

BAB IV

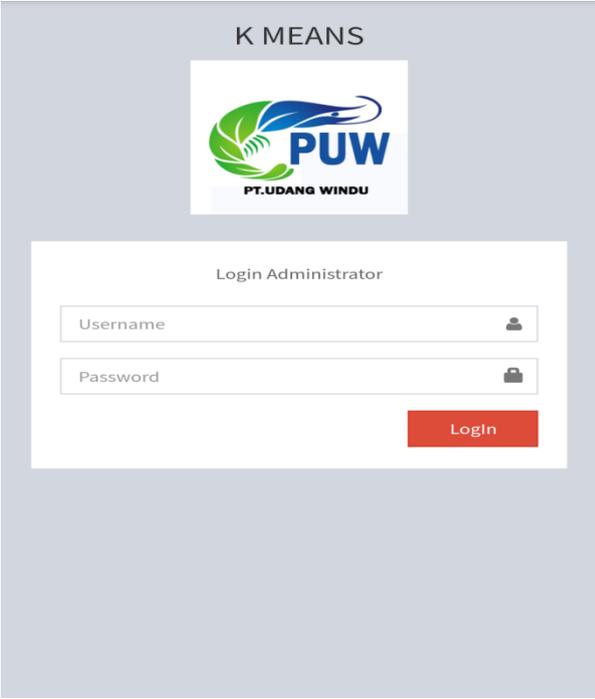
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Sistem

Bab ini akan menjelaskan tentang pembuatan program dengan memberikan contoh tampilan *form*. Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan. Pada implementasi sistem yang dilakukan untuk klasifikasi penjualan berbasis android yang dapat dibuka pada handphone android. Dibawah ini adalah tampilan sistem yang telah dibuat yaitu:

4.1.1. Implementasi Menu *Login*

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

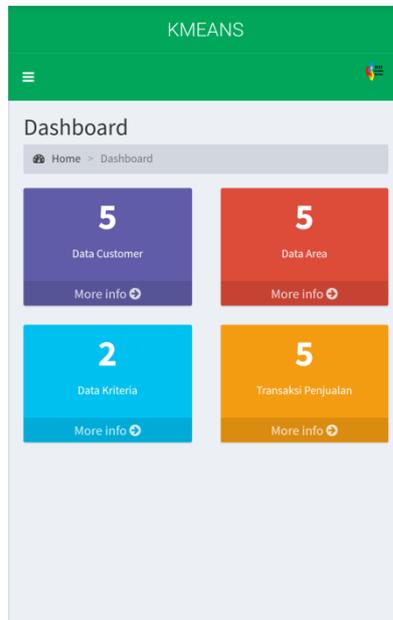


The image shows a mobile application interface for 'K MEANS'. At the top, there is a logo for 'PT. UDANG WINDU' (PUW) with a green and blue design. Below the logo, the text 'Login Administrator' is displayed. The form contains two input fields: 'Username' with a user icon and 'Password' with a lock icon. A red button labeled 'LogIn' is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 4. 1 *Implementasi Menu Login*

4.1.2. Implementasi Menu Utama

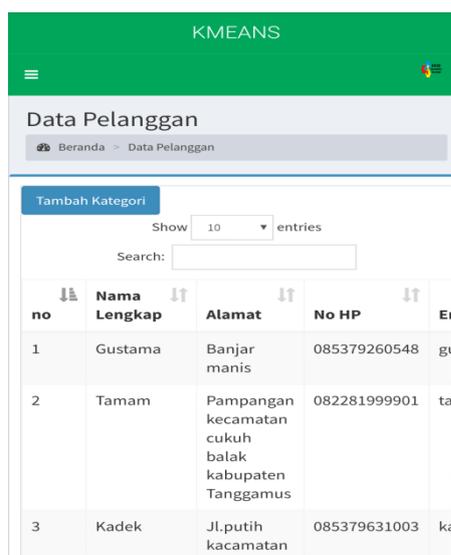
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program di menu admin. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Implementasi Menu Utama Admin

4.1.3. Implementasi Menu Pelanggan

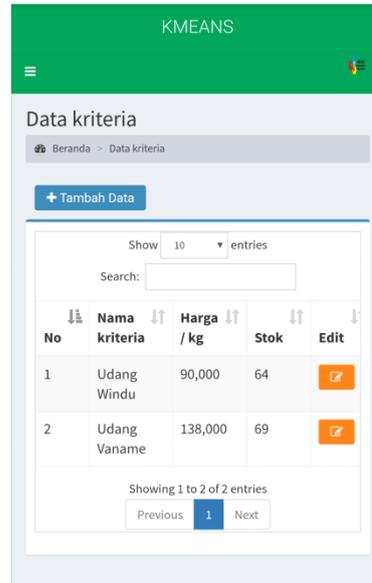
Tampilan menu data pelanggan adalah menu untuk melakukan penginputan pelanggan yang dimiliki sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Implementasi Menu Pelanggan

4.1.4. Implementasi Menu Kriteria

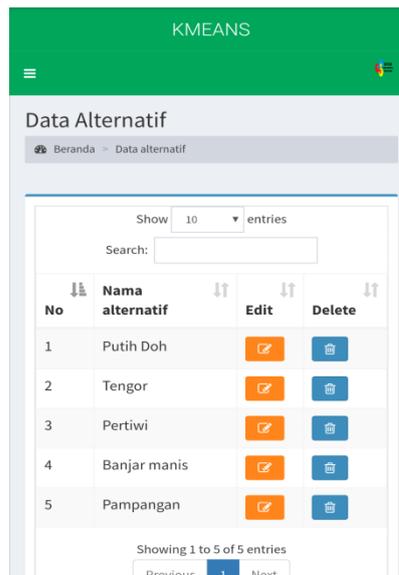
Tampilan menu data kriteria produk adalah menu untuk melakukan penginputan kriteria produk yang dimiliki sebagai berikut:



Gambar 4. 4 *Implementasi* Menu Kriteria

4.1.5. Implementasi Menu Alternatif

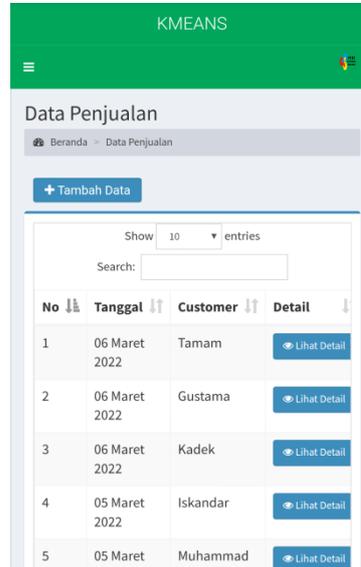
Tampilan menu data alternatif masuk adalah menu untuk melakukan penginputan alternatif masuk yang dimiliki sebagai berikut:



Gambar 4. 5 *Implementasi* Menu Alternatif

4.1.6. Implementasi Menu Penjualan

Tampilan menu data penjualan adalah menu untuk melakukan penginputan penjualan yang dimiliki sebagai berikut:

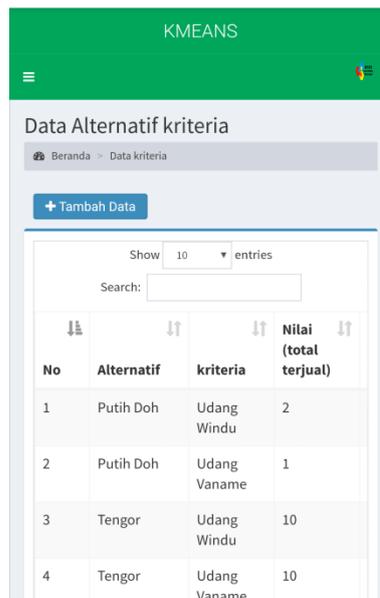


No	Tanggal	Customer	Detail
1	06 Maret 2022	Tamam	Lihat Detail
2	06 Maret 2022	Gustama	Lihat Detail
3	06 Maret 2022	Kadek	Lihat Detail
4	05 Maret 2022	Iskandar	Lihat Detail
5	05 Maret	Muhammad	Lihat Detail

Gambar 4. 6 Implementasi Menu Penjualan

4.1.7. Implementasi Menu Alternatif Kriteria

Tampilan menu data alternative kriteria adalah menu untuk melakukan penginputan proses penginputan alternative kriteria sebagai berikut:



No	Alternatif	kriteria	Nilai (total terjual)
1	Putih Doh	Udang Windu	2
2	Putih Doh	Udang Vaname	1
3	Tengor	Udang Windu	10
4	Tengor	Udang Vaname	10

Gambar 4. 7 Implementasi Menu Alternatif Kriteria

4.1.8. Implementasi Menu K-Means

Tampilan menu data K-Means adalah menu untuk menghitung proses klasifikasi dan melihat hasil perhitungan sebagai berikut:

The screenshot shows the KMEANS application interface. At the top, there is a green header with the text 'KMEANS'. Below the header, there is a navigation bar with a hamburger menu icon on the left and a flag icon on the right. The main content area is titled 'K Means' and has a breadcrumb trail 'Beranda > K Means'. The interface is divided into two main sections, each containing a table of data and a 'Perhitungan' (Calculation) button.

Analisa Menggunakan Data Mining Metode K-Mean

Data Alternatif, Kriteria dan Nilai,
Yang Akan Dihitung Keanggotaannya dalam Cluster

Nama	Kriteria	
	Udang Windu	Udang Vaname
Putih Doh	2	1
Tengor	10	10
Pertiwi	12	12
Banjar manis	5	3
Pampangan	7	5

Data Alternatif, Kriteria dan Nilai,
Yang Akan Dihitung Keanggotaannya dalar

Nama	Kriteria	
	Udang Windu	Udan
Putih Doh	2	1
Tengor	10	10
Pertiwi	12	12
Banjar manis	5	3
Pampangan	7	5

Perhitungan

Hasil Didapatkan, Rasio Sudah Tidak Lebih Besar dar

Keanggotaan Cluster Akhir

Nama	Keanggotaan
Putih Doh	C2

Gambar 4. 8 Implementasi Menu K-Means

4.2. Pengujian ISO 25010

Dari pengujian yang diulas pada sub-bab sebelumnya, didapatkan beberapa hasil kuisisioner yang di paparkan pada sub-bab ini. Penulis melakukan pengujian

dengan jumlah 7 responden. Kuisisioner yang dibuat masing-masing pertanyaan mempresentasikan dari karakteristik kualitas yang diujikan.

Hasil penilaian kuesioner *functionality* admin pada aplikasi dengan butir pertanyaan sebanyak 16 buah dengan jumlah 7 responden. Pada penilaian kuesioner *functionality* terdapat beberapa jenis penilaian didalam kuesioner. Berikut hasil penilaian kuesioner *functionality* admin dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Penilaian Kuesioner *Functionality*

Responden	Pertanyaan															
	Suitability						Interoperability				Accuracy			Security		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Responden 1	5	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
Responden 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Responden 4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Responden 5	4	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
Responden 6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5
Responden 7	5	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5

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	
		Suitability						Interoperability				Accuracy			Security			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		16
Sangat Setuju	5	5	4	5	4	5	5	2	3	3	4	3	4	5	5	3	5	65
Setuju	4	2	3	1	2	2	2	4	3	3	3	4	3	2	2	4	2	42
Netral	3			1	1				1	1								4
Tidak Setuju	2							1										1
Sangat Tidak Setuju	1																	
Jumlah Responden		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	112
Skor Aktual		33	32	32	31	33	33	28	30	30	32	31	32	33	33	31	33	507
Skor Ideal		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	560
Perhitungan		Skor Aktual / Skor Ideal x 100%																
Functional		90,54																

Cara perhitungan pengujian *Functionality*:

$$Functionality = (\text{Total Score Aktual} / \text{Total Score Ideal}) \times 100\%$$

$$= (507 / 560) \times 100\% = 90,54\%$$

Berdasarkan hasil pengujian dari 7 responden kualitas perangkat lunak yang dibangun dalam karakteristik *functionality* sehingga total penilaian pada aplikasi yang dibangun memiliki hasil persentase keberhasilan sebesar **90,54%**. Nilai yang diperoleh tersebut selanjutnya dikonversi berdasarkan skala konversi nilai produk. 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* .