

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan lanjutan tahap dari perancangan, pada tahap ini, aplikasi yang telah dirancang akan diimplementasikan kedalam bentuk aplikasi nyata. Tampilan aplikasi sisi *aquatic* berbasis *mobile* dengan metode *AIDA* (studi kasus: toko sisi *aquatic*).

4.1.1 Implementasi Menu Utama

Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam *website* untuk melihat produk yang ditawarkan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4. 1 *Implementasi* Menu Utama

4.1.2 Implementasi Menu Pendaftaran

Form pendaftaran yang dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam *website*. Pelanggan bisa langsung mengisi data diri

yang telah disediakan melalui *form* pendaftaran dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam *form* pendaftaran. Adapun tampilannya sebagai berikut pilihan menu pendaftaran untuk menjadi member.

The image shows a registration form titled "Form Register". The form contains the following fields and elements:

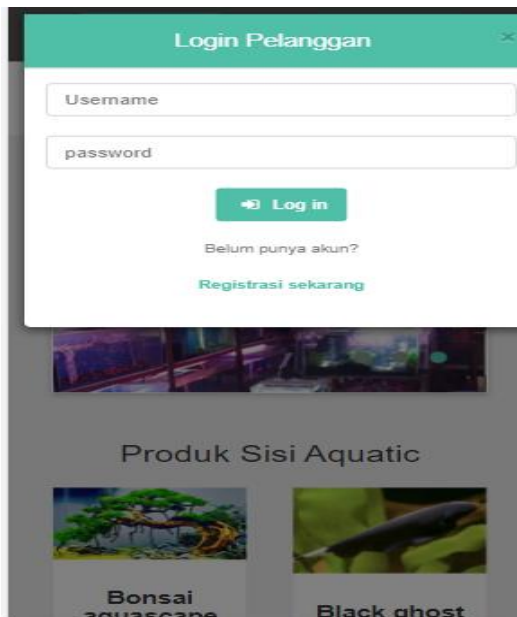
- Nama Lengkap**: A text input field.
- Username**: A text input field.
- Password**: A text input field.
- Alamat Pengiriman**: A text input field with a note: "Alamat pengiriman harus di isi lengkap, termasuk daerah/kabupaten dan kode posnya."
- Email**: A text input field.
- HP/Telpon**: A text input field.
- PROVINSI**: A dropdown menu with the option "--Pilih Provinsi--".
- KABUPATEN KOTA**: A dropdown menu with the option "--Pilih Kabupaten".
- KECAMATAN**: A dropdown menu with the option "--Pilih Kecamatan".
- CAPTCHA**: A blue grid image containing the code "774b17" with the instruction "(Masukkan 6 kode diatas)".
- Daftar Sekarang**: A green button at the bottom.

Gambar 4. 2 Implementasi Menu Pendaftaran

4.1.3 Tampilan yang Diakses Pelanggan

a. Implementasi Menu Login

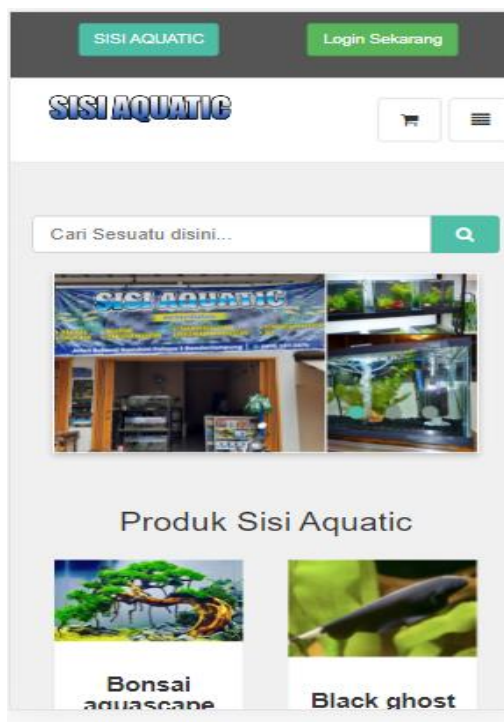
Menu login adalah tampilan untuk masuk ke dalam perangkat lunak, disini pelanggan dapat memasukan *email* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Tombol *login* digunakan untuk masuk kedalam perangkat lunak. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Implementasi Menu Login

b. Implementasi Menu Utama

Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program pelanggan dapat melihat produk yang ditawarkan dan jenis kategori yang dijual. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4. 4 Implementasi Menu Utama

c. Implementasi Menu Pemesanan

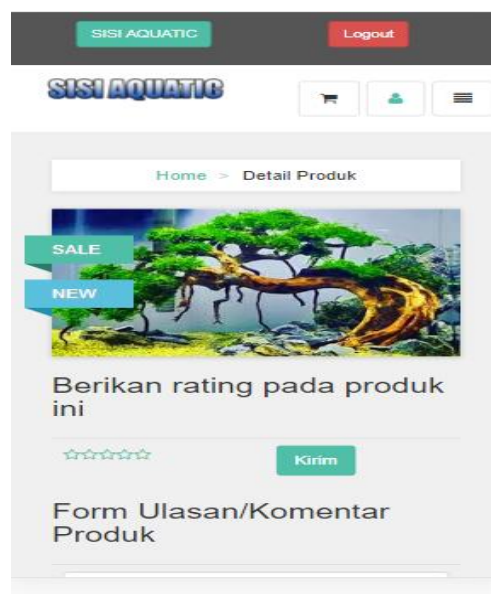
Menu pemesanan adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan informasi pemesanan terhadap produk. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.5 Implementasi Menu Pemesanan

d. Implementasi Menu View Produk

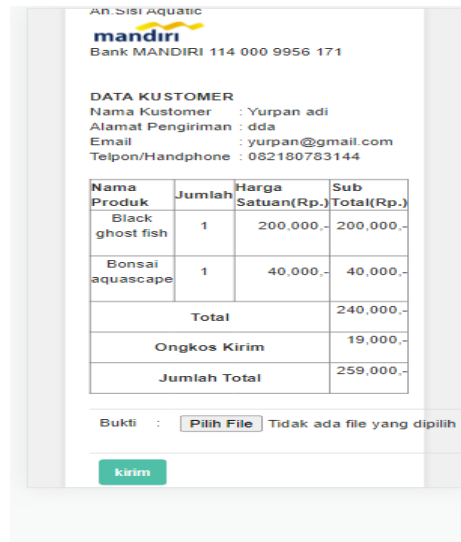
Menu view produk adalah tampilan yang menampilkan data produk. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.6 Implementasi Menu View Produk

e. Implementasi Menu Pembayaran

Menu pembayaran adalah tampilan yang menampilkan tampilan transaksi pembayaran barang yang dibeli. Didalam menu ini akan menampilkan menu *upload* bukti pembayaran. Adapun tampilannya sebagai berikut:



AN. Sisi Aquatic
mandiri
Bank MANDIRI 114 000 9956 171

DATA KUSTOMER
Nama Kustomer : Yurpan adi
Alamat Pengiriman : dda
Email : yurpan@gmail.com
Telpon/Handphone : 082180783144

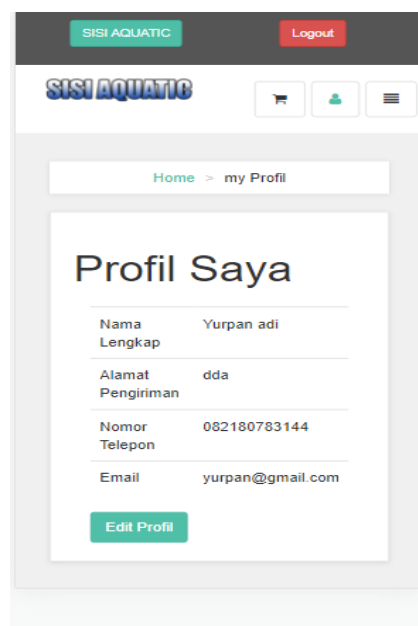
Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan(Rp.)	Sub Total(Rp.)
Black ghost fish	1	200,000,-	200,000,-
Bonsai aquascape	1	40,000,-	40,000,-
Total			240,000,-
Ongkos Kirim			19,000,-
Jumlah Total			259,000,-

Bukti : Tidak ada file yang dipilih

Gambar 4. 7 Implementasi Menu Pembayaran

f. Implementasi Menu Profile

Menu *profile* adalah tampilan yang menampilkan tampilan pengeditan data *profile* pelanggan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



SISI AQUATIC Logout

SISI AQUATIC

Home > my Profil

Profil Saya

Nama Lengkap Yurpan adi

Alamat Pengiriman dda

Nomor Telepon 082180783144

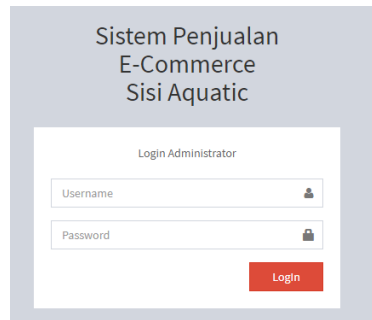
Email yurpan@gmail.com

Gambar 4. 8 Implementasi Menu Profile

4.1.4 Tampilan yang Diakses Admin

1. Implementasi Menu Login

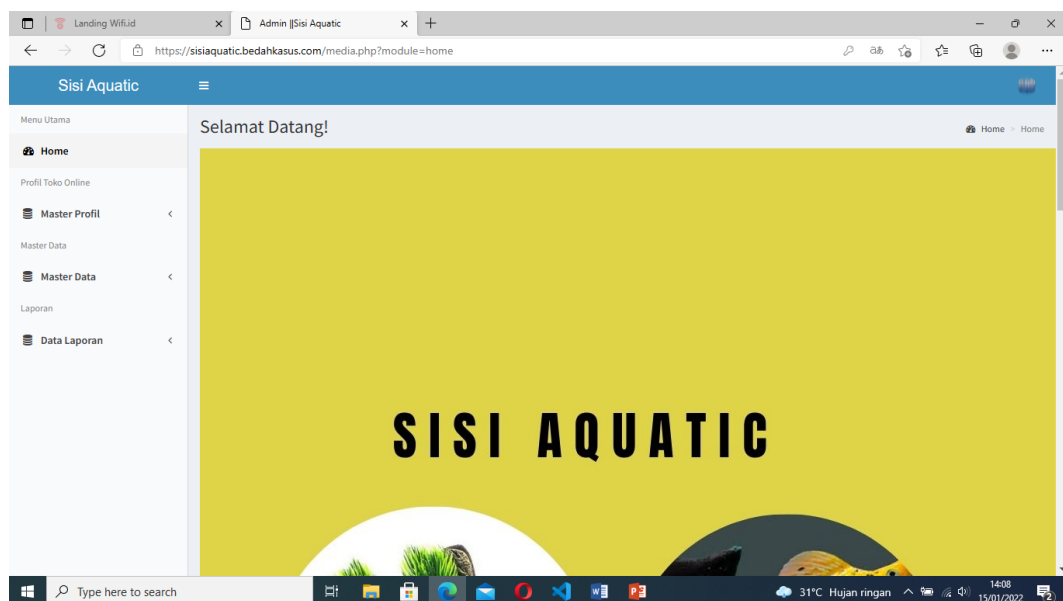
Menu *login* adalah hak akses admin untuk masuk kedalam perangkat lunak disini pelanggan dapat memasukkan *username* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Menu *login* ini terdapat tombol *login* yang nantinya akan masuk kedalam perangkat lunak. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4. 9 Implementasi Menu Login Admin

2. Implementasi Menu Utama

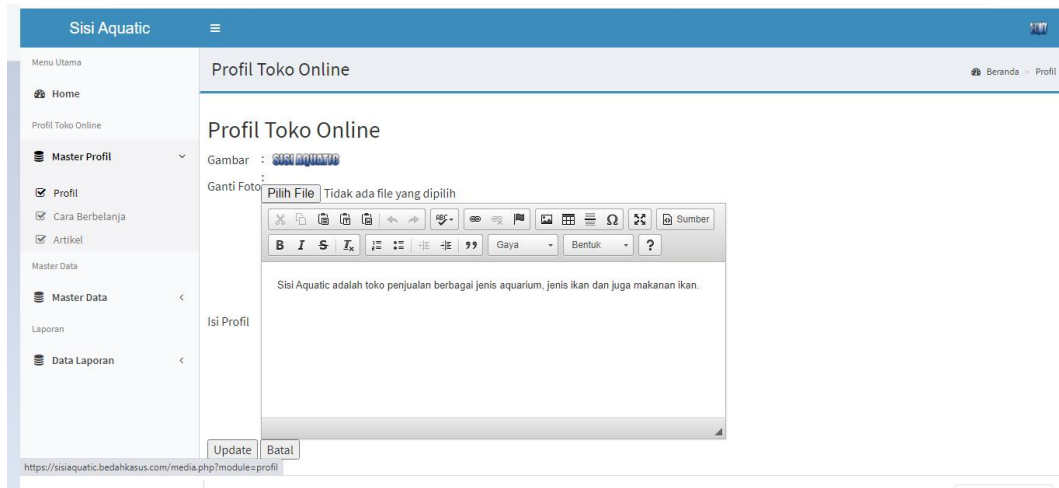
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program di menu admin. Didalam tampilan ini terdapat menu home, menu *master profile*, menu *master data*, dan data laporan untuk mencetak laporan penjualan dan laporan data pelanggan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4. 10 Implementasi Menu Utama Admin

3. Implementasi Menu Profile

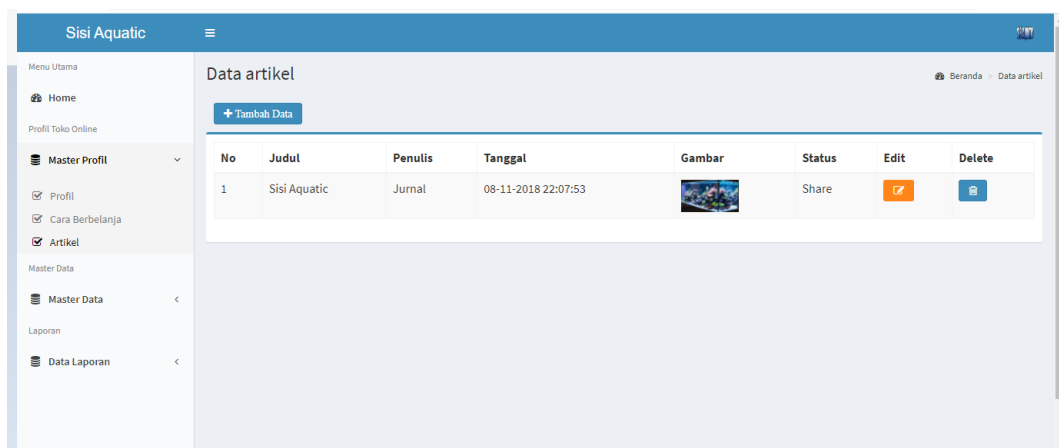
Tampilan menu data *profile* adalah menu untuk melakukan pengeditan *profile*. Adapun tampilan menu input data *profile* sebagai berikut:



Gambar 4. 11 Implementasi Menu Profile

4. Implementasi Menu Artikel

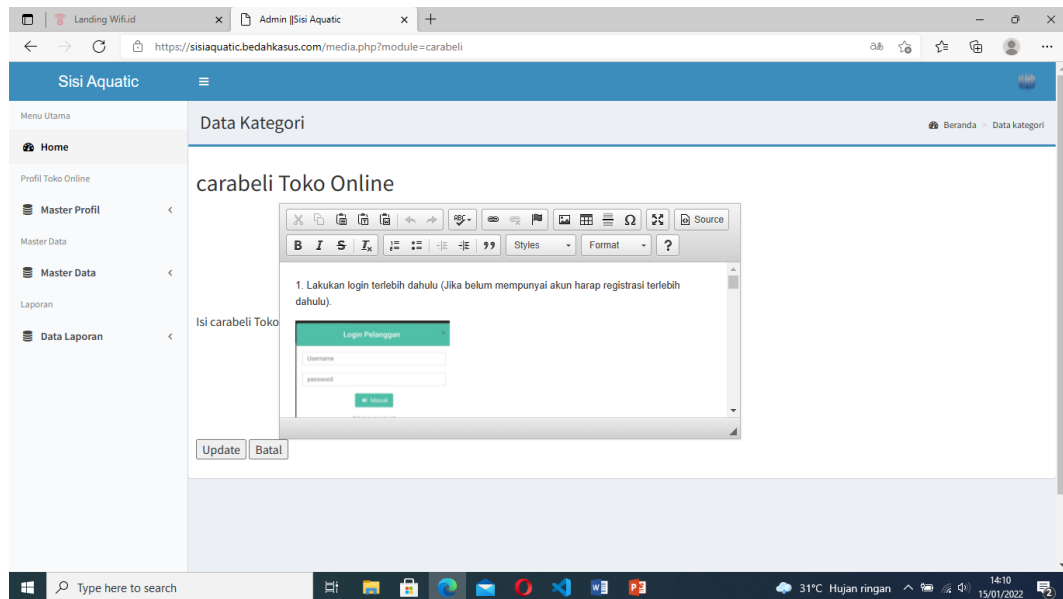
Tampilan menu data artikel adalah menu untuk melakukan penginputan data artikel. Adapun tampilan menu input data artikel sebagai berikut:



Gambar 4. 12 Implementasi Menu Artikel

5. Implementasi Menu Cara Belanja

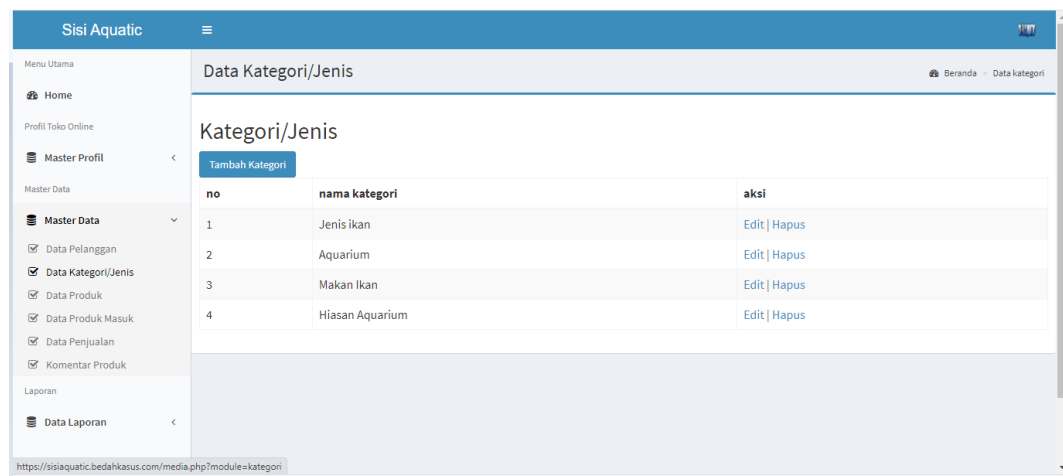
Tampilan menu data cara belanja adalah menu untuk melakukan pengeditan cara belanja. Adapun tampilan menu input data cara belanja sebagai berikut:



Gambar 4. 13 Implementasi Menu Cara Belanja

6. Implementasi Menu Kategori

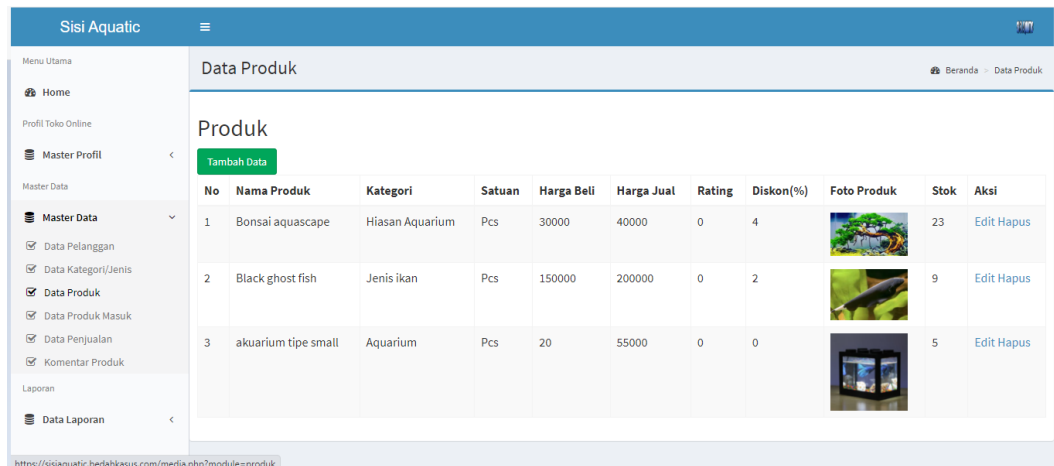
Tampilan menu data kategori adalah menu untuk melakukan pengeditan kategori. Adapun tampilan menu input data kategori sebagai berikut:



Gambar 4. 14 Implementasi Menu Kategori

7. Implementasi Menu Produk

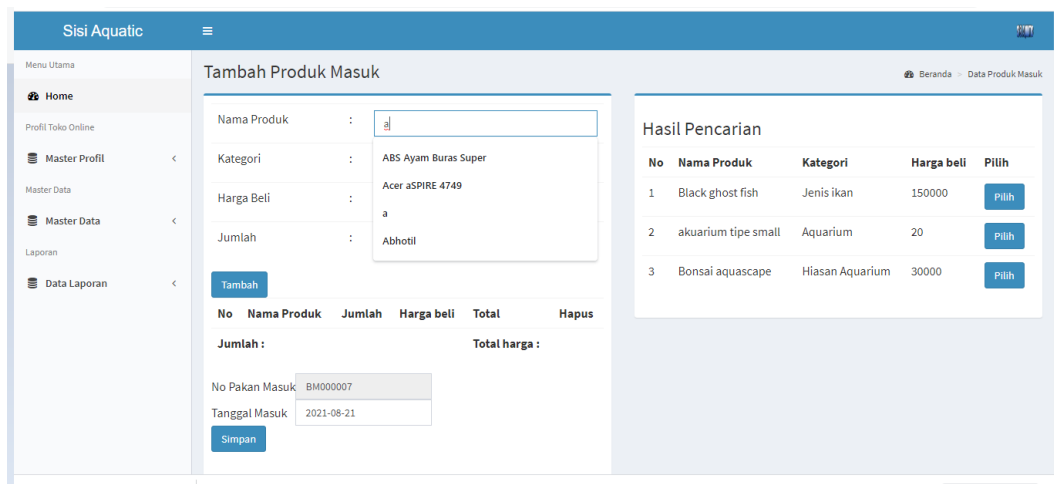
Tampilan menu produk digunakan untuk menambah data produk yang dijual, terdapat inputan data nama produk, kategori produk, harga, stok, dan *disc*, serta tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan. Adapun tampilan menu input data produk sebagai berikut:



Gambar 4. 15 Implementasi Menu Produk

8. Implementasi Menu Pemesanan

Tampilan data pesanan bertujuan menginputkan data barang masuk. Adapun tampilan order masuk sebagai berikut:



Gambar 4. 16 Implementasi Pesanan Masuk

9. Implementasi Menu Pelanggan

Merupakan menu yang berfungsi untuk melihat data pelanggan yang telah melakukan registrasi akun. Adapun tampilannya sebagai berikut :

no	Nama Lengkap	Alamat	No HP	Email	aksi
1	Kadek anja sanjaya	Jaln sripindowo rt 0705 kec. Ketapang kab. Lampung sekarang kota kalianda. Masuk gang sdn 1 sripindowo, lurus rumah sebelah kanan nomor 9	081347111110	aldo11411@gmail.com	
2	Kadek		081347111039	Sanjayaanja56@gmail.com	
3	Evit Rahayu	jl kota sepang no 12 bandar lampung	084378473843	evit@gmail.com	
4	Yurpan adi	dda	082180783144	yurpan@gmail.com	

Gambar 4. 17 Implementasi Menu Pelanggan

10. Implementasi Menu Penjualan

Tampilan data penjualan bertujuan melihat data pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Adapun tampilan penjualan sebagai berikut:

No.	no.order	nama kustomer	tgl. order	jam	status	jenis	aksi	Resi
1	25	yurpan	20 Agustus 2021	21:05:30	Baru	online	Detail	Proses
2	24	Sanjaya	20 Agustus 2021	01:49:35	Baru	online	Detail	Proses
3	23	Sanjaya	20 Agustus 2021	01:42:21	Kirim	online	Detail	Resi
4	22	Sanjaya	20 Agustus 2021	01:42:05	Kirim	online	Detail	Resi
5	21	Sanjaya	20 Agustus 2021	01:41:27	Baru	online	Detail	Proses
6	20	Sanjaya	20 Agustus 2021	01:40:45	Baru	online	Detail	Proses
7	19	Sanjaya	20 Agustus 2021	01:39:25	Baru	online	Detail	Proses
8	18	Sanjaya	20 Agustus 2021	01:39:09	Baru	online	Detail	Proses
9	17	Sanjaya	20 Agustus 2021	01:36:45	Pending	online	Detail	Proses
10	16	Sanjaya	19 Agustus 2021	20:24:40	Kirim	online	Detail	Resi
11	15	Sanjaya	19 Agustus 2021	20:21:11	Pending	online	Detail	Proses

Gambar 4. 18 Implementasi Penjualan

11. Implementasi Menu Laporan

Laporan adalah tampilan yang menampilkan laporan. Laporan ini dapat dicetak sesuai dengan periode yaitu dengan cara menginputkan tanggal yang ingin dilakukan pencetakan lalu menekan tombol simpan. Adapun tampilannya sebagai berikut:

Sisi Aquatic						
LAPORAN PENJUALAN						
PERIODE 01 Agustus 2021 - 31 Agustus 2021						
No.	Tanggal	Nama Produk	Satuan	Harga(Rp.)	Qty	Total(Rp.)
1	19 Agustus 2021	Black ghost fish	Pes	200,000,-	3	600,00
2	20 Agustus 2021	Black ghost fish	Pes	200,000,-	1	200,00
3	20 Agustus 2021	Black ghost fish	Pes	200,000,-	1	200,00
4	20 Agustus 2021	Black ghost fish	Pes	200,000,-	7	1,400,00
5	19 Agustus 2021	akuarium tipe small	Pes	55,000,-	1	55,00
6	20 Agustus 2021	Bonsai aquascape	Pes	40,000,-	1	40,00
TOTAL					14	2,495,00

Sabtu, 21 Agustus 2021
Mengetahui,

Pimpinan,

Gambar 4. 19 Implementasi Menu Laporan

4.2 Pengujian ISO 25010

Pengujian perangkat lunak dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Dari pengujian yang diulas pada sub-bab sebelumnya, didapatkan beberapa hasil kuesioner yang dipaparkan pada sub-bab ini. Penulis melakukan pengujian dengan jumlah 7 responden. *kuesioner* yang dibuat masing-masing pernyataan merepresentasikan dari karakteristik kualitas yang diujikan.

A. Hasil Pengujian *Functionality*

Hasil penilaian *kuesioner functionality* admin pada aplikasi dengan butir pertanyaan sebanyak 14 buah dengan jumlah 7 responden. Berikut hasil penilaian *kuesioner functionality* dapat dilihat pada tabel 4.1.

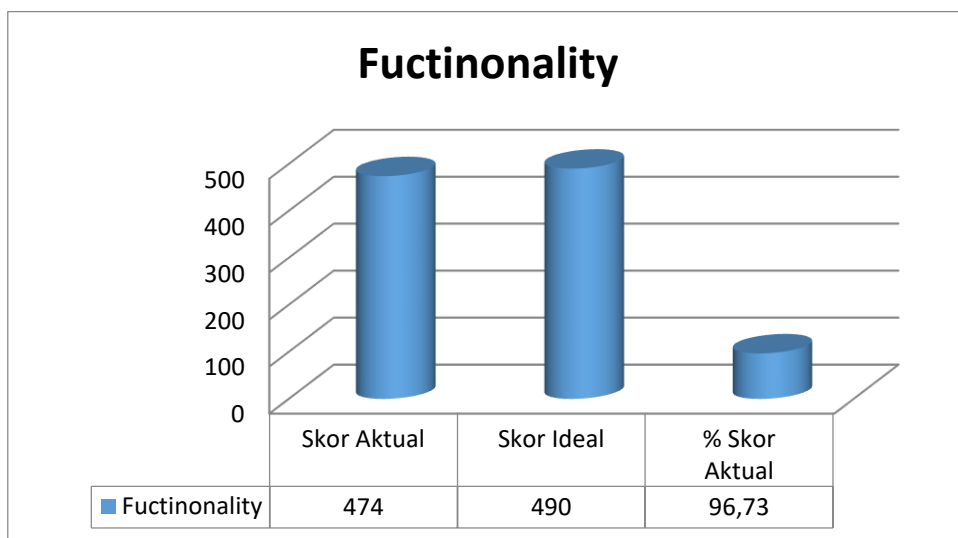
Tabel 4. 1 Penilaian *Kuesioner Functionality*

Responden	Pertanyaan													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Responden 1	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5
Responden 2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Responden 3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Responden 5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
Responden 7	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Hasil Perhitungan Pengujian *ISO Functionality*. Berikut tabel perhitungan pengujian *functionality* pada aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Perhitungan Pengujian *Functionality*

Kriteria Jawaban	Bobot	Aspek Fungsionalitas														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Sangat Setuju	5	7	7	7	3	7	7	4	7	6	6	6	5	6	6	84
Setuju	4				4			2		1	1	1	1	1	1	12
Netral	3							1					1			2
Tidak Setuju	2															
Sangat Tidak Setuju	1															
Jumlah Responden		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	98
Skor Aktual		35	35	35	31	35	35	31	35	34	34	34	32	34	34	474
Skor Ideal		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	490
Perhitungan		Skor Aktual / Skor Ideal x 100%														
Functional		96,73														



Gambar 4. 20 Grafik *Functionality*

$$\begin{aligned}
 \textit{Functionality} &= (\textit{Total Score Aktual} / \textit{Total Score Ideal}) \times 100\% \\
 &= (474 / 490) \times 100\% \\
 &= 96.73\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang dibangun dalam karakteristik *functionality* pada aplikasi yang dibangun memiliki hasil persentase keberhasilan sebesar **96.73%**. Nilai yang diperoleh tersebut selanjutnya dikonversi berdasarkan skala konversi nilai. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak karakteristik *functionality* mempunyai skala **“Sangat Baik”** sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi karakteristik *functionality*.

B. Hasil Pengujian *Reliability*

Hasil penilaian *kuesioner reliability* pada aplikasi dengan butir pertanyaan sebanyak 6 buah. Berikut hasil penilaian *kuesioner reliability* dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

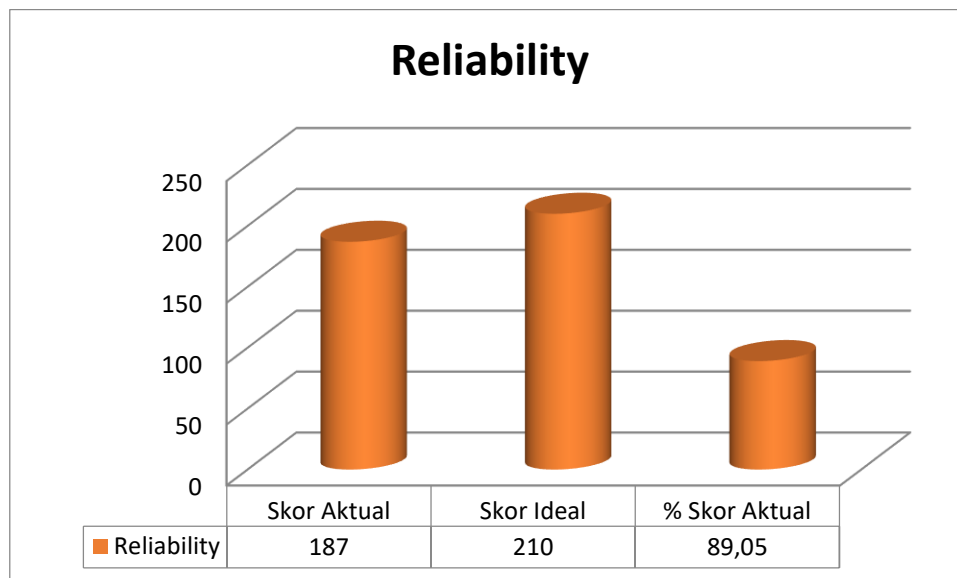
Tabel 4. 3 Penilaian *Kuesioner Reliability*

Responden	Pertanyaan					
	1	2	3	4	5	6
Responden 1	5	5	4	5	5	4
Responden 2	5	5	5	4	4	5
Responden 3	5	5	4	5	5	4
Responden 4	4	4	5	5	5	5
Responden 5	4	4	4	4	4	4
Responden 6	4	5	4	4	4	4
Responden 7	5	5	5	4	4	4

Berikut tabel perhitungan pengujian *reliability* pada aplikasi perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini :

Tabel 4. 4 Perhitungan Pengujian *Reliability*

Kriteria Jawaban	Bobot	Aspek <i>Reliability</i>						Total
		1	2	3	4	5	6	
Sangat Setuju	5	4	5	2	3	3	2	19
Setuju	4	3	2	5	4	4	5	23
Netral	3							0
Tidak Setuju	2							
Sangat Tidak Setuju	1							
Jumlah Responden		7	7	7	7	7	7	42
Skor Aktual		32	33	30	31	31	30	187
Skor Ideal		35	35	35	35	35	35	210
%Skor Aktual		Skor Aktual / Skor Ideal x 100%						
Reliability		89,05						



Gambar 4. 21 *Grafik Reliability*

$$\begin{aligned}
 \text{Reliability} &= (\text{Total Score Aktual} / \text{Total Score Ideal}) \times 100\% \\
 &= (187 / 210) \times 100\% \\
 &= 89.05\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang dibangun dalam karakteristik *reliability* pada aplikasi memiliki hasil persentase keberhasilan sebesar **89.05%**. Nilai yang diperoleh tersebut selanjutnya dikonversi berdasarkan skala konversi nilai produk. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak karakteristik *reliability* mempunyai skala “**Baik**” sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi karakteristik *reliability*.

C. Hasil Pengujian *Performance Efficiency*

Hasil penilaian *kuesioner performance efficiency* pada aplikasi dengan butir pertanyaan sebanyak 4 buah. Berikut hasil penilaian *kuesioner efficiency* dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4. 5 Penilaian *Kuesioner Performance Efficiency*

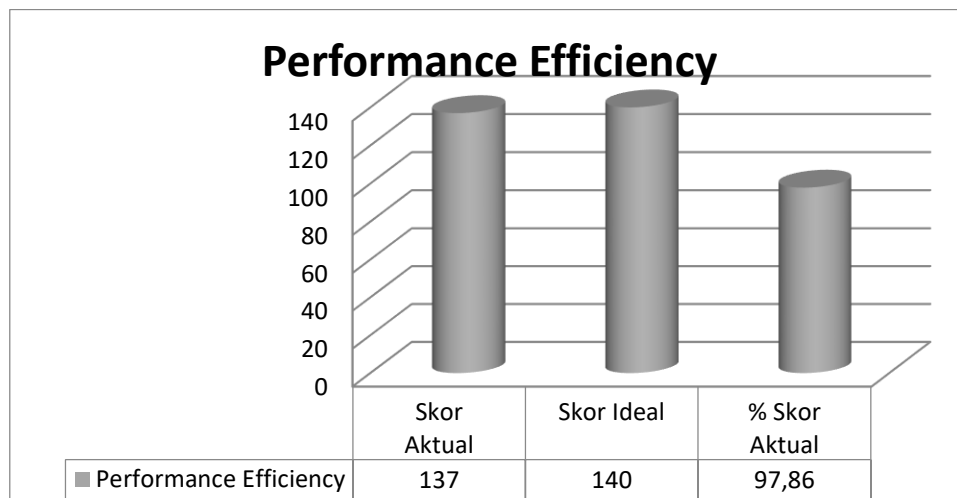
Responden	Pertanyaan			
	1	2	3	4
Responden 1	5	5	5	5
Responden 2	5	5	5	5
Responden 3	5	5	5	5
Responden 4	5	5	5	5
Responden 5	4	5	5	5
Responden 6	5	4	5	5
Responden 7	5	5	5	4

Berikut tabel perhitungan pengujian *performance* pada aplikasi perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini :

Tabel 4. 6 Perhitungan Pengujian *Performance Efficiency*

Kriteria Jawaban	Bobot	Aspek Efficiency				Total
		1	2	3	4	

Sangat Setuju	5	6	6	7	6	25
Setuju	4	1	1		1	3
Netral	3					0
Tidak Setuju	2					
Sangat Tidak Setuju	1					
Jumlah Responden						
	7	7	7	7	7	28
Skor Aktual						
	34	34	35	34		137
Skor Ideal						
	35	35	35	35		140
%Skor Aktual						
	Skor Aktual / Skor Ideal x 100%					
	100%					
Efficiency						
	97,86					



Gambar 4. 22 Grafik Efficiency

$$\begin{aligned}
 \text{Efficiency} &= (\text{Total Score Aktual} / \text{Total Score Ideal}) \times 100\% \\
 &= (137 / 140) \times 100\% \\
 &= 97.86\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang dibangun dalam karakteristik *performance efficiency* pada aplikasi memiliki hasil persentase keberhasilan sebesar **97.86%**.

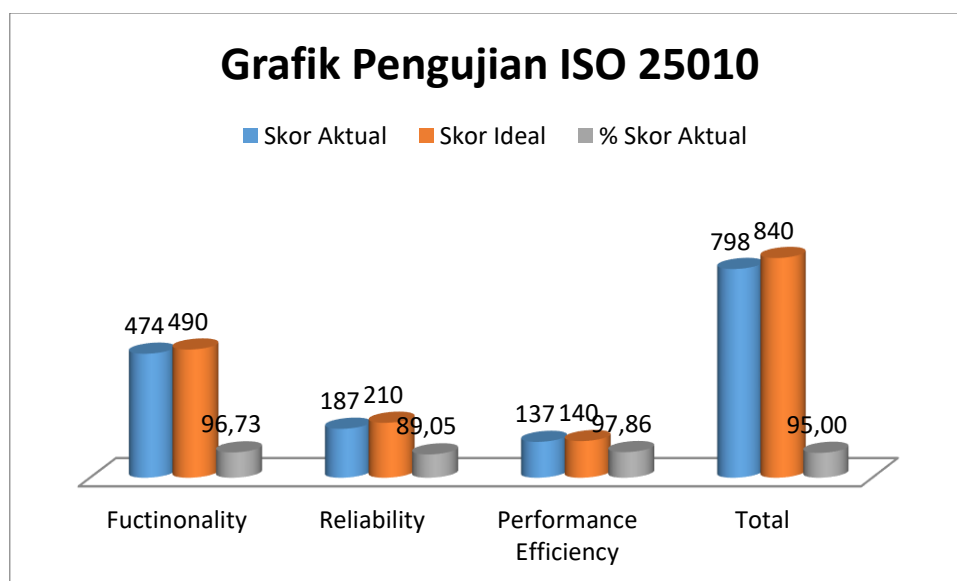
Nilai yang diperoleh tersebut selanjutnya dikonversi berdasarkan skala konversi nilai produk. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak karakteristik *performance efficiency* mempunyai skala “**Sangat Baik**” sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi karakteristik *performance efficiency*.

1.1.1. Hasil Penilaian Keseluruhan

Berikut hasil pengujian *ISO 25010* secara keseluruhan pada aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Hasil Keseluruhan Pengujian *ISO 25010*

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
<i>Fuctinonality</i>	474	490	96,73	Sangat Baik
<i>Reliability</i>	187	210	89,05	Baik
<i>Performance Efficiency</i>	137	140	97,86	Sangat Baik
Total	798	840	95,00	Sangat Baik



Gambar 4. 23 Grafik Keseluruhan Pengujian

$$\begin{aligned}\text{Hasil Keseluruhan} &= (\text{Total Score Aktual} / \text{Total Score Ideal}) \times 100\% \\ &= (798 / 840) \times 100\% \\ &= 95.00\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengujian *ISO 25010* yang telah dilakukan dengan melibatkan 7 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata **95.00%**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan mempunyai skala “**Sangat Baik**” untuk penjabaran *kuesioner* terkait pengujian *ISO 25010* yang telah dilakukan dijelaskan pada bagian lampiran.

