

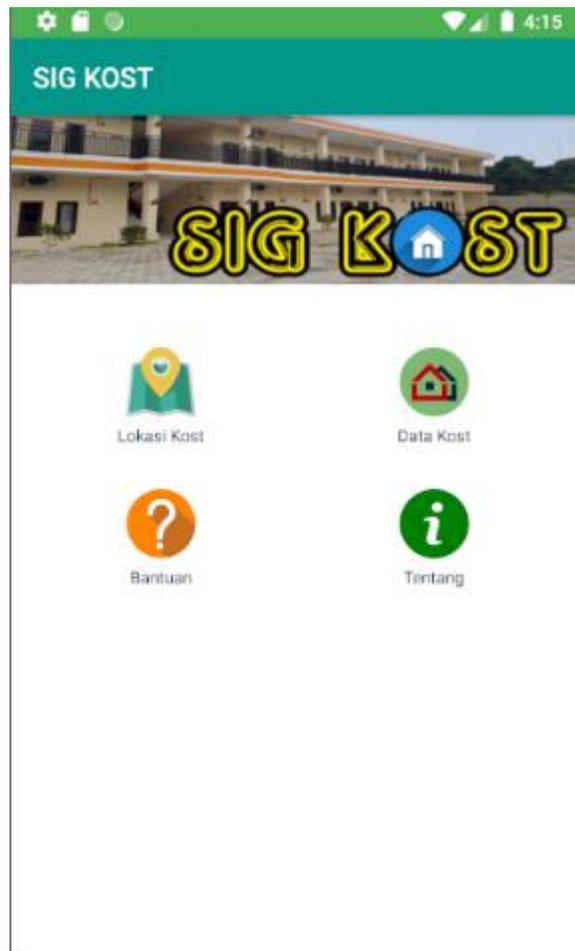
## BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Implementasi Sistem

Bab ini akan menjelaskan tentang pembuatan program aplikasi pencarian lokasi rumah kost 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. Dibawah ini adalah tampilan sistem yang telah dibuat yaitu:

#### 4.1.1. Menu Utama

Menu utama adalah tampilan utama pengguna, terdapat menu lokasi terdekat, data kos, bantuan, dan tentang. Dapat dilihat pada gambar 4.1:



Gambar 4.1 Menu Utama

#### 4.1.2. Menu Lokasi Tedekat

Menu lokasi terdekat adalah menu untuk menampilkan informasi lokasi paling dekat dengan pengguna. Dapat dilihat pada gambar 4.2:



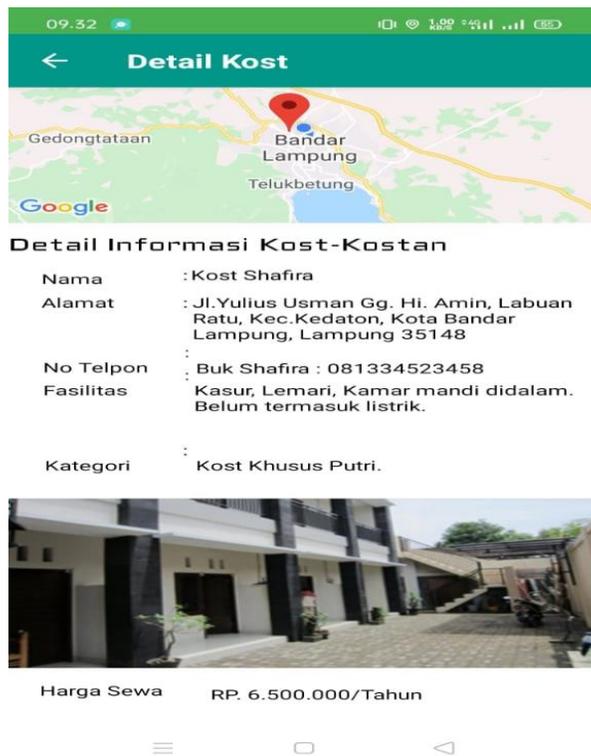
**Gambar 4.2 Menu Lokasi Terdekat**

#### 4.1.3. Menu Data Kos

Menu data kosa adalah menu untuk menampilkan daftar nama kosa dan informasi kos. Dapat dilihat pada gambar 4.3:



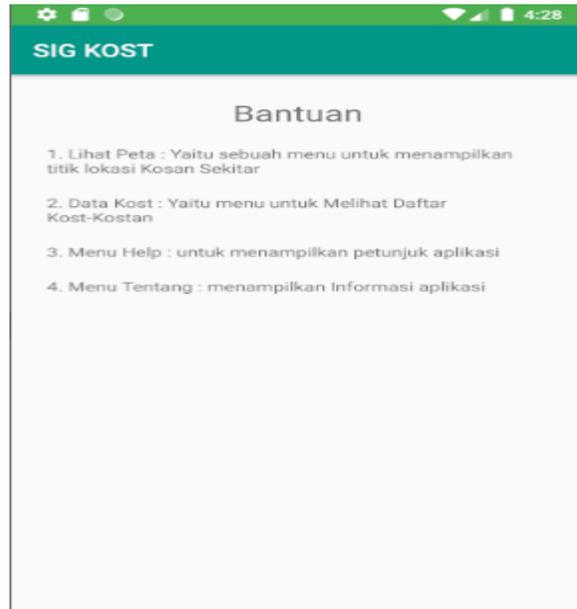
**Gambar 4.3 Data Kos**



**Gambar 4.4 Detail Kos**

#### 4.1.4. Menu Bantuan

Menu bantuan adalah menu untuk melihat informasi bantuan penggunaan aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 4.5:



**Gambar 4.5 Menu Bantuan**

#### **4.1.5. Menu Tentang**

Menu tentang adalah menu untuk melihat informasi tentang aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 4.6:

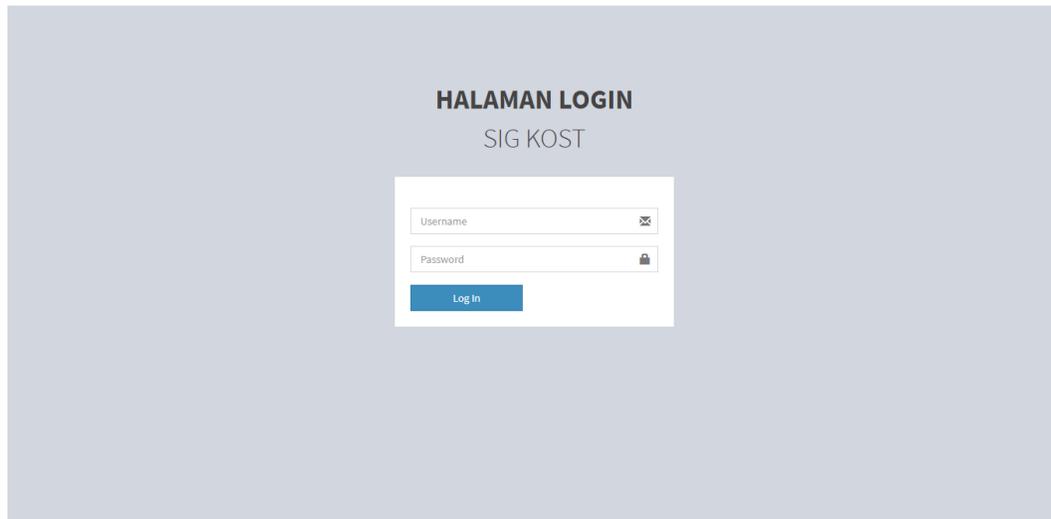


**Gambar 4.6 Menu Tentang**

#### **4.1.6. Hak Akses Admin**

## A. Login

Menu login digunakan untuk masuk kedalam menu utama. Terdapat inputan username dan password. Tombol login digunakan untuk masuk kedalam menu utama, dan tombol batal digunakan untuk membatalkan penginputan. Dapat dilihat pada gambar 4.7:



**Gambar 4.7 Login**

## B. Menu Utama Admin

Menu utama admin adalah tampilan yang akan diakses oleh admin, dapat dilihat pada gambar 4.8:



**Gambar 4.8 Menu Utama Admin**

## C. Menu Data Kos

Menu tukang adalah tampilan yang digunakan untuk melakukan penginputan data tukang, dapat dilihat pada gambar 4.9:

Nama Kost	Alamat	Latitude	Longitude	Fasilitas Kost	Foto Kost	Verifikasi	No Hp
Kost Rizkys	Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung.	-5.368829	105.239001	Tidak ada fasilitas, belum termasuk listrik	IMG-20200907-WA0005.jpg	Terdaftar	Rizky: 085773916566
kost ma war	Gedong Meheng, Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung.	-5.374613	105.240424	Lemari, Meja, Kursi dan Kasur. Sudah termasuk listrik	IMG-20200907-WA0008.jpg	Terdaftar	Gerit: 0721709782
Kost Asta Budi 1	Jl. Abdulkadir 3, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung.	-5.372281	105.235539	kasur, bantal, jemuran baju, sudah termasuk listrik	IMG-20200907-WA0013.jpg	Terdaftar	Bti Ketut: 081399115036
Kost Putri	Il Dakwah	-5.374872	105.243878	kosor, meja, haluar, lemari, hok	IMG-20200814151318.jpg	Terdaftar	Ruklika

Gambar 4.9 Menu Kos

#### D. Mengelola Data Admin

Menu admin adalah tampilan yang digunakan untuk melakukan penginputan data admin, dapat dilihat pada gambar 4.10:

No	Username	Password	Level	Nama	Action
1	admin	admin	admin	admin	[Edit] [Add] [Delete]

Gambar 4.10 Menu Admin

#### 4.2. Hasil Metode Pengujian Sistem *Black Box*

Rancangan pengujian, penulis menggunakan metode pengujian *black box* (*black box testing*). *Black box* testing adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang

berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum).

Rencana pengujian sistem dan kelas yang di uji dapat dilihat pada tabel di bawah ini. sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Pengujian Form Login dan Keluar**

<b>Skenario Pengujian</b>	<b>Hasil yang Diharapkan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Memasukkan Username dan Password.	Masuk menu utama	Diterima [ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ditolak [ <input type="checkbox"/> ]
Menu keluar	Menampilkan form masuk kembali	Diterima [ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ditolak [ <input type="checkbox"/> ]
Memasukkan username dan password.	Muncul pesan “username dan password anda salah”	Diterima [ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ditolak [ <input type="checkbox"/> ]

**Tabel 4.2 Pengujian Form Data Kost**

<b>Skenario Pengujian</b>	<b>Hasil yang Diharapkan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tekan tombol simpan	Pengisian data lengkap maka akan menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak
Tekan tombol batal	Jika memilih tombol batal maka akan kembali kehalaman data kos	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak
Tekan tombol edit	Jika memilih tombol edit maka akan masuk kehalaman edit kos dan memilih tombol update maka akan menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak

Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka akan menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak
Memilih tombol simpan	Jika data kosong maka akan menampilkan pesan “isi field ini”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak

**Tabel 4.3 Pengujian *Form Data User Admin***

<b>Skenario Pengujian</b>	<b>Hasil yang Diharapkan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tekan tombol simpan	Pengisian data lengkap maka akan menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak
Tekan tombol batal	Jika memilih tombol batal maka akan kembali kehalaman data user	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak
Tekan tombol edit	Jika memilih tombol edit maka akan masuk kehalaman edit user dan memilih tombol update maka akan menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka akan menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak

Memilih tombol simpan	Jika data kosong maka akan menampilkan pesan “isi field ini”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ya [ <input type="checkbox"/> ] Tidak
--------------------------	--	--

**Tabel 4.4 Pengujian Form Pencarian Lokasi**

<b>Skenario Pengujian</b>	<b>Hasil yang Diharapkan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Masuk kemenu pencarian lokasi	Akan secara otomatis muncul lokasi	Diterima [ <input checked="" type="checkbox"/> ] Ditolak [ <input type="checkbox"/> ]