

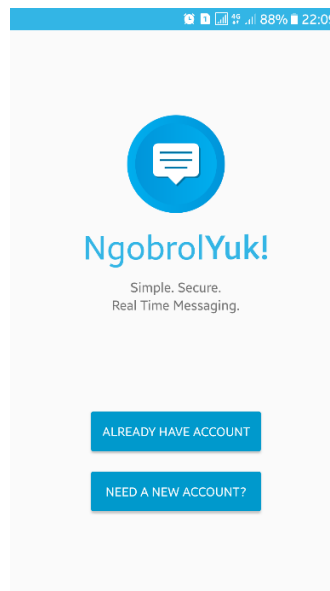
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Implementasi

1. Tampilan Mulai Aplikasi

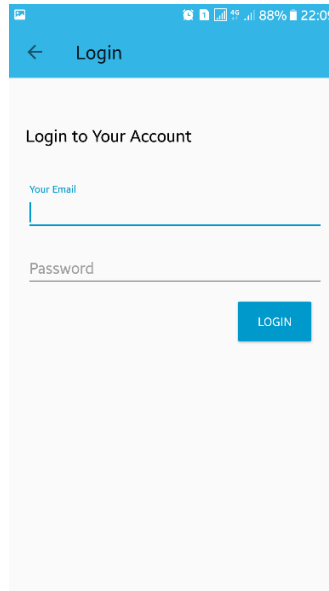
Tampilan halaman utama merupakan tampilan saat pertama aplikasi dijalankan, disini menampilkan logo aplikasi serta tombol *login* dan tombol *register*. Dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 tampilan mulai aplikasi

2. Tampilan *Login*

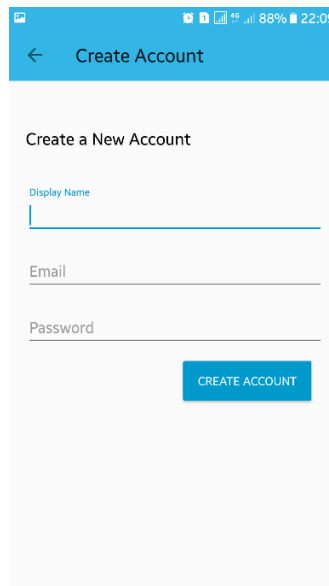
Pada tampilan halaman *login* terdapat kolom *email*, *password* dan tombol *login*, dapat dilihat pada gambar 4.2.

A screenshot of a mobile application's login screen. The screen has a white background with a blue header bar at the top containing a back arrow and the text "Login". Below the header, the text "Login to Your Account" is displayed. There are two input fields: "Your Email" and "Password". A blue "LOGIN" button is positioned to the right of the password field. The status bar at the top shows 88% battery and the time 22:09.

Gambar 4.2 tampilan login

3. Tampilan *Register*

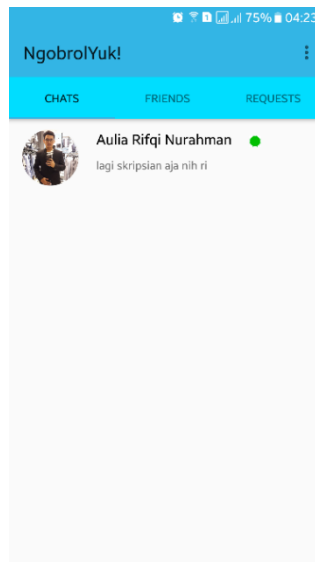
Pada tampilan halaman *register* terdapat kolom *display name*, *email*, *password* dan tombol *register*, dapat dilihat pada gambar 4.3.

A screenshot of a mobile application's register screen. The screen has a white background with a blue header bar at the top containing a back arrow and the text "Create Account". Below the header, the text "Create a New Account" is displayed. There are three input fields: "Display Name", "Email", and "Password". A blue "CREATE ACCOUNT" button is positioned to the right of the password field. The status bar at the top shows 88% battery and the time 22:09.

Gambar 4.3 tampilan register

4. Tampilan *Chats*

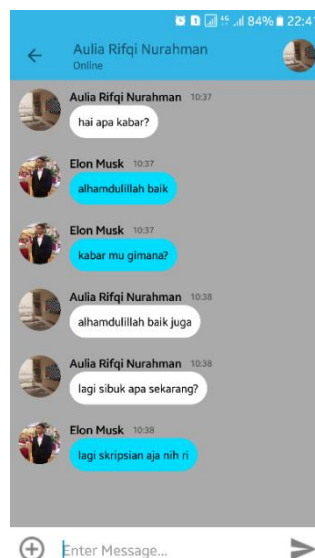
Pada tampilan *chats* terdapat nama *user*, foto *user*, *online* simbol dan cuplikan isi pesan. Jika isi pesan belum dibuka maka cuplikan isi pesan akan berwarna *bold*. Dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 tampilan chats

5. Tampilan Isi Pesan

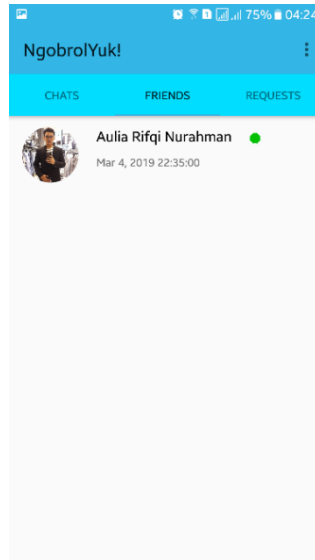
Pada tampilan halaman isi pesan terdapat nama *user*, foto *user*, *online status*, pesan *user* dan jam kirim pesan gambar 4.5.



Gambar 4.5 tampilan isi pesan

6. Tampilan *Friends*

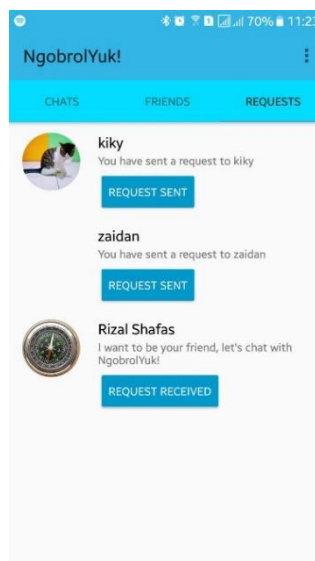
Pada tampilan *friends* terdapat nama *user*, foto *user*, *online* simbol dan tanggal pertemanan. Dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 tampilan friends

7. Tampilan *Requests*

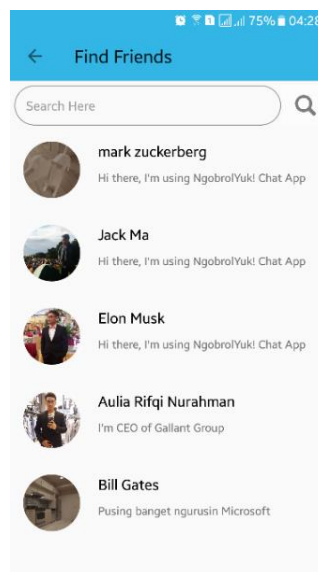
Pada tampilan *requests* terdapat nama *user*, foto *user*, *status request*. Jika menerima *request* maka akan muncul label *request received*, jika mengirim *request* maka akan muncul label *request sent*.



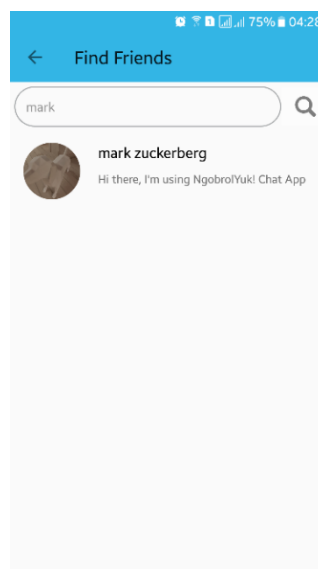
Gambar 4.7 tampilan requests

8. Tampilan *Find Friends*

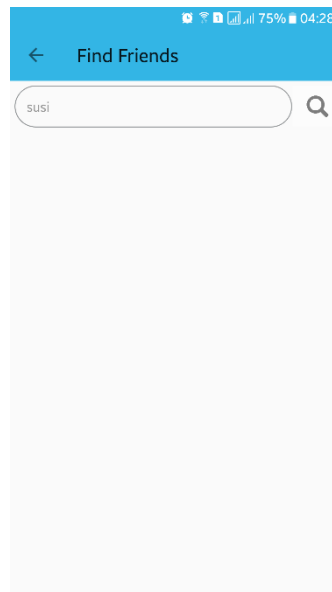
Pada tampilan *find friend* terdapat terdapat kolom *search*, tombol *search*, nama *user*, foto *user* dan *status user* gambar 4.8. Pencarian teman hanya bisa dengan menggunakan nama teman, pada saat *user* mencari teman menggunakan nama dan data itu *valid* maka akan muncul data teman tersebut gambar 4.9. Sebaliknya jika pencarian tidak *valid* maka data teman tidak akan muncul gambar 4.10.



Gambar 4.8 tampilan find friends



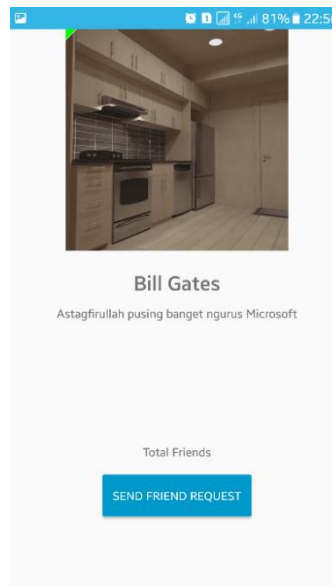
Gambar 4.9 tampilan pencarian teman valid



Gambar 4.10 tampilan pencarian teman tidak valid

9. Tampilan Profil *User* Lain

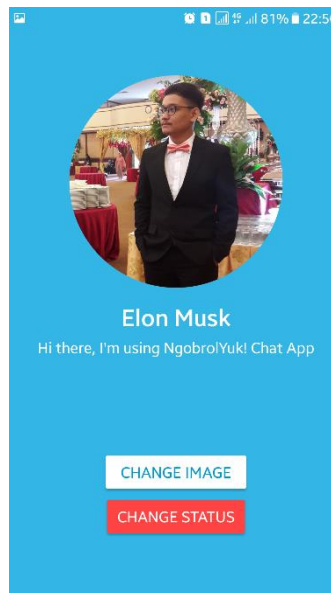
Pada tampilan profil *user* lain terdapat foto *user*, nama *user*, *status* *user* dan tombol *send request* atau *cancel request* atau *unfriend*. Dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 tampilan profil user lain

10. Tampilan *Account Settings*

Pada tampilan *account settings* terdapat foto *user*, nama *user*, *status user*, tombol *change image* dan tombol *change status*. Dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 tampilan account settings

4.2 Hasil Pengujian

Pengujian dilakukan dalam dua tahap yaitu yang pertama pengujian secara fungsional dan pengujian ke *user*.

1.2.1 Pengujian Fungsional

Setelah perangkat lunak selesai diimplementasikan, pengujian dapat segera dimulai. Pengujian terlebih dahulu dilakukan pada setiap fungsi yang terdapat dalam aplikasi agar pada saat pengujian ke *user* tidak ada kesalahan. Misalkan, saat *user* memilih menu *find friends* maka *database* akan menampilkan seluruh data *user* yang ada pada aplikasi NgobrolYuk!. Jika setiap fungsi dan prosedur tersebut selesai diuji dan terbukti tidak bermasalah, maka modul-modul bersangkutan dapat segera diintegrasikan dan dikompilasi hingga membentuk suatu perangkat lunak yang utuh. Kemudian dilakukan pengujian di tingkat perangkat lunak yang difokuskan pada pemeriksaan hasil. pengujian menggunakan metode *blackbox testing*.

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
1	Tombol <i>already have account</i> pada halaman mulai aplikasi	<i>User</i> masuk ke halaman <i>login</i>	Setelah tombol diklik <i>user</i> dapat masuk ke halaman <i>login</i>	<i>Valid</i>	Tombol <i>already have account</i> pada halaman mulai aplikasi berfungsi dengan baik
2	Tombol <i>login</i> pada halaman <i>login</i> aplikasi dengan <i>authentication valid</i>	<i>User</i> masuk ke menu utama	Setelah tombol diklik <i>user</i> dapat masuk ke menu utama	<i>Valid</i>	Tombol <i>login</i> pada halaman <i>login</i> aplikasi dengan <i>authentication valid</i> berfungsi dengan baik

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
3	Tombol <i>login</i> pada halaman <i>login</i> aplikasi dengan nama <i>user</i> dan kata sandi salah	<i>User</i> tidak dapat masuk ke menu utama	Setelah tombol diklik <i>user</i> tidak dapat masuk ke menu utama	<i>Valid</i>	Tombol <i>login</i> pada halaman <i>login</i> aplikasi dengan nama <i>user</i> dan kata sandi salah berfungsi dengan baik
4	Tombol <i>login</i> pada halaman <i>login</i> aplikasi dengan nama <i>user</i> dan kata sandi salah	Akan muncul pesan bahwa nama <i>user</i> dan kata sandi salah	Pesan akan muncul berupa <i>messagebox</i> dengan kalimat “ <i>Cannot Sign In. Please Check Your Email or Password</i> ”	<i>Valid</i>	Tombol <i>login</i> pada halaman <i>login</i> aplikasi dengan nama <i>user</i> dan kata sandi salah berfungsi dengan baik
5	Tombol <i>need a new account</i> pada halaman mulai aplikasi	<i>User</i> masuk ke halaman <i>register</i>	Setelah tombol diklik <i>user</i> dapat masuk ke halaman <i>register</i>	<i>Valid</i>	Tombol <i>need a new account</i> pada halaman mulai aplikasi berfungsi dengan baik
6	Tombol <i>register</i> pada halaman <i>register</i> aplikasi dengan <i>authentication valid</i>	<i>User</i> masuk ke menu utama	Setelah tombol diklik <i>user</i> dapat masuk ke menu utama	<i>Valid</i>	Tombol <i>register</i> pada halaman <i>register</i> aplikasi dengan <i>authentication valid</i> berfungsi dengan baik

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
7	Tombol <i>register</i> pada halaman <i>logi register</i> aplikasi dengan <i>email</i> sudah terdaftar	<i>User</i> tidak dapat masuk ke menu utama	Setelah tombol diklik <i>user</i> tidak dapat masuk ke menu utama	<i>Valid</i>	Tombol <i>register</i> pada halaman <i>logi register</i> aplikasi dengan <i>email</i> sudah terdaftar berfungsi dengan baik
8	Tombol <i>register</i> pada halaman <i>register</i> aplikasi dengan <i>email user</i> sudah terdaftar	Akan muncul pesan bahwa <i>email</i> pengguna sudah terdaftar	Pesan akan muncul berupa <i>messagebox</i> dengan kalimat “ <i>Cannot Sign In. Please Check Your Email or Password</i> ”	<i>Valid</i>	Tombol <i>register</i> pada halaman <i>register</i> aplikasi dengan <i>email user</i> sudah terdaftar berfungsi dengan baik
9	Menu <i>chats</i> pada halaman utama	<i>User</i> dapat melihat daftar <i>chats</i> yang sudah terbaca maupun belum	Setelah <i>user</i> memilih menu <i>chats</i> maka muncul daftar <i>chats</i> yang sudah terbaca maupun belum	<i>Valid</i>	Menu <i>chats</i> pada halaman utama berfungsi dengan baik

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
10	<i>User</i> memilih salah satu <i>chat</i>	<i>User</i> akan masuk ke halaman isi pesan	Setelah <i>user</i> memilih salah satu <i>chat</i> maka <i>user</i> masuk ke halaman isi pesan	<i>Valid</i>	<i>User</i> memilih salah satu <i>chat</i> berfungsi dengan baik
11	<i>User</i> menekan tombol <i>send</i>	<i>User</i> bisa mengirim pesan setelah menekan tombol <i>send</i>	Setelah <i>user</i> mengetik pesan dan menekan tombol <i>send</i> maka pesan terkirim	<i>Valid</i>	<i>User</i> menekan tombol <i>send</i> berfungsi dengan baik
12	<i>User</i> memilih gambar untuk dikirim	<i>User</i> memilih gambar untuk dikirim	Setelah <i>user</i> memilih gambar maka gambar terkirim	<i>Valid</i>	<i>User</i> memilih gambar untuk dikirim berfungsi dengan baik
13	Tombol kembali pada halaman isi pesan	<i>User</i> akan kembali ke halaman menu <i>chats</i>	Setelah diklik, <i>user</i> kembali ke halaman menu <i>chats</i>	<i>Valid</i>	Tombol kembali pada halaman isi pesan berfungsi dengan baik
14	Menu <i>friends</i> pada halaman utama	<i>User</i> dapat melihat daftar <i>friends</i>	Setelah <i>user</i> memilih menu <i>friends</i> maka daftar <i>friends</i>	<i>Valid</i>	Menu <i>friends</i> pada halaman utama berfungsi dengan baik

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
15	<i>User</i> memilih salah satu <i>friends</i>	<i>User</i> mendapat <i>messagebox</i> <i>select options</i> <i>open profile</i> dan <i>send message</i>	Setelah <i>user</i> memilih salah satu <i>friend</i> maka muncul <i>messagebox</i> <i>select options</i> <i>open profile</i> dan <i>send message</i>	<i>Valid</i>	<i>User</i> memilih salah satu <i>friends</i> berfungsi dengan baik
16	<i>User</i> menekan <i>options</i> <i>open profile</i>	<i>User</i> akan masuk ke halaman <i>friends profile</i>	Setelah pengguna menekan <i>options</i> <i>open profile</i> maka <i>user</i> masuk ke halaman <i>friends profile</i>	<i>Valid</i>	<i>User</i> menekan <i>options</i> <i>open profile</i> berfungsi dengan baik
17	Tombol <i>unfriend</i> pada halaman <i>friends profile</i>	<i>User</i> akan menghapus pertemanan	Setelah diklik, maka <i>user</i> menghapus pertemanan	<i>Valid</i>	Tombol <i>unfriend</i> pada halaman <i>friends profile</i> berfungsi dengan baik
18	<i>User</i> menekan <i>options</i> <i>send message</i>	<i>User</i> akan masuk ke halaman isi pesan	Setelah diklik, maka <i>user</i> masuk ke halaman isi pesan	<i>Valid</i>	<i>User</i> menekan <i>options</i> <i>send message</i> berfungsi dengan baik

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
19	Menu <i>requests</i> pada halaman utama	<i>User</i> dapat melihat daftar <i>request sent</i> dan <i>request received</i>	Setelah <i>user</i> memilih menu <i>requests</i> maka muncul daftar <i>request sent</i> dan <i>request received</i>	<i>Valid</i>	Menu <i>requests</i> pada halaman utama berfungsi dengan baik
20	<i>User</i> memilih <i>request sent</i>	<i>User</i> mendapat <i>messagebox option cancel friend request</i>	Setelah <i>user</i> memilih <i>request sent</i> maka muncul <i>messagebox option cancel friend request</i>	<i>Valid</i>	<i>User</i> memilih <i>request sent</i> berfungsi dengan baik
21	<i>User</i> menekan <i>options cancel friend request</i>	<i>User</i> dapat membatalkan <i>friend request</i> yang telah dikirim	Setelah diklik, maka <i>user</i> membatalkan <i>friend request</i> yang telah dikirim	<i>Valid</i>	<i>User</i> menekan <i>options cancel friend request</i> berfungsi dengan baik

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
22	<i>User</i> memilih <i>request received</i>	<i>User</i> mendapat <i>messagebox request option accept friend request</i> dan <i>decline friend request</i>	Setelah <i>user</i> memilih <i>request received</i> maka muncul <i>messagebox request option accept friend request</i> dan <i>decline friend request</i>	<i>Valid</i>	<i>User</i> memilih <i>request received</i> berfungsi dengan baik
23	<i>User</i> menekan <i>options accept friend request</i>	<i>User</i> dapat menambahkan pertemanan dari <i>friend received</i>	Setelah diklik, maka <i>user</i> menambahkan pertemanan dari <i>friend received</i>	<i>Valid</i>	<i>User</i> menekan <i>options accept friend request</i> berfungsi dengan baik
24	<i>User</i> menekan <i>options decline friend request</i>	<i>User</i> dapat menolak pertemanan dari <i>friend received</i>	Setelah diklik, maka <i>user</i> menolak pertemanan dari <i>friend received</i>	<i>Valid</i>	<i>User</i> menekan <i>options decline friend request</i> berfungsi dengan baik
25	Menu <i>find friends</i> pada halaman utama	<i>User</i> dapat melihat daftar seluruh <i>user</i> dari aplikasi NgobrolYuk!	Setelah <i>user</i> memilih menu <i>find friends</i> maka muncul daftar seluruh <i>user</i> dari aplikasi NgobrolYuk!	<i>Valid</i>	Menu <i>find friends</i> pada halaman utama berfungsi dengan baik

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
26	<i>User</i> menekan tombol <i>search</i>	<i>User</i> bisa mencari <i>user</i> sesuai nama yang dicari setelah menekan tombol <i>search</i>	Setelah <i>user</i> mengetik nama <i>user</i> yang dicari dan menekan tombol <i>search</i> maka muncul <i>user</i> yang sesuai dengan nama yang dicari	<i>Valid</i>	<i>User</i> menekan tombol <i>search</i> berfungsi dengan baik
27	<i>User</i> memilih salah satu <i>user</i> lain	<i>User</i> akan masuk ke halaman <i>profile user</i> lain	Setelah <i>user</i> memilih salah satu <i>user</i> lain maka muncul halaman <i>profile user</i> lain	<i>Valid</i>	<i>User</i> memilih salah satu <i>user</i> lain berfungsi dengan baik
28	Tombol <i>send friend request</i> pada halaman <i>profile user</i> lain	<i>User</i> dapat menambahkan pertemanan kepada <i>user</i> lain	Setelah diklik, maka <i>user</i> menambahkan pertemanan kepada <i>user</i> lain	<i>Valid</i>	Tombol <i>send friend request</i> pada halaman <i>profile user</i> lain berfungsi dengan baik
29	Menu <i>account settings</i> pada halaman utama	<i>User</i> akan masuk ke halaman <i>profile</i>	Setelah <i>user</i> memilih menu <i>account settings</i> maka <i>user</i> masuk ke halaman <i>profile</i>	<i>Valid</i>	Menu <i>account settings</i> pada halaman utama berfungsi dengan baik

Tabel 4.13 Pengujian Fungsional

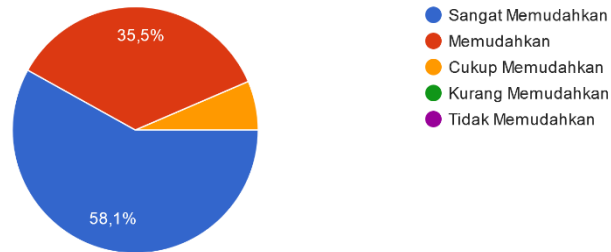
No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status	Komentar
30	Tombol <i>change image</i> pada halaman <i>profile</i>	<i>User</i> dapat mengganti foto <i>profile</i>	Setelah diklik, maka <i>user</i> mengganti foto <i>profile</i>	<i>Valid</i>	Tombol <i>change image</i> pada halaman <i>profile</i> berfungsi dengan baik
31	Tombol <i>change status</i> pada halaman <i>profile</i>	<i>User</i> dapat mengganti <i>status profile</i>	Setelah diklik, maka <i>user</i> mengganti <i>status profile</i>	<i>Valid</i>	Tombol <i>change status</i> pada halaman <i>profile</i> berfungsi dengan baik
32	Menu <i>logout</i> pada halaman utama	<i>User</i> akan keluar dari halaman utama ke halaman mulai aplikasi	Setelah <i>user</i> memilih menu <i>logout</i> maka <i>user</i> keluar dari halaman utama ke halaman mulai aplikasi	<i>Valid</i>	Menu <i>logout</i> pada halaman utama berfungsi dengan baik

1.2.2 Pengujian Kepada *User*

Setelah aplikasi *chatting NgobrolYuk!* telah melalui tahap uji coba oleh penulis (*self testing*) selanjutnya dilakukan pengujian aplikasi ke *user* langsung, target pengujian aplikasi ialah teman-teman sendiri agar menilai aplikasi yang sudah dibuat.

1. Apakah aplikasi dapat memudahkan user dalam berkomunikasi?

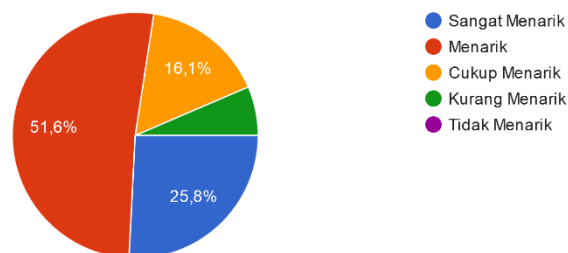
31 tanggapan



- 18 dari 31 responden menyatakan bahwa aplikasi **sangat memudahkan** responden dalam berkomunikasi (58,1%), 11 responden menyatakan **memudahkan** (35,5%) dan 2 responden menyatakan **cukup memudahkan** (6,5%).
- Kesimpulan bahwa tujuan penulis dalam membuat aplikasi ini adalah untuk memudahkan setiap responden dalam berkomunikasi dengan siapa saja tanpa mengenal jarak dan waktu berstatus *valid*.

2. Bagaimana tampilan aplikasi menurut user?

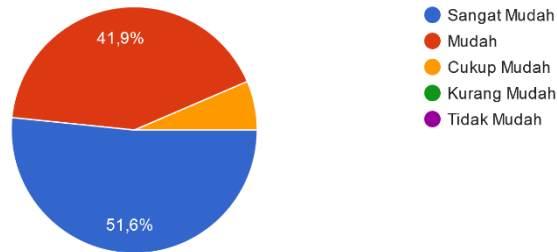
31 tanggapan



- 16 dari 31 responden menyatakan bahwa aplikasi memiliki tampilan **menarik** (51,6%), 8 responden menyatakan tampilan **sangat menarik** (25,8%), 5 responden menyatakan tampilan **cukup menarik** (16,1%) dan 2 responden menyatakan tampilan aplikasi **kurang menarik** (6,5%).
- Kesimpulan bahwa tampilan aplikasi sudah cukup menarik dengan komposisi warna, tata letak dan tombol-tombol yang tersedia.

3. Apakah tampilan aplikasi mudah untuk dipahami?

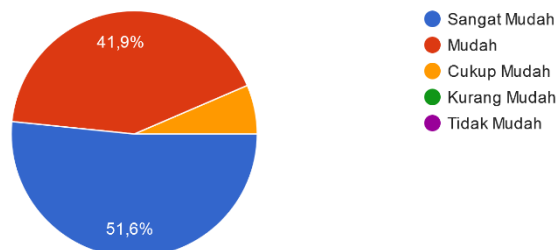
31 tanggapan



- 16 dari 31 responden menyatakan tampilan aplikasi **sangat mudah** untuk dipahami (51,6%), 13 responden menyatakan **mudah** untuk dipahami (41,9%) dan 2 responden menyatakan **cukup mudah** untuk dipahami (6,5%).
- Kesimpulan bahwa tampilan aplikasi mudah untuk dipahami karena tata letak, penjelasan dan tombol-tombol sudah sesuai.

4. Apakah tampilan aplikasi mudah untuk dioperasikan?

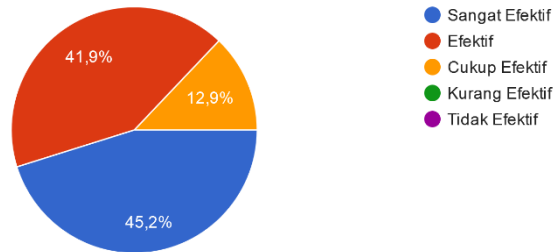
31 tanggapan



- 16 dari 31 responden menyatakan tampilan aplikasi **sangat mudah** untuk dioperasikan (51,6%), 13 responden menyatakan **mudah** untuk dioperasikan (41,9%) dan 2 responden menyatakan **cukup mudah** untuk dioperasikan (6,5%).
- Kesimpulan bahwa aplikasi sangat mudah karena semua fungsi yang berada pada aplikasi sudah berjalan dengan baik.

5. Apakah tampilan aplikasi efektif?

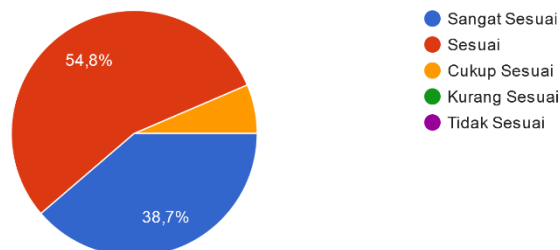
31 tanggapan



- 14 dari 31 responden menyatakan bahwa tampilan aplikasi **sangat efektif** (45,2%), 13 responden menyatakan **efektif** (41,9%) dan 4 responden menyatakan tampilan aplikasi **cukup efektif** (12,9%).
- Kesimpulan bahwa tampilan aplikasi sudah efektif bagi responden.

6. Apakah tombol-tombol sesuai dengan fungsi?

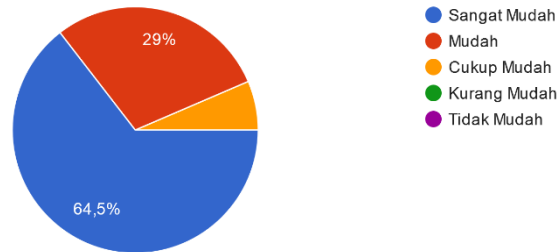
31 tanggapan



- 17 dari 31 responden menyatakan bahwa tombol-tombol pada aplikasi **sesuai** dengan fungsi (54,8%), 12 responden menyatakan **sangat sesuai** (38,7%) dan 2 responden menyatakan **cukup sesuai** (6,5%).
- Kesimpulan bahwa semua tombol-tombol yang berada pada aplikasi sudah sesuai dengan fungsi dan berjalan dengan baik.

7. Apakah user dapat dengan mudah untuk mengirim dan menerima pesan?

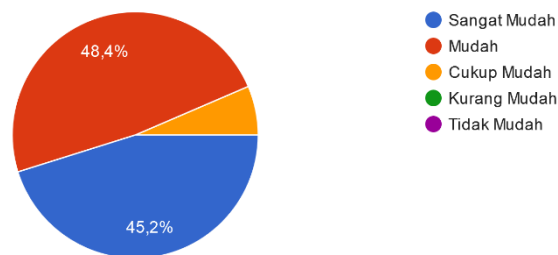
31 tanggapan



- 20 dari 31 responden menyatakan bahwa responden dapat dengan **sangat mudah** (64,5%) untuk mengirim dan menerima pesan, 9 responden menyatakan **mudah** (29%) dan 2 responden menyatakan **cukup mudah** (6,5%).
- Kesimpulan bahwa aplikasi sudah sangat mudah bagi responden untuk mengirim dan menerima pesan sesuai dengan fungsi yang diharapkan dari penulis untuk membuat aplikasi *chatting* NgobrolYuk!.

8. Apakah user dapat dengan mudah untuk mencari teman?

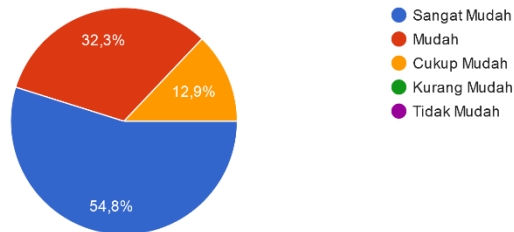
31 tanggapan



- 15 dari 31 responden menyatakan bahwa responden dapat dengan **mudah** untuk mencari teman baru (48,4%), 14 responden menyatakan **sangat mudah** (45,2%) dan 2 responden menyatakan **cukup mudah** (9,1%).
- Kesimpulan bahwa responden dapat dengan mudah untuk mencari teman dan sesuai dengan latar belakang penulis untuk membuat aplikasi *chatting* NgobrolYuk!.

9. Apakah user dapat dengan mudah untuk menambahkan dan menghapus pertemanan?

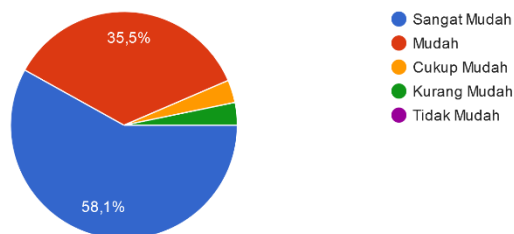
31 tanggapan



- 17 dari 31 responden menyatakan bahwa responden dapat dengan **sangat mudah** untuk menambahkan dan menghapus pertemanan (54,8%), 10 responden menyatakan **mudah** (32,3%) dan 4 responden menyatakan **cukup mudah** (12,9%).
- Kesimpulan bahwa responden dapat dengan sangat mudah untuk menambahkan dan menghapus pertemanan sesuai dengan latar belakang penulis untuk membuat aplikasi *chatting* NgobrolYuk!.

10. Apakah user dapat dengan mudah untuk mengganti foto profil dan status?

31 tanggapan



- 18 dari 31 responden menyatakan bahwa responden dapat dengan **sangat mudah** untuk mengganti foto profil dan status (58,1%), 11 responden menyatakan **mudah** (35,5%), 1 responden menyatakan **cukup mudah** (3,2%) dan 1 lainnya menyatakan **kurang mudah** (3,2%).
- Kesimpulan bahwa fungsi dari tombol *change image* dan *change status* pada aplikasi berjalan dengan sangat baik.