

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

4.1.1 Hasil Observasi

Penelitian yang telah dilaksanakan di Pasar Baru Paiton ini dilakukan secara langsung guna untuk mencari informasi dalam pembuatan aplikasi untuk pasar. Dalam hasil observasi yang telah dilakukan peneliti mendapatkan informasi dalam cara penjualan dan pembelian di pasar baru paiton masih melakukan manual, dan dengan adanya pandemi ini pasar baru paiton dilakukan pembagian jam kerja, dimana jam kerja di pasar baru paiton itu di batasi dikarenakan ada pandemi ini.

4.1.2 Hasil Wawancara

Hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tgl 08-03-2021 di Pasar Baru Paiton peneliti melakukan wawancara secara langsung dan mewawancarai kepala pasar dan bertanya tentang sistem yang dijalankan pada saat pandemi dilakukan, yang dimana pada saat pandemi pasar paiton mengurangi jam oprasionalnya, sehingga secara tidak langsung dengan adanya pengurangan jam oprasional para toko mau tidak mau tutup pada saat jam oprasionalnya sudah habis.

4.2 Hasil Analisis Dan Desain

4.2.1 Analisi Kebutuhan Sistem

Rekayasa Kebutuhan adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan Rekayasa Perangkat Lunak. Rekayasa kebutuhan mempunyai peran yang cukup penting, bahkan akan menentukan keberhasilan dari suatu proyek Rekayasa Perangkat Lunak.

a. Kebutuhan Fungsional

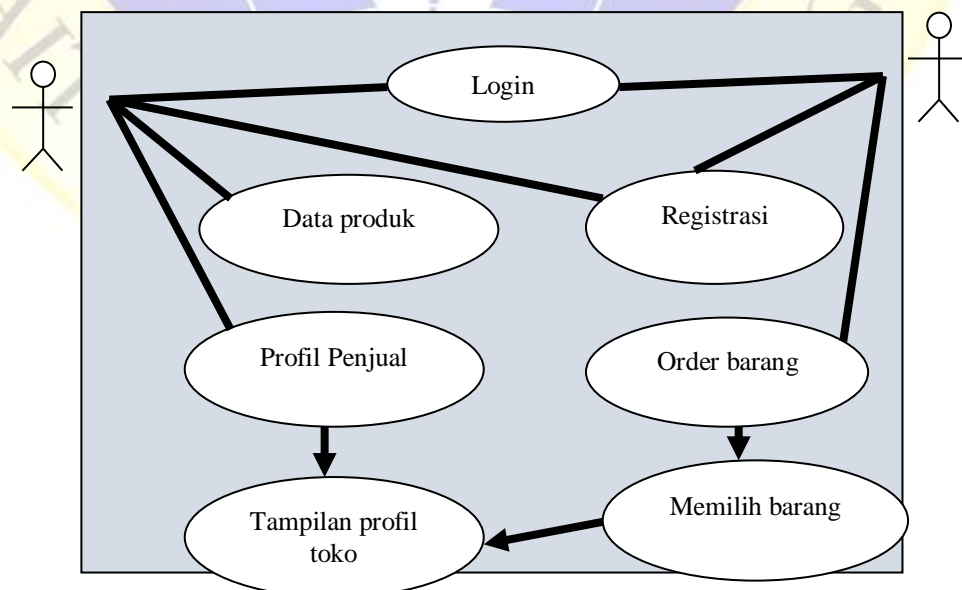
- Penjual dapat memasukan barang yang ingin di jual dalam halaman WEB .
- Pembeli dengan mudah memilih barang tanpa turun langsung menuju toko, yaitu hanya dengan memilih barang di aplikasi WEB .

- Pembeli tidak perlu menuju ke lokasi barang, dikarenakan pemilik toko akan mengantar barang menuju lokasi yang sudah di beri.
- b. Kebutuhan Non-Fungsional
- a) Kebutuhan Perangkat Keras (hardware) Perangkat Keras yang digunakan selama proses penelitian berlangsung adalah sebagai berikut:
- 1 Unit Laptop ASUS, RAM 8,00GB Type 64-bit Operating System Wins 10.
 - Flasdisk merek ADATA berkapasitas 8GB
- b) Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) Selain Perangkat Keras (Hardware) dalam pembuatan aplikasi ini dibutuhkan Perangkat Lunak. Adapun software yang dibutuhkan adalah sebagai berikut
- PHP
 - Visual Studio Code
 - XAMPP
 - Database MySQL

4.3 Pemaparan Hasil dan Desain

4.3.1 Use Case Diagram

Use case adalah suatu kegiatan yang saling berkaitan antara aktor dan sistem, dimana use case sendiri menggambarkan antara aktor dan sistem yang di rancang sesuai alur aplikasi, seperti contoh gambar berikut ini.



Gambar. Use Case Diagram

1. Definisi aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Penjual/ pemilik toko	Orang yang memiliki hak akses untuk toko di aplikasi, yang dimana actor ini yang memiliki barang jualan
2.	Pembeli/ konsumen	Orang yang berkunjung untuk memilih atau membeli suatu barang yang ada ditoko pada aplikasi

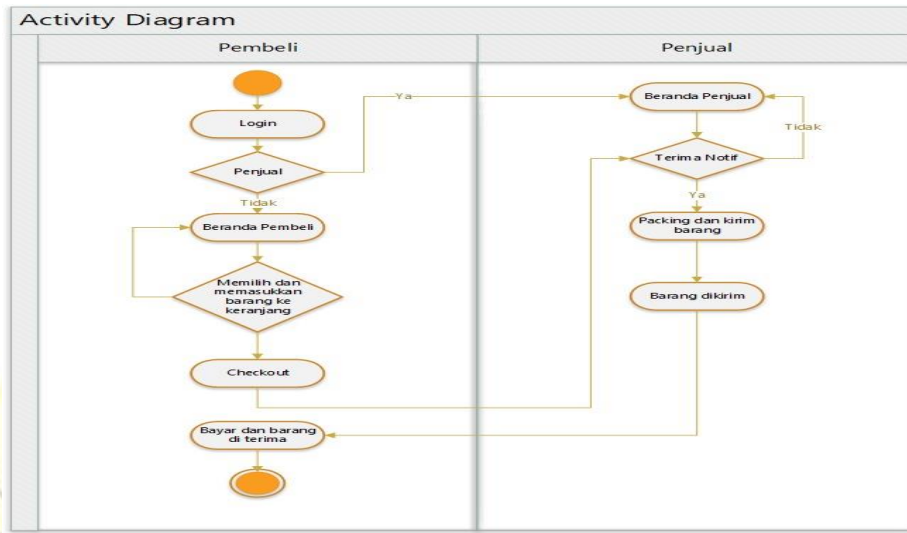
2. Definisi Use Case

No.	Aktor	Deskripsi
1.	login	Proses untuk masuk pada toko online, bisa penjual bisa pembeli
2.	Data produk	Data ini hanya diakses oleh penjual karena penjual harus memiliki produk dan datanya.
3.	Profil penjual	Data ini memiliki profil atau informasi penjual
4.	Tampilan profil toko	Dimana ini adalah hak akses bagi kedua aktor penjual dan pembeli yang dimana tampilan ini adalah beranda took
5.	Registrasi	Kedua aktor harus memiliki akun yang dimana harus dilakukannya registrasi oleh kedua actor
6.	Order barang	Pembeli bisa memesan atau membeli barang di aplikasi
7.	Memilih barang	Pembeli bisa memilih barang di beranda, dan memesan kepada penjual

4.3.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah sesuatu yang menjelaskan alir kegiatan didalam program yang sedang dirancang, bagaimana proses alur berawal, keputusan yang

mungkin terjadi, dan bagaimana sistem akan berakhir. Seperti pada gambar berikut ini



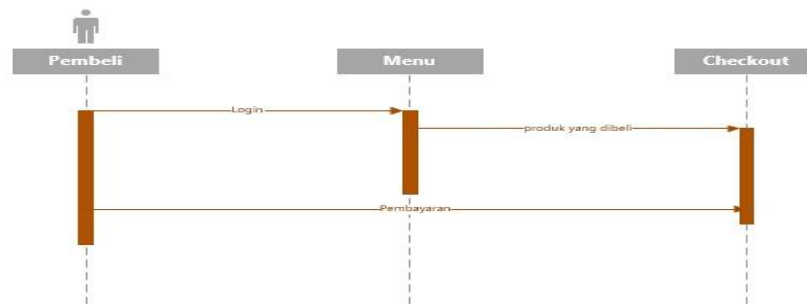
Gambar 1 Activity Diagram

4.3.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram yaitu suatu gambaran skenario suatu aplikasi atau langkah – langkah dimana sebagai respon dari event hingga menentukan output tertentu, yang dimana diagram ini berhubungan erat dengan Activity Diagram seperti gambar di bawah ini.

a. Contoh Sequence Diagram Pembeli

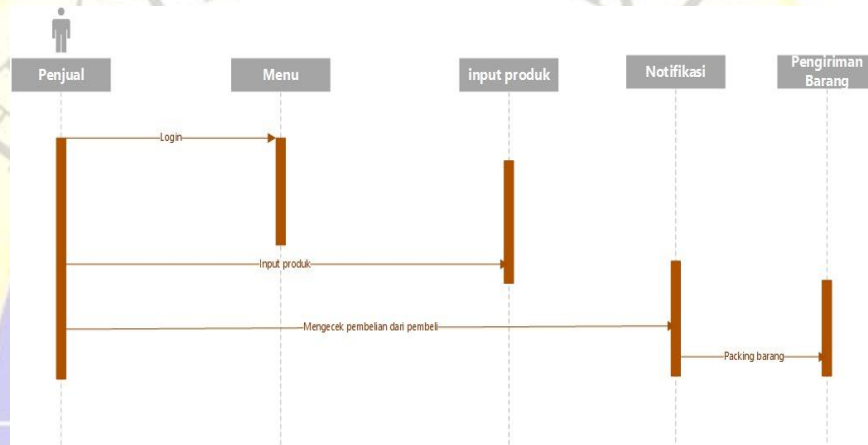
Pada gambar dibawah menunjukkan suatu user atau pembeli dan 2 objek yaitu, Menu, Dan Checkout dimana pembeli atau user login aplikasi, setelah login pembeli akan langsung menuju ke halaman menu, dihalaman tersebut user memilih produk atau barang yang akan dibeli dan akan melakukan Checkout setelah checkout pembeli melakukan pembayaran.



Gambar 2. sequence diagram pembeli.

b. Contoh sequence diagram penjual

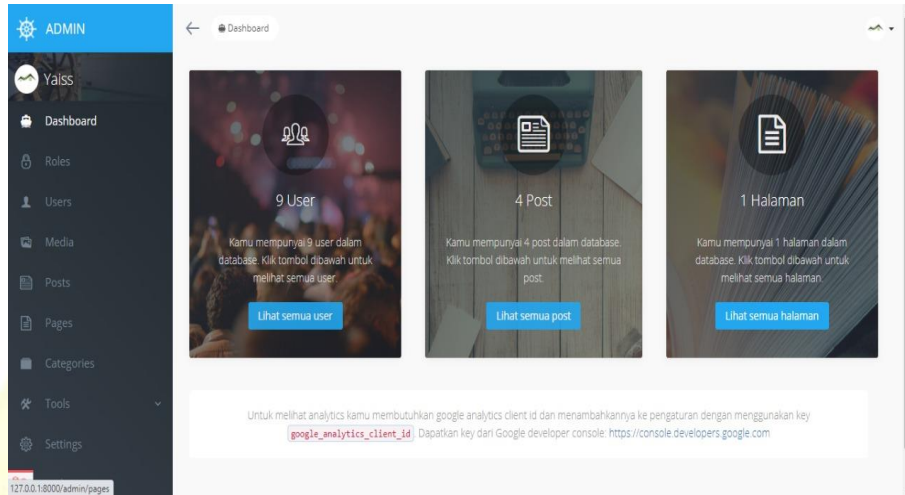
Disini menunjukkan diagram sequence dari suatu penjual, dimana ada satu user atau pengguna dan 4 objek, dimana user akan melakukan input data atau login jika ingin melakukan pendaftaran untuk menjadi penjual, sehingga bisa melanjutkan pada objek selanjutnya yaitu input produk dari user tersebut, jika ada pembeli maka akan ada notifikasi yang akan masuk kepada penjual sehingga penjual akan mempacking barang untuk menuju ke objek selanjutnya yaitu pengiriman barang, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3. sequence diagram penjual

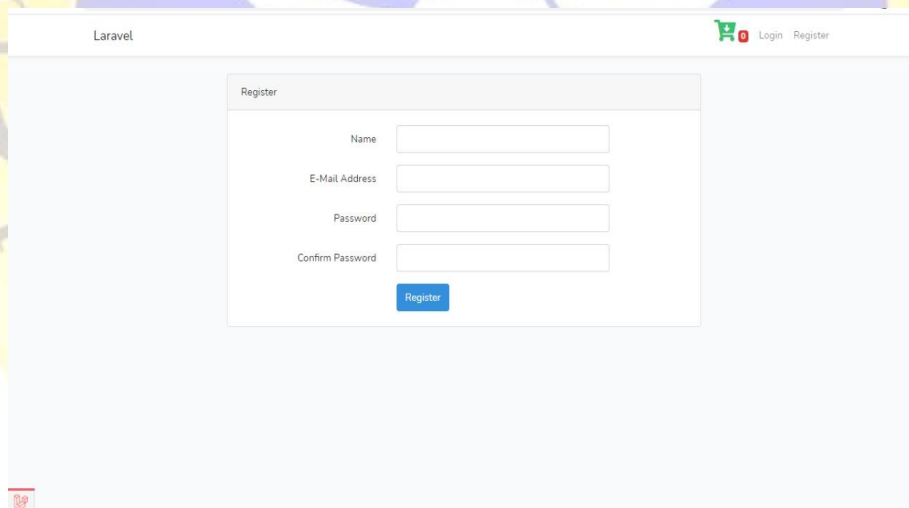
4.4 Implementasi

1. Tampilan admin



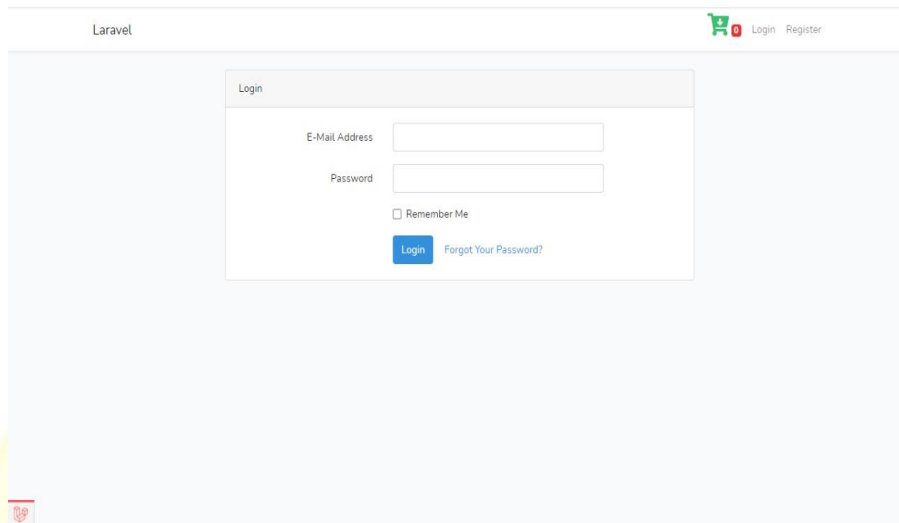
Gambar 4. tampilan admin

2. Tampilan register



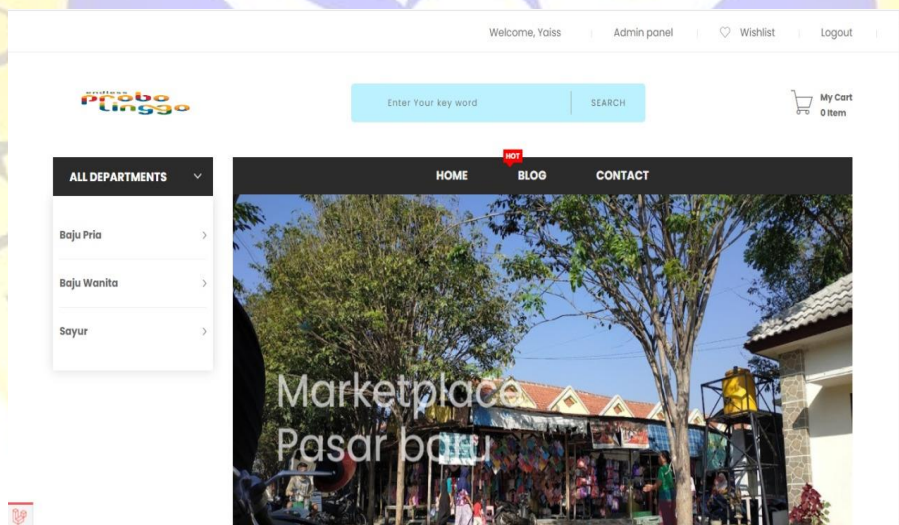
Gambar 5. Tampilan Register

3. Tampilan login user dan penjual



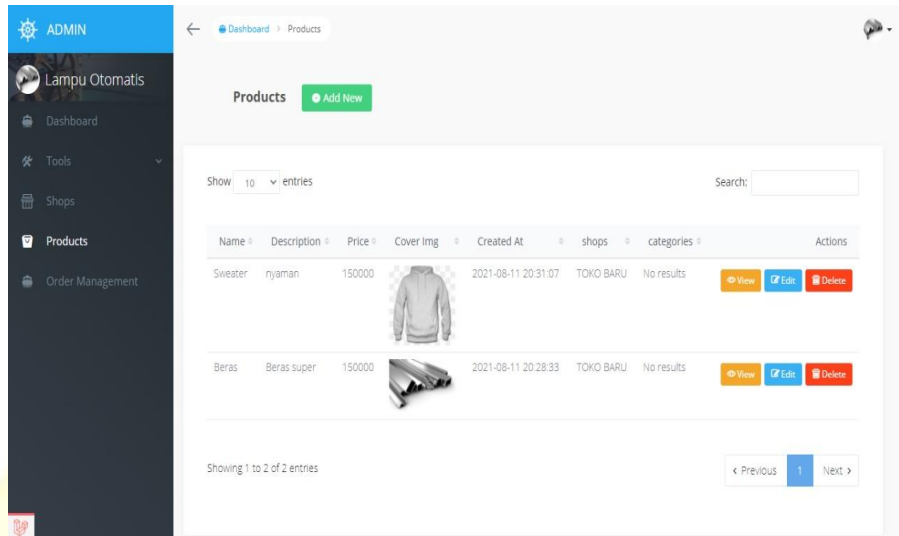
Gambar 6. Tampilan login user dan penjual

4. Tampilan beranda atau Menu



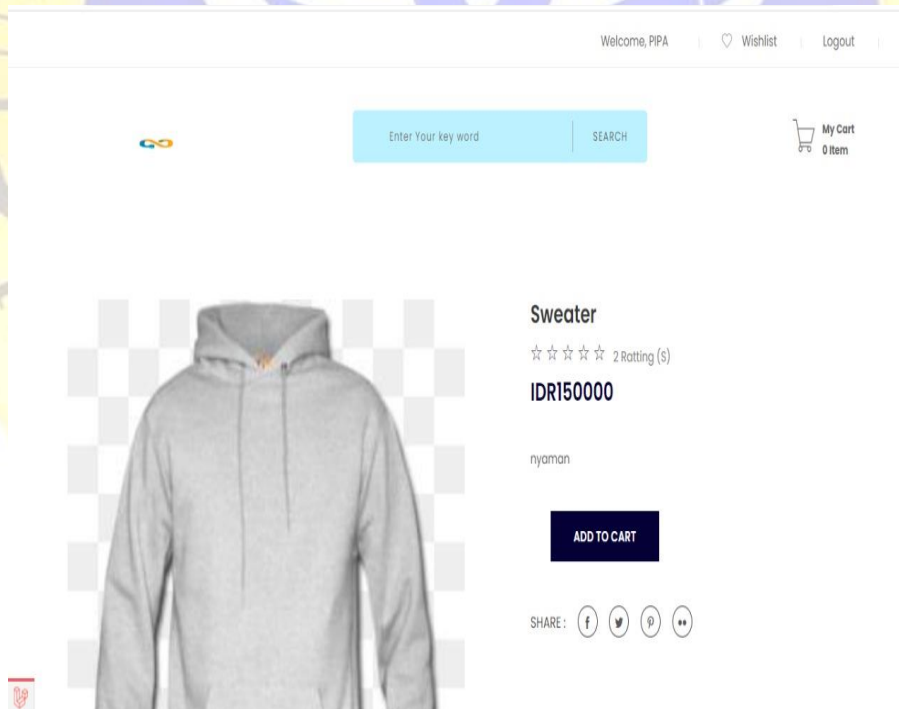
Gambar 7. Tampilan Beranda atau Menu

5. Halaman Seller



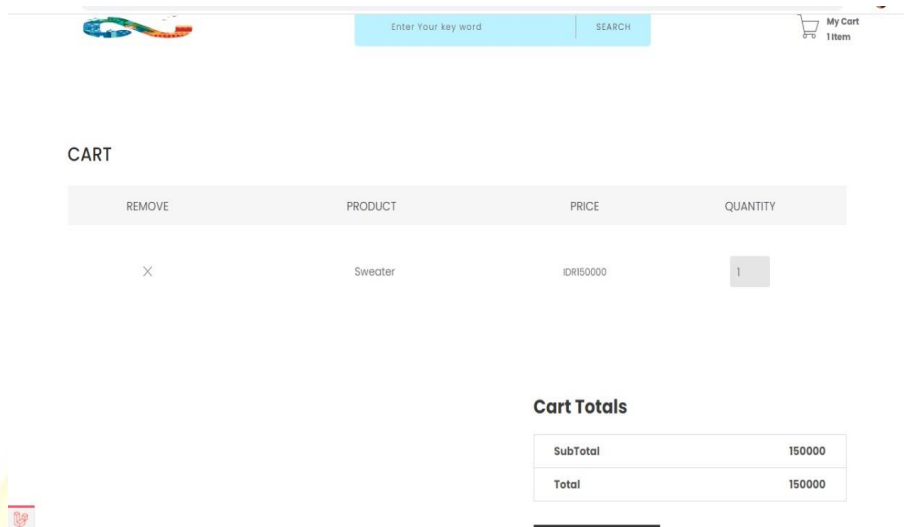
Gambar 8. Halaman Seller

6. Halaman Detail Produk



Gambar 9. Halaman Detail Produk

7. Halaman Keranjang



Gambar 10. Halaman Keranjang

4.5 Hasil Uji

Dari hasil pengujian sistem yang dilakukan oleh peneliti untuk kepentingan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di Dinas PUPR dan pengujian sistem dilakukan pada table dibawah sebagai berikut :

1. Pengujian Internal

Tabel 1. pengujian internal

Item Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Yang Di Harapkan	Sesuai	
			Ya	Tidak
Registrasi admin	Penjual mendaftarkan diri	Penjual dapat mendaftarkan diri melalui registrasi	√	
Beranda admin	Penjual memiliki beranda	Penjual dapat memiliki beranda setelah melakukan	√	

		registrasi dan memiliki toko onlie di website		
Login penjual	Login saat memiliki akun penjual	Penjual sudah tidak usah mendaftarkan diri lagi jika sudah memiliki akun penjual atau toko melainkan langsung ke beranda login	√	
Penjual menginput barang	Barang bisa di input oleh penjual	Barang yang di input otomatis keluar di beranda dan akan langsung bisa dipilih oleh pembeli	√	
Pembeli memiliki akun	Login akun	Pembeli memiliki akun untuk membeli atau mengakses suatu barang di website	√	
Pembeli bisa memilih barang	Barang yang dipilih pembeli di beranda	Pembeli dapat memilih barang di beranda dan membelinya	√	
Check out barang	Barang yang suda di pesan bisa langsung checkout	Barang yang sudah di pesan akan langsung di check out	√	

2. Pengujian Eksternal

Dalam penelitian ini pengujian dilakukan kepada 5 toko didalam Pasar Baru Paiton.

Tabel 2. Hasil Pengujian Sistem

No.	Pertanyaan	Jawaban
-----	------------	---------

		Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1.	Apakah aplikasi ini mudah di operasikan.?	1	3	1	0
2.	Apakah bisa membantu pembeli agar mudah.?	0	4	1	0
3.	Dengan adanya aplikasi ini apakah baik di masa pandemi.?	0	2	3	0
4.	Apa ada kendala dalam mengoperasikan aplikasi ini ?	0	3	2	0
5.	Apakah aplikasi layak untuk dipakai ?	0	5	0	0

Tabel 3. Tabel Kuesioner

No.	Pendaftar	Jawaban Pertanyaan ke					Total
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
1.	Responden 1	2	3	3	3	3	14
2.	Responden 2	3	2	3	3	3	14
3.	Responden 3	4	3	2	2	3	14
4.	Responden 4	3	3	2	3	3	14
5.	Responden 5	3	3	2	2	3	13

Hasil wawancara dari 5 responden dan 5 pertanyaan di dapatkan data sebagai berikut:

1. 1 Menjawab SB (Sangat Baik)
2. 17 Menjawab B (Baik)

3. 7 Menjawab C (Cukup)
4. 0 Menjawab K (Kurang)

Tabel 4. Bobot Nilai

A	4
B	3
C	2
D	1

Tabel 5. Persentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0%-24,99%	Kurang
25%-49,99%	Cukup
50%-74,99%	Baik
75%-100%	Sangat Baik

Dari data yang didapatkan diatas kemudian diolah dengan cara mengalikan setiap point jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan dengan tabel bobot nilai. Maka hasil perhitungan jawaban responden sebagai berikut :

1. Responden yang menjawab Sangat baik (4) = $1 \times 4 = 4$
2. Responden yang menjawab Baik (3) = $17 \times 3 = 51$
3. Responden yang menjawab Cukup (2) = $7 \times 2 = 14$
4. Responden yang menjawab kurang (1) = $0 \times 1 = 0$

$$\text{Total Skor} = 4 + 51 + 14 + 0 = 69$$

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

Y = Skor tertinggi likert

x jumlah responden (Angka Tertinggi 4)

X = Skor terendah likert x jumlah responden (Angka Terendah 1)

Jumlah skor tertinggi untuk item SANGAT BAIK ialah $4 \times 25 = 100$, Sedangkan item KURANG ialah $1 \times 25 = 25$. Jadi, jika total skor responden di peroleh angka 75, maka penilaian interpretasi

responden terhadap aplikasi tersebut adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus index %.

Rumus index % = Total Skor/Y x 100

Maka penyelesaian akhir :

= Total Skor / Y x 100

= 69 / 75 x 100

= 92% Kategori SANGAT BAIK

Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi SANGAT BAIK untuk digunakan.

