and the letters 'BBL'. Below the logo, the text 'Marketplace' is displayed in a large font, followed by 'BURSA BENUR LAMPUNG' in a smaller font. The main content is a white rectangular box with the title 'Masuk Sistem'. Inside this box, there are two input fields: 'Username' with an envelope icon and 'Password' with a lock icon. Below the password field is a blue button labeled 'Masuk'. Underneath the button are two links: 'Lupa password?' and 'Registrasi'.

Gambar 1.1 Implementasi *Login*

2. Implementasi Utama Admin

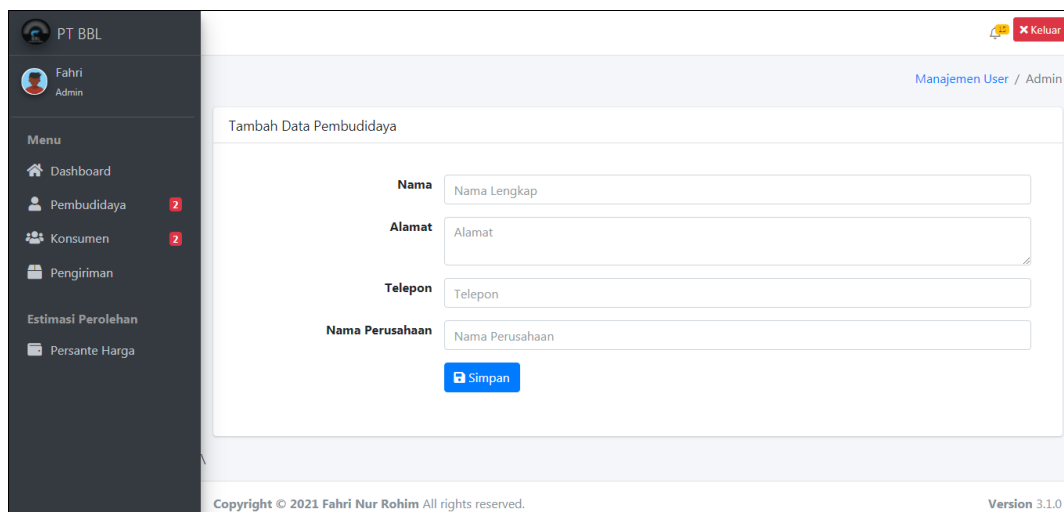
Implementasi utama admin merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan menu pada admin, berikut adalah halaman utama admin pada Gambar 4.2 dibawah ini :



Gambar 1.2 Implementasi Utama Admin

3. Implementasi Pembudidaya

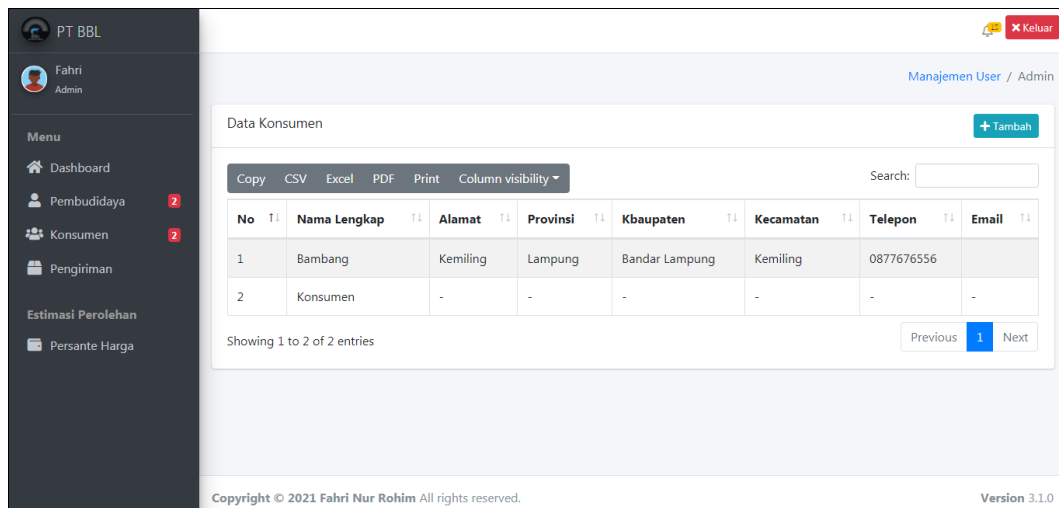
Implementasi pembudidaya merupakan tampilan yang digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan, berikut adalah pembudidaya pada Gambar 4.3 dibawah ini :



Gambar 1.3 Implementasi Pembudidaya

4. Implementasi Konsumen

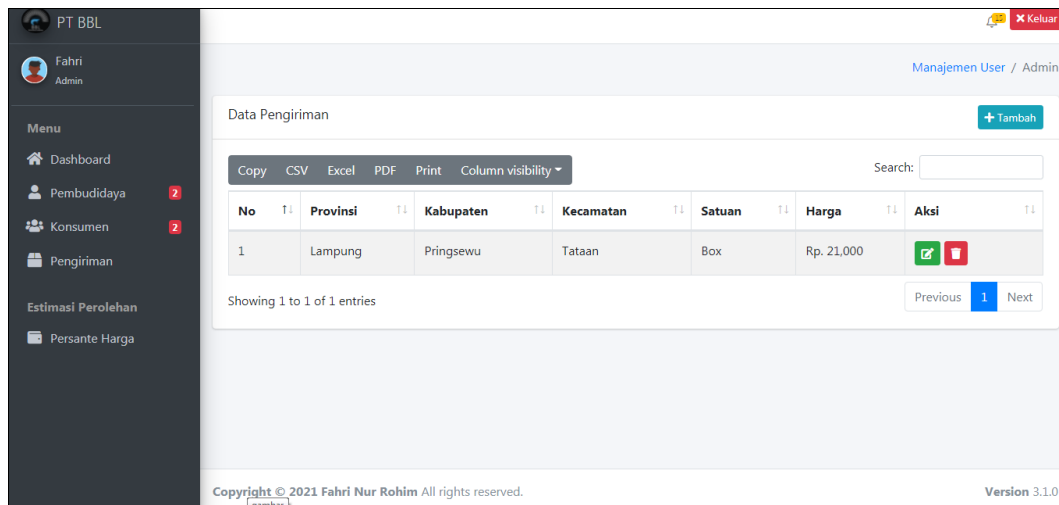
Implementasi konsumen merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi data konsumen yang telah melakukan transaksi pada masing-masing pembudidaya, berikut adalah konsumen pada Gambar 4.4 dibawah ini :



Gambar 1.4 Implementasi Konsumen

5. Implementasi Data Pengiriman

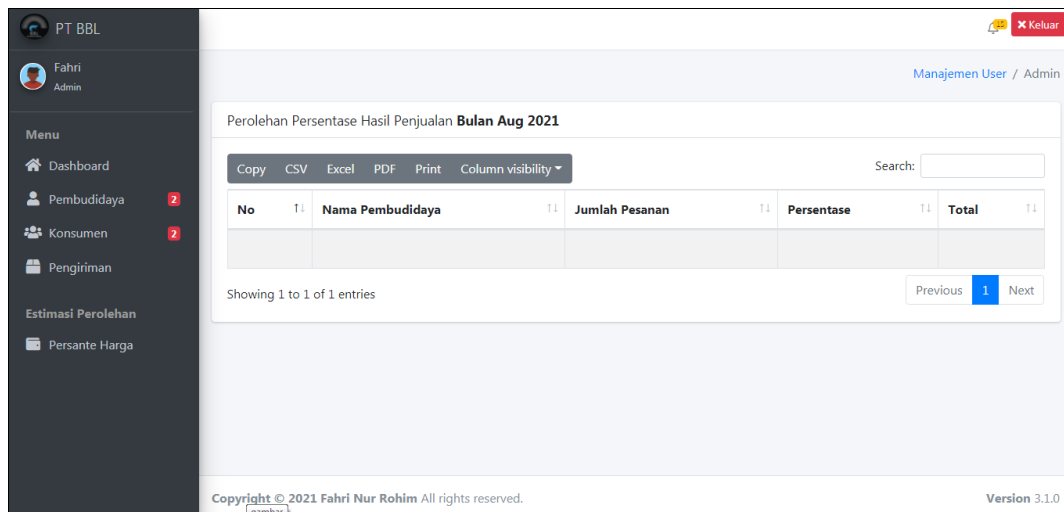
Implementasi data pengiriman merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi pengiriman dengan informasi status pesanan, berikut adalah data pengiriman pada Gambar 4.5 dibawah ini :



Gambar 1.5 Implementasi Data Pengiriman

6. Implementasi Persentase Harga

Implementasi persentase harga merupakan nilai bisnis pada sistem yang dibangun yaitu dengan menampilkan hasil perolehan persentase penjualan yang telah disepakati, berikut adalah data persentase pada Gambar 4.6 dibawah ini :



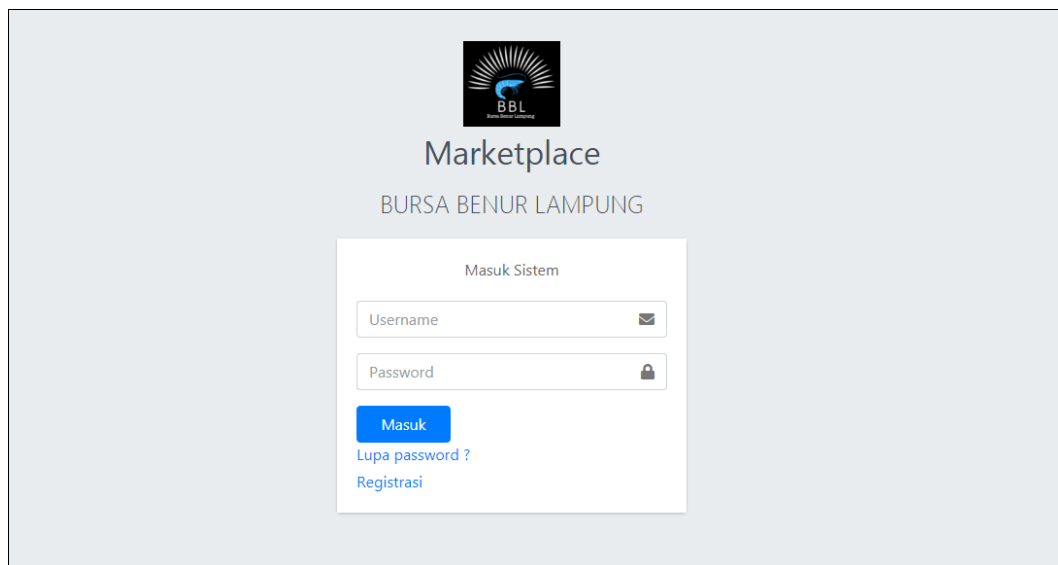
Gambar 1.6 Implementasi Persentase Harga

1.3 Implementasi Bagian Pembudidaya

Rancangan tampilan pembudidaya merupakan bentuk hasil dari pembentukan menggunakan kode program dengan memiliki tampilan berupa mengelola transaksi pesanan, berikut adalah tampilan bagian pembudidaya:

1. Implementasi *Login*

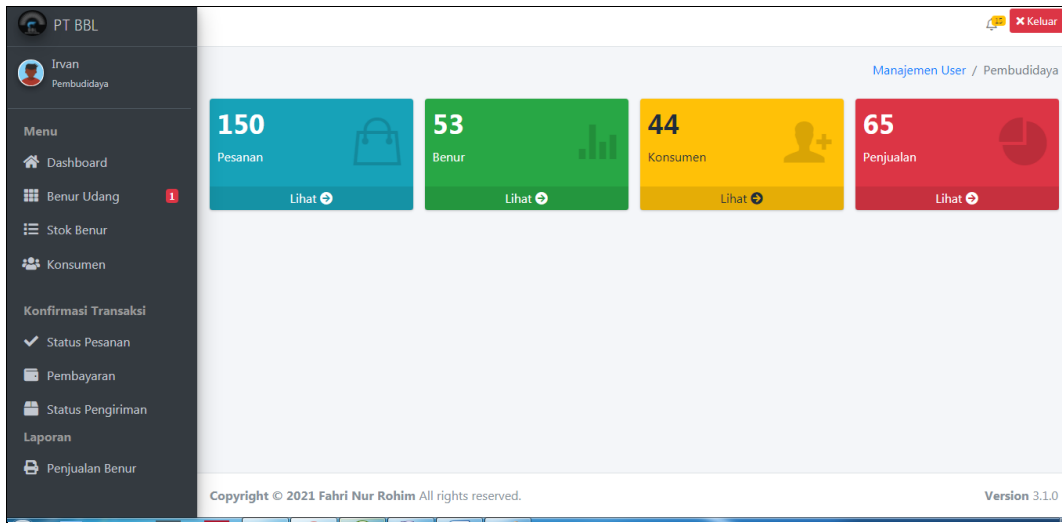
Implementasi *login* merupakan tampilan yang digunakan sebagai sebagai hak akses ke halaman menu, berikut adalah tampilan *login* pada Gambar 4.7:



Gambar 1.7 Implementasi *Login*

2. Implementasi Utama Pembudidaya

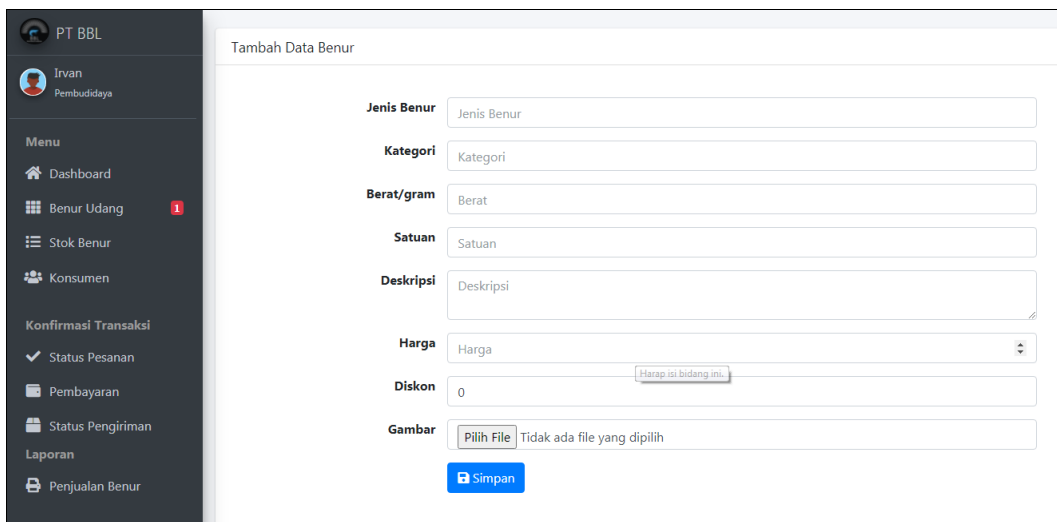
Implementasi utama pembudidaya merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan menu pada pembudidaya, berikut adalah halaman utama pembudidaya pada Gambar 4.8 dibawah ini :



Gambar 1.8 Implementasi Utama Pembudidaya

3. Implementasi Benur Udang

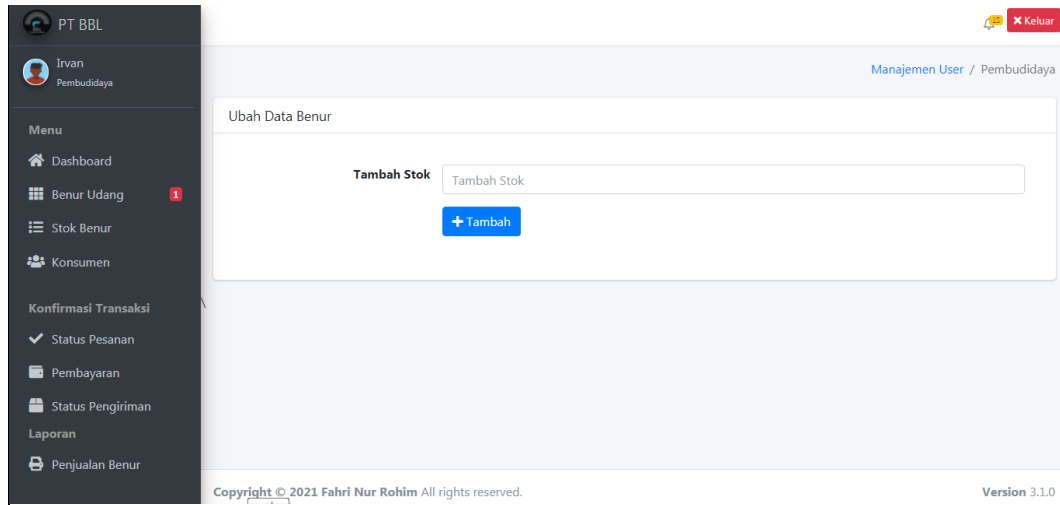
Implementasi benur udang merupakan tampilan yang digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikut adalah benur udang pada Gambar 4.9 dibawah ini:



Gambar 1.9 Implementasi Benur Udang

4. Implementasi Stok

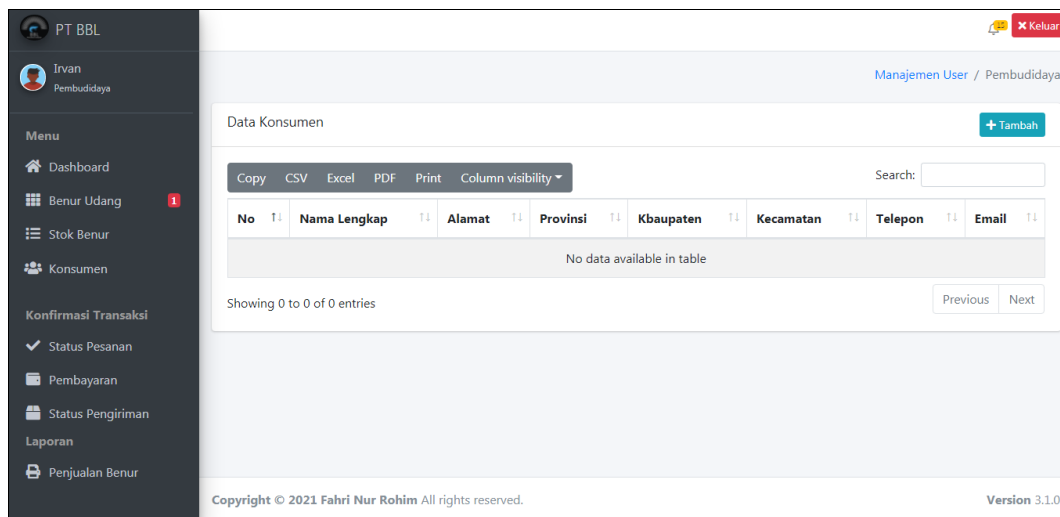
Implementasi stok merupakan tampilan yang digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikut adalah stok pada Gambar 4.10 dibawah ini:



Gambar 1.10 Implementasi Stok

5. Implementasi Konsumen

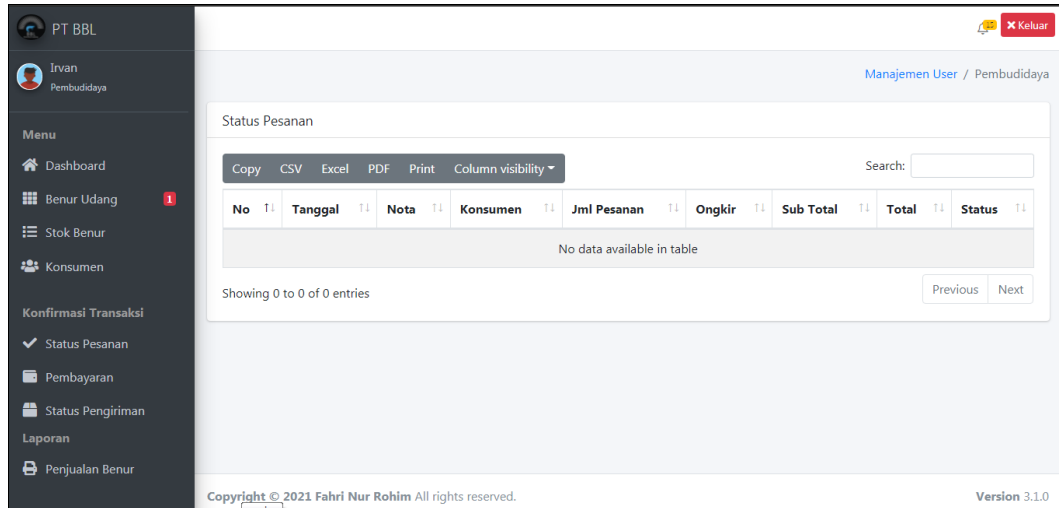
Implementasi konsumen merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi data konsumen yang telah melakukan transaksi pada masing-masing pembudidaya, berikut adalah konsumen pada Gambar 4.11 dibawah ini :



Gambar 1.11 Implementasi Konsumen

6. Implementasi Status Pesanan

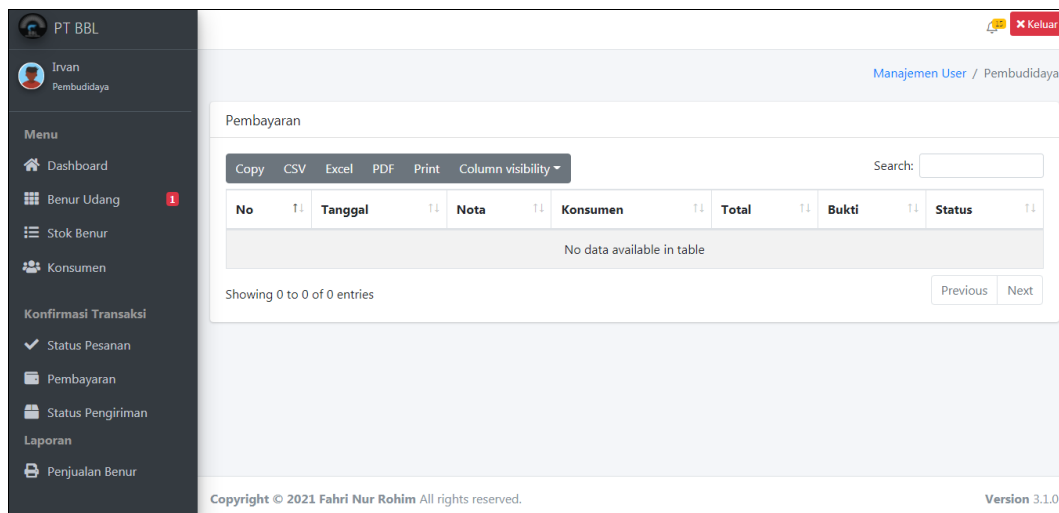
Implementasi status pesanan merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi data pesanan yang telah dilakukan konsumen seperti info sukses atau tidak, berikut adalah status pesanan pada Gambar 4.12 dibawah ini :



Gambar 1.12 Implementasi Status Pesanan

7. Implementasi Pembayaran

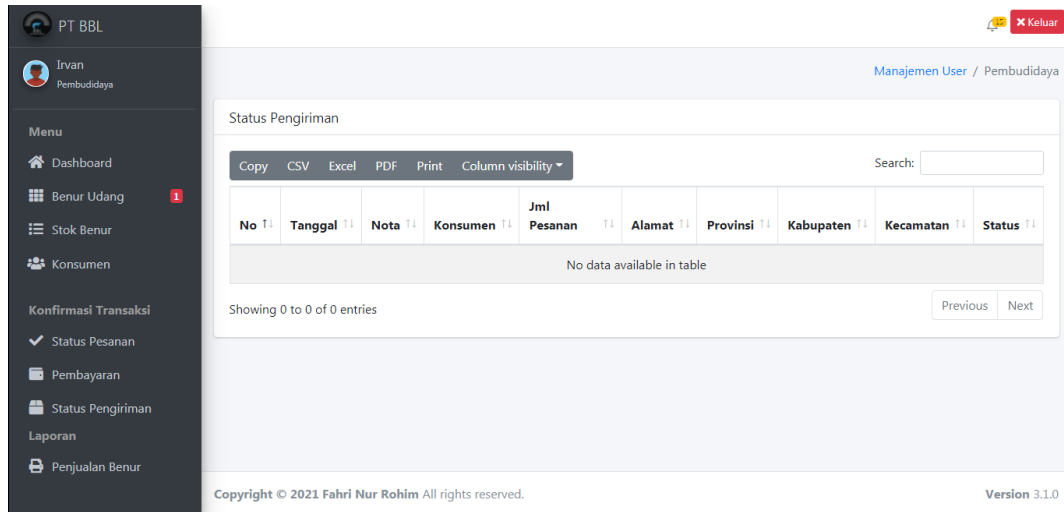
Implementasi pembayaran merupakan tampilan yang digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran seperti menerima atau menolak berikut adalah pembayaran pada Gambar 4.13 dibawah ini :



Gambar 1.13 Implementasi Pembayaran

8. Implementasi Status Pengiriman

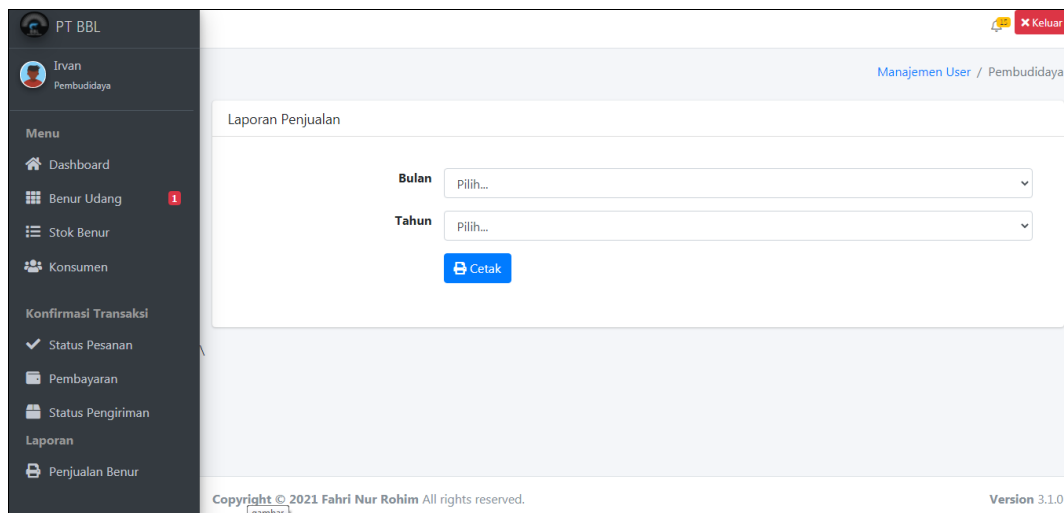
Implementasi status pengiriman merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi pengiriman dengan informasi status pesanan, berikut adalah status pengiriman pada Gambar 4.14 dibawah ini :



Gambar 1.14 Implementasi Status Pengiriman

9. Implementasi Laporan Penjualan Benur

Implementasi laporan penjualan benur merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi rekap penjualan berdasarkan priode, berikut adalah laporan penjualan pada Gambar 4.15 dibawah ini :



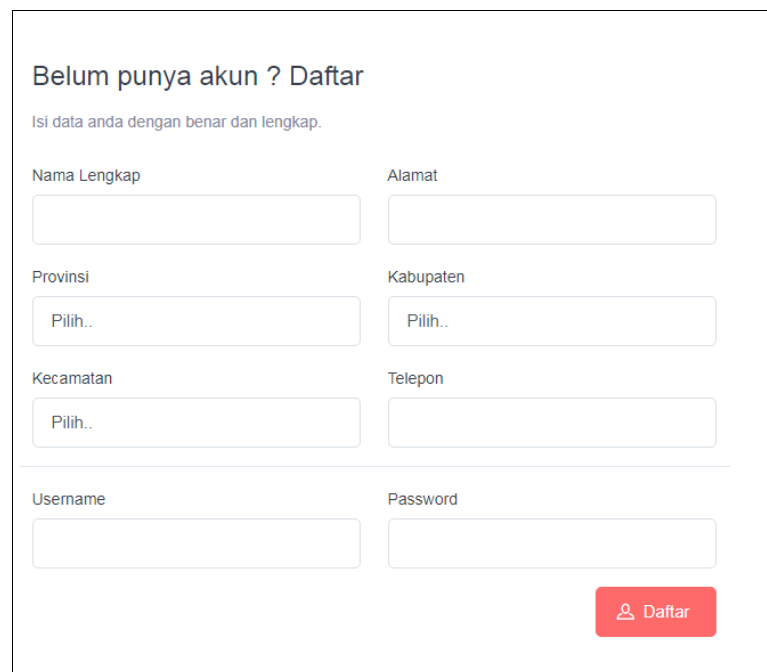
Gambar 1.15 Implementasi Laporan Penjualan Benur

1.4 Implementasi Bagian Konsumen

Rancangan tampilan konsumen merupakan bentuk hasil dari pembentukan menggunakan kode program dengan memiliki tampilan berupa data transaksi pemesanan, berikut adalah tampilan bagian konsumen:

1. Implementasi Registrasi

Implementasi registrasi merupakan tampilan yang digunakan sebagai hak pendaftaran akun untuk akses ke halaman berikutnya, berikut adalah tampilan registrasi pada Gambar 4.16:



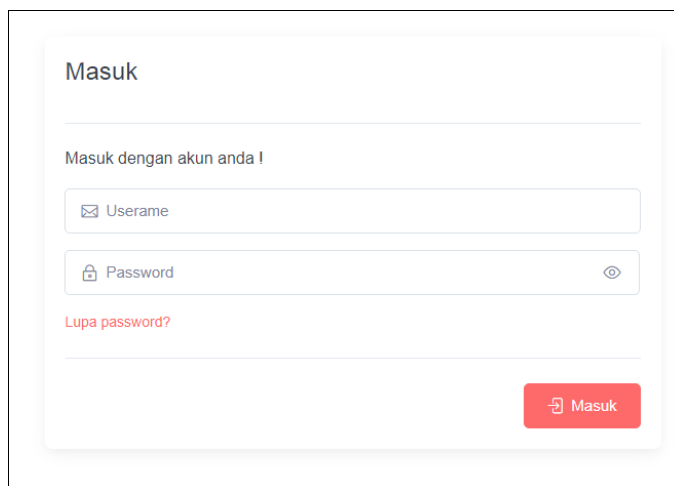
The image shows a registration form with the following fields and layout:

- Title: **Belum punya akun ? Daftar**
- Instruction: *Isi data anda dengan benar dan lengkap.*
- Fields:
 - Nama Lengkap (Text input)
 - Alamat (Text input)
 - Provinsi (Dropdown menu with "Pilih..")
 - Kabupaten (Dropdown menu with "Pilih..")
 - Kecamatan (Dropdown menu with "Pilih..")
 - Telepon (Text input)
 - Username (Text input)
 - Password (Text input)
- Submit Button: A red button with a person icon and the text "Daftar".

Gambar 1.16 Implementasi Registrasi

2. Implementasi *Login*

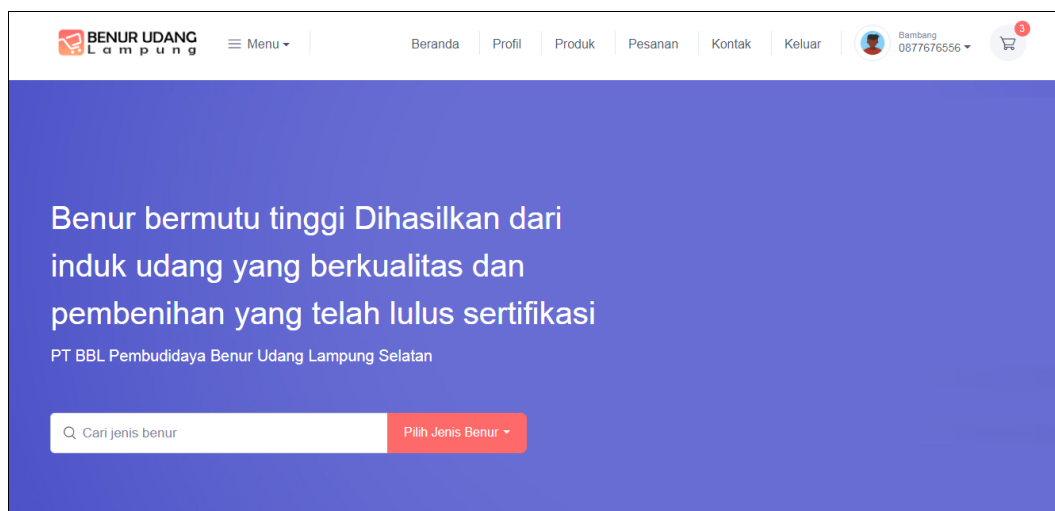
Implementasi *login* merupakan tampilan yang digunakan sebagai sebagai hak akses ke halaman menu, berikut adalah tampilan *login* pada Gambar 4.17:



Gambar 1.17 Implementasi *Login*

3. Implementasi Utama Konsumen

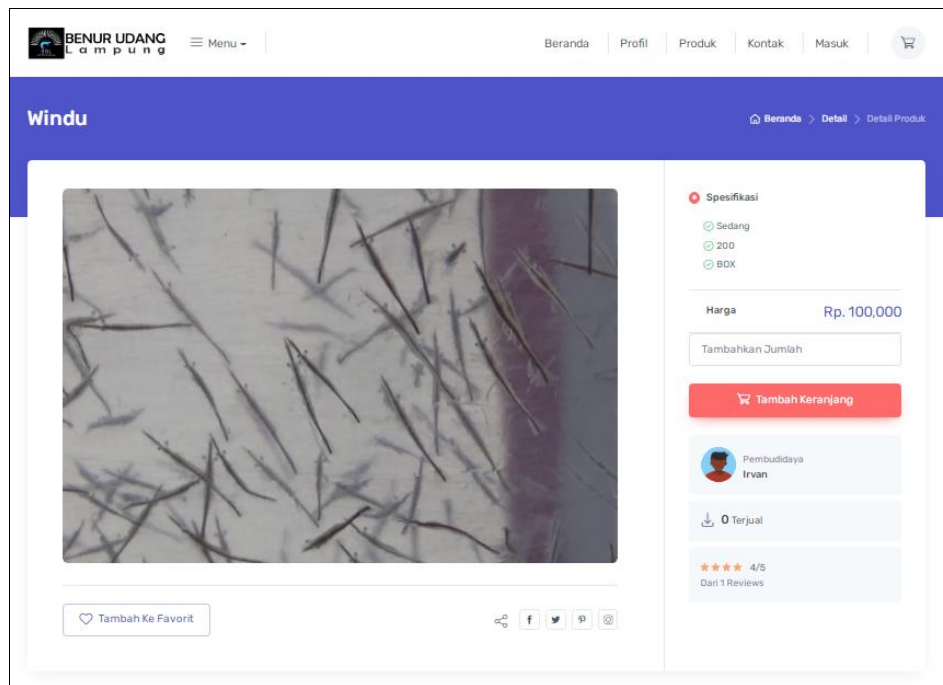
Implementasi utama konsumen merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan menu pada konsumen, berikut adalah halaman utama konsumen pada Gambar 4.18 dibawah ini :



Gambar 1.18 Implementasi Konsumen

4. Implementasi Produk

Implementasi melihat produk merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi produk berupa benur udang dari para pembudidaya, berikut adalah melihat produk pada Gambar 4.19 dibawah ini :



Gambar 1.19 Implementasi Melihat Produk

1.5 Kelayakan Sistem

Kelayakan sistem dilakukan setelah penulisan kode program. Kelayakan sistem dilakukan untuk memeriksa dan memastikan bahwa komponen-komponen telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian perlu dilakukan untuk mencari kesalahan-kesalahan atau kelemahan-kelemahan yang mungkin masih terjadi. Pengujian program dilakukan secara menyeluruh, pada pengujian program masing-masing program yang telah berjalan dengan benar dan baik bukan berarti program tersebut juga akan dapat berjalan dengan program lainnya dalam sistem dengan baik. Kumpulan dari semua program yang telah diintegrasikan perlu ditest kembali untuk melihat apakah suatu program dapat menerima input data dengan baik, dapat memprosesnya dengan baik dan dapat memberikan output kepada program yang lainnya. Secara spesifik ada beberapa kegiatan terhadap pengujian antara lain yaitu pengujian *usability* dan *functionality*.

1.5.1 Hasil Kelayakan *Black Box Functionality*

Hasil pengujian yang dilakukan oleh admin dengan total penguji satu orang admin kemudian dihitung total skor diperoleh pada Tabel 4.1.

Tabel 1.1 Hasil Kelayakan *Black Box Functionality*

Pertanyaan	Ya	Tidak	Skor
<i>Functional completeness</i>			
Apakah sistem dapat menampilkan informasi yang telah sesuai dengan produk yang ditawarkan?			
Apakah sistem dapat mengelola data pembudidaya?			
Apakah sistem dapat mengelola data produk?			
Apakah sistem dapat mengelola data stok?			
Apakah sistem dapat dengan mudah melakukan konfirmasi?			
Apakah sistem dapat mencetak laporan?			
<i>Functional correctness</i>			
Apakah sistem menampilkan data hasil pemesanan secara detail?			
Apakah sistem menampilkan informasi status pesanan?			
Apakah layanan tersebut dapat di akses secara mudah?			
Apakah laporan sesuai dengan format yang di inginkan?			
<i>Functional appropriateness</i>			
Apakah dengan sistem lelang yang dibangun dapat mempermudah transaksi pemesanan benur udang?			
Apakah sistem yang dibangun sesuai kebutuhan?			
Apakah sistem menampilkan data sesuai dengan fungsinya?			
Total			

Berdasarkan total skor yang diperoleh masing-masing bagian dan dijumlahkan selanjutnya dapat dihitung dengan konsep skala *likert* yaitu:

$$\text{Kualifikasi Pesentase} = \frac{\text{Bobot jawaban}}{\text{Bobot jawaban maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Kualifikasi Pesentase} = \frac{128163}{1300} \times 100\%$$

$$\text{Kualifikasi Pesentase} = 98,53\%$$

Berdasarkan hasil pengujian *fungsiional suitability* menghasilkan persentase sebesar 98,53% dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan berdasarkan kriteria persentase hasil uji berikut:

Tabel 1.2 Kriteria Presentasi Hasil Uji

Jumlah Skor (%)	Kriteria
0-49	Gagal
50-100	Sukses

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Setelah melihat berdasarkan kriteria presentasi hasil uji secara keseluruhan pengujian terhadap aspek *fungsiional suitability* dapat disimpulkan bahwa responden menilai sistem yang dibangun telah “Sukses”.

