

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembuatan Basis Data

Langkah pertama dalam pengembangan aplikasi adalah melakukan pendaftaran di salah satu *website* penyedia *hosting* berbayar yaitu "www.webhostmu.com". Setelah selesai melakukan pendaftaran langkah selanjutnya adalah pembuatan *database* menggunakan *MySql Database* yang tersedia di dalam *hosting*. Pada sistem yang telah dibangun *database* diberi nama "limambco_event" yang didalamnya berisi satu tabel yaitu tabel eventbudaya. Berikut adalah hasil dari pembuatan tabel dalam aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android*.

4.1.1 Tabel eventbudaya

Tabel eventbudaya berisikan informasi data-data yang akan digunakan dalam menampilkan informasi tentang *event-event*. Informasi yang ada pada tabel eventbudaya berupa id, name, kodedaerah, imageurl, imagedua, imagetiga, imageempat, ulasan, latitude, longitude. Tabel eventbudaya dapat di lihat pada gambar 4.1.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(15)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop Primary Unique Index More
2	name	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
3	kodedaerah	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
4	tanggal	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
5	status	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
6	imageurl	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
7	imagedua	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
8	imagetiga	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
9	imageempat	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
10	ulasan	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
11	latitude	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
12	longitude	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More

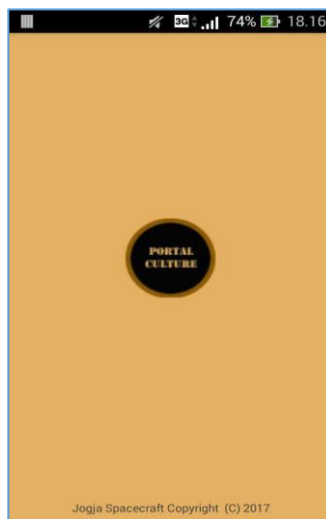
Gambar 4.1 Tabel eventbudaya

4.2 Implementasi Aplikasi

Setelah aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android* selesai dirancang dan dibangun, maka aplikasi akan diimplementasikan dengan cara diuji terlebih dahulu untuk melihat apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau tidak. Pada tahap ini aplikasi dijalankan dan digunakan oleh *user*. Berikut adalah hasil implementasi pengujian *interface* yang terdapat pada aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android*.

4.2.1 Activity Splashscreen

Pada saat pertama kali *user* menjalankan aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android* maka akan muncul *activity splashscreen* yang dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan *splashscreen*

4.2.2 *Activity Main Activity*

Setelah *activity splashscreen*, kemudian muncul *activity mainactivity*. Pada *activity mainactivity* terdapat 3 *button* yaitu daftar event, bantuan, tentang kami. Berikut adalah halaman *activity mainactivity* yang dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan *main activity*

4.2.3 Activity Daftar Menu Event

Activity daftar menu *event* merupakan halaman yang menampilkan 5 *button* yaitu *event* Yogyakarta, *event* Sleman, *event* Bantul, *event* Gunung Kidul, *event* Kulonprogo. *Activity* daftar menu *event* dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan daftar menu *event*

4.2.4 Activity Detail List Event

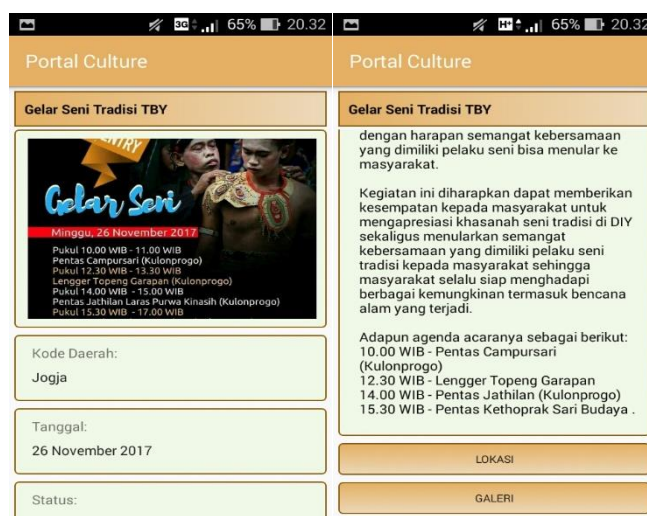
Activity detail list event merupakan halaman yang menampilkan daftar semua *event* yang ada di masing-masing daerah setelah *user* memilih salah satu *event* yang ada di tiap daerah pada halaman *activity* daftar menu *event*. *Activity detail list event* dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan *detail list event*

4.2.5 Activity List Detail Event

Activity list detail event merupakan halaman yang menampilkan detail informasi dari salah satu *event* yang dipilih oleh *user*. Detail informasi yang ada pada halaman ini meliputi koda daerah, tanggal, status, dan ulasan *event*. Pada halaman ini juga terdapat *button* lokasi dan galeri dari setiap *event*. *Activity list detail event* dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan *list detail event*

4.2.6 Activity Map

Setelah *user* menekan *button* lokasi pada *activity list detail event*, maka akan muncul halaman *activity map* yang merupakan halaman khusus untuk menampilkan peta lokasi dari setiap *event* yang dipilih *user*. *Activity Map* dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan *map*

4.2.7 Activity Galeri

Setelah *user* menekan *button* galeri pada *activity list detail event*, maka akan muncul halaman *activity galeri* yang menampilkan *list* gambar atau foto dari *event* yang dipilih oleh *user*. *Activity galeri* dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan galeri

4.2.8 Activity View Galeri

Setelah *user* memilih salah satu gambar atau foto dari *activity* galeri, maka akan muncul halaman *activity view* galeri yang menampilkan *detail* gambar atau foto dari salah satu gambar atau foto yang dipilih oleh *user*. *Activity view* galeri dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan view galeri

4.2.9 Activity Bantuan

Activity menu bantuan merupakan halaman yang menampilkan teks yang berisi petunjuk tentang cara menggunakan aplikasi ini. Perancangan tampilan *Activity* menu bantuan dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan bantuan

4.2.10 Activity Tentang Kami

Activity menu tentang kami merupakan halaman yang berisi informasi seputar aplikasi dan informasi mengenai *developer*. Perancangan tampilan *Activity* tentang kami dapat dilihat pada gambar berikut 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan tentang kami

4.3 Pengujian Sistem








Pengujian sistem dilakukan untuk mengevaluasi apakah seluruh fungsi yang ada pada aplikasi sudah berjalan sesuai dengan rancangan.









4.3.1 Pengujian User Interface

Pengujian *user interface* bertujuan untuk mengetahui fungsionalitas tiap elemen *interface* yang terdapat dalam sistem aplikasi. Elemen yang diujikan yaitu elemen *button*, *list view*, *image* pada setiap *Activity* aplikasi. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.1.




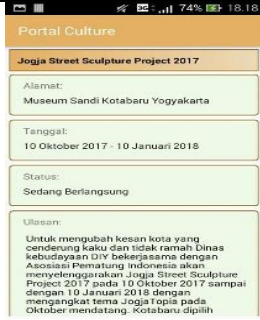
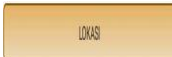



Tabel 4.1 Tabel pengujian *user interface*





No.	Kasus yang diuji	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Status
1.	Tombol daftar <i>event</i> pada <i>Main activity</i> .		Sistem dapat menampilkan <i>Activity</i> daftar menu <i>event</i>		Berhasil
2.	Tombol <i>event</i> Yogyakarta pada <i>Activity</i> daftar menu <i>event</i>		Sistem dapat menampilkan <i>Activity detail list event</i> Jogja		Berhasil
3.	<i>List view event</i> Yogyakarta pada <i>Activity detail list event</i> Yogyakarta		Sistem dapat menampilkan <i>Activity list detail event</i> Jogja		Berhasil
4.	Tombol lokasi pada <i>Activity list detail event</i> Yogyakarta		Sistem dapat menampilkan <i>Activity map</i>		Berhasil






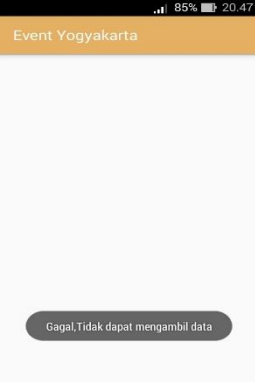
No.	Kasus yang diuji	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Status
5.	Tombol galeri pada <i>Activity list detail event</i> Yogyakarta		Sistem dapat menampilkan <i>Activity galeri</i>		Berhasil
6.	<i>Image</i> pada <i>Activity galeri</i> Yogyakarta		Sistem dapat menampilkan <i>Activity view galeri</i>		Berhasil
7.	Tombol <i>event</i> Sleman pada <i>Activity daftar menu event</i>		Sistem dapat menampilkan <i>Activity detail list event</i> Sleman		Berhasil
8.	<i>List view event</i> Sleman pada <i>Activity detail list event</i> Sleman		Sistem dapat menampilkan <i>Activity list detail event</i> Sleman		Berhasil



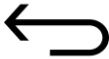

No.	Kasus yang diuji	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Status
9.	Tombol lokasi pada <i>Activity list detail event Sleman</i>		Sistem dapat menampilkan <i>Activity map</i>		Berhasil
10.	Tombol galeri pada <i>Activity list detail event Sleman</i>		Sistem dapat menampilkan <i>Activity galeri</i>		Berhasil
11.	<i>Image</i> pada <i>Activity galeri Sleman</i>		Sistem dapat menampilkan <i>Activity view galeri</i>		Berhasil
12.	Tombol <i>event Bantul</i> pada <i>Activity daftar menu event</i>		Sistem dapat menampilkan <i>Activity detail list event Bantul</i>		Berhasil

No.	Kasus yang diuji	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Status
13.	List view event Bantul pada Activity detail list event Bantul		Sistem dapat menampilkan Activity list detail event Bantul		Berhasil
14.	Tombol lokasi pada Activity list detail event Bantul		Sistem dapat menampilkan Activity map		Berhasil
15.	Tombol galeri pada Activity list detail event Bantul		Sistem dapat menampilkan Activity galeri		Berhasil
16.	Image pada Activity galeri Bantul		Sistem dapat menampilkan Activity view galeri		Berhasil

No.	Kasus yang diuji	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Status
17.	Tombol <i>event</i> Gunung Kidul pada <i>Activity</i> daftar menu <i>event</i>		Sistem dapat menampilkan <i>Activity detail list event</i> Gunung Kidul		Berhasil
18.	<i>List view event</i> Gunung Kidul pada <i>Activity detail list event</i> Gunung Kidul		Sistem dapat menampilkan <i>Activity list detail event</i> Gunung Kidul		Berhasil
19.	Tombol lokasi pada <i>Activity list detail event</i> Gunung Kidul		Sistem dapat menampilkan <i>Activity map</i>		Berhasil
20.	Tombol galeri pada <i>Activity list detail event</i> Gunung Kidul		Sistem dapat menampilkan <i>Activity galeri</i>		Berhasil

No.	Kasus yang diuji	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Status
21.	Image pada Activity galeri Gunung Kidul		Sistem dapat menampilkan Activity view galeri		Berhasil
22.	Tombol event Kulonprogo pada Activity daftar menu event		Sistem dapat menampilkan Activity detail list event Kulonprogo		Berhasil
23.	List view event Kulonprogo pada Activity detail list event Kulonprogo		Sistem dapat menampilkan Activity list detail event Kulonprogo		Berhasil
24.	Tombol lokasi pada Activity list detail event Kulonprogo		Sistem dapat menampilkan Activity map		Berhasil

No.	Kasus yang diuji	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Status
25.	Tombol galeri pada <i>Activity list detail event</i> Gunung Kidul		Sistem dapat menampilkan <i>Activity</i> galeri		Berhasil
26.	<i>Image</i> pada <i>Activity</i> galeri Gunung Kidul		Sistem dapat menampilkan <i>Activity view</i> galeri		Berhasil
27.	Salah satu tombol menu <i>event</i> pada <i>Activity</i> daftar menu <i>event</i>		Jika tidak terhubung ke internet maka sistem tidak dapat menampilkan <i>Activity detail list event</i>		Berhasil
28.	Tombol bantuan pada <i>Main Activity</i> .		Sistem menampilkan <i>Activity</i> menu Bantuan		Berhasil

No.	Kasus yang diuji	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Status
29.	Tombol tentang kami pada <i>Main Activity</i> .		Sistem menampilkan <i>Activity</i> menu tentang kami		Berhasil
30.	Tombol <i>back</i> pada <i>smartphone</i> di <i>Main activity</i>		Sistem menampilkan <i>dialogform</i> konfirmasi		Berhasil

4.4 Hasil Penelitian

Semua data penelitian aplikasi yang diperoleh melalui kuesioner, selanjutnya akan diolah menjadi sebuah informasi. Responden yang dilibatkan dalam pengambilan data adalah sebanyak 30 orang yaitu mahasiswa dan masyarakat Yogyakarta.

Pengujian aplikasi yang dilakukan kepada *user* dalam hal ini yaitu menggunakan skala Likert dengan penilaian skor 5 = sangat setuju, skor 4 = setuju, skor 3 = cukup, skor 2 = tidak setuju, skor 1 = sangat tidak setuju.

Berdasarkan penelitian diatas maka skor hasil pengujian kelayakan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Perhitungan jumlah skor dari data pengguna yang telah mengisi kuesioner aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android* adalah sebagai berikut:

Persamaan 1:

$$\text{Skor} = T \times P_n$$

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor Likert

Persamaan 2:

$$\text{Index kelayakan} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

Y = Skor tertinggi Likert

Perhitungan kelayakan pada pertanyaan nomor satu pada kuesioner adalah sebagai berikut:

- Responden yang menjawab Sangat Setuju (5) = 10 x 5 = 50
- Responden yang menjawab Setuju (4) = 19 x 4 = 76
- Responden yang menjawab Cukup (3) = 1 x 3 = 3
- Responden yang menjawab Tidak Setuju (2) = 0 x 2 = 0
- Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (1) = 0 x 1 = 0

$$\text{Total Skor} = 129$$

$$\begin{aligned} \text{Index Kelayakan} &= 129 / 150 \times 100 \\ &= 0,86 \times 100 \\ &= 86 \end{aligned}$$

Maka didapat presentase kelayakan aplikasi dengan index 86% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk pertanyaan nomor satu. Hasil pengujian aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.7.

Berikut adalah keterangan dari singkatan yang ada pada tabel

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

C : Cukup

Tabel 4.2 Tabel pengujian kelayakan aplikasi

No	Pertanyaan	Tanggapan					Kelayakan (%)	Kategori
		SS	S	C	TS	STS		
1	Aplikasi sangat bermanfaat bagi pengguna	10	19	1	0	0	86%	Sangat Layak
2	Aplikasi mudah digunakan oleh pengguna	19	10	1	0	0	92%	Sangat Layak
3	Informasi yang ada dalam aplikasi lengkap dan jelas	0	17	13	0	0	91%	Sangat Layak
4	Aplikasi memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna	16	8	6	0	0	86%	Sangat Layak
5	Informasi yang ditampilkan dalam deskripsi event dapat ditangkap dengan jelas dan mudah	9	14	7	0	0	81%	Sangat Layak
6	Fitur peta lokasi sangat membantu anda	20	10	0	0	0	93%	Sangat Layak
7	Fitur galeri menarik bagi anda	6	15	9	0	0	78%	Layak
8	Gambar pada fitur galeri dapat menggambarkan jalannya event dengan jelas	2	14	14	0	0	72%	Layak

4.5 Pembahasan

Setelah pengujian aplikasi dan pengujian kelayakan dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi kebudayaan di DIY berbasis *android* dapat membantu user dalam mencari informasi seputar *event-event* kebudayaan yang ada di DIY. Hal ini terlihat dari hasil pengolahan data yang penulis lakukan menggunakan kuesioner dan didapatkan data dengan rata-rata presentase yaitu 84%. Maka dengan hasil tersebut dapat dikatakan aplikasi yang dibangun oleh penulis masuk ke dalam kategori “sangat layak”.

Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian ini sudah tercapai, yaitu memberikan informasi mengenai ulasan, waktu, dan tempat dari *event-event* kebudayaan yang ada di DIY kepada masyarakat. Setelah tujuan tercapai diharapkan manfaat penelitian juga tercapai yaitu aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mencari informasi seputar *event-event* kebudayaan yang ada di DIY.

Penelitian ini juga bisa dikembangkan di kemudian hari mengingat fitur dari aplikasi ini masih terbatas. Aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut, seperti menambah kolom pada database sehingga jumlah gambar pada galeri maksimal dapat lebih dari empat, fitur sortir berdasarkan bulan diadakannya *event-event*, menambah cuplikan video dokumentasi dari setiap *event*, dan menambah fitur untuk bagian admin agar aplikasi selalu *update* tanpa harus pihak *developer* saja yang dapat *input* informasi *event-event*.