

BAB IV HASIL DAN ANALISIS

Setelah melalui proses perancangan, hasil dari perancangan maupun pembuatan aplikasi dapat dijalankan. Bab ini akan menjelaskan hasil dari perancangan dan pembuatan aplikasi yang meliputi gambar atau *screenshot* dari aplikasi yang disertai dengan penjelasan mengenai *fitur* ataupun *menu* pada aplikasi yang telah dibuat dan hasil dari pengujian aplikasi. Metode yang digunakan pada pengujian aplikasi ini adalah metode pengujian *Black-box* dan *Skala Likert*.

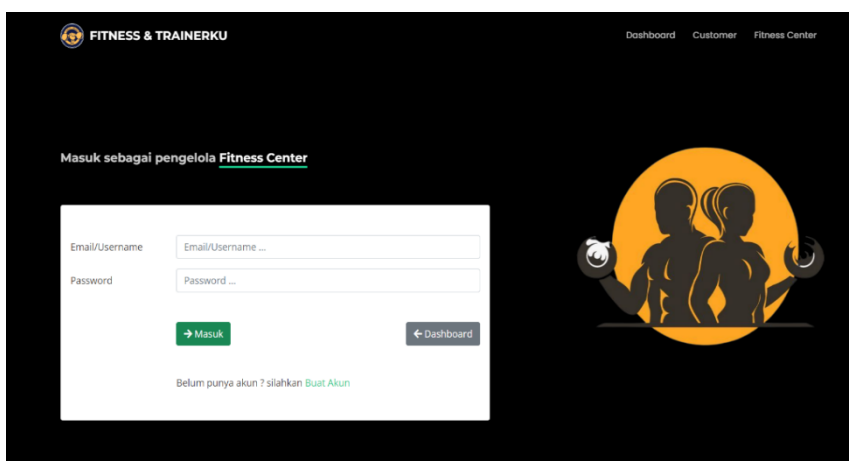
4.1 Hasil Perancangan

Tampilan antarmuka pada aplikasi Pencarian lokasi fitness dan layanan jasa personal trainer ini akan dibagi menjadi 2 pengguna yaitu Admin *Fitness Center* dan *Customer*. Dalam kondisi ini, aplikasi sudah berjalan pada *web* pengguna.

4.1.1 Tampilan Antarmuka *Fitness Center*

4.1.1.1 Tampilan Antarmuka *Login Admin Fitness*

Antarmuka login admin *fitness* adalah halaman pertama yang akan dilihat oleh admin sebelum masuk ke *dashboard*. Tampilan antarmuka login admin *fitness* seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Antarmuka Login Admin *Fitness*

4.1.1.2 Tampilan Antarmuka Registrasi Admin *Fitness*

Tampilan antarmuka registrasi adalah tampilan dimana pengguna dapat melakukan registrasi sebelum melakukan *login* jika admin fitness belum

mempunyai akun. Dalam proses registrasi, admin harus mengisi sejumlah identitas terlebih dahulu, berupa nama *fitness*, nama lengkap administrator, *email*, *username*, *password* dan konfirmasi *password*, namun jika admin sudah memiliki akun cukup melakukan *login* saja. Tampilan antarmuka registrasi admin *fitness* seperti pada Gambar 4.2.

The screenshot shows a registration form for a fitness center administrator. The form is titled "Daftar sebagai pengelola Fitness Center" and is set against a dark background. It contains several input fields: "Nama Fitness Center", "Nama Lengkap Administrator", "Email", "Username", "Password", and "Konfirmasi Password". Below the fields are two buttons: "Buat Akun" (Create Account) and "Dashboard". A logo featuring two muscular figures is positioned to the right of the form. The top navigation bar includes "Dashboard", "Customer", and "Fitness Center". The footer contains the copyright notice "Copyright © 2022 | ANDRI KURNIAWAN".

Gambar 4.2 Antarmuka Registrasi Admin *Fitness*

4.1.1.3 Tampilan Antarmuka Utama *Fitness*

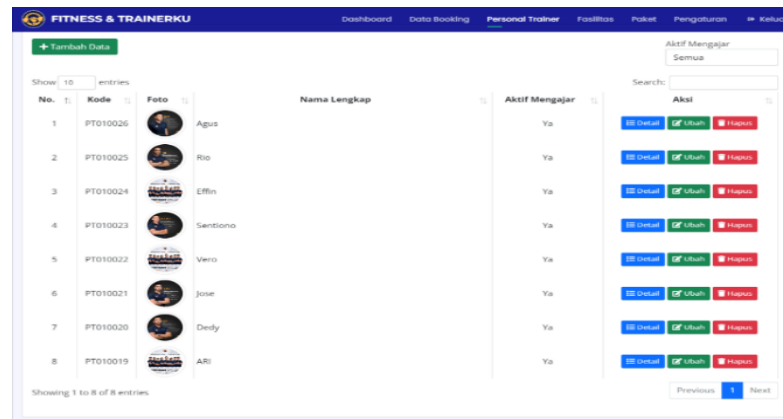
Antarmuka *Dashboard* admin *fitness* adalah tampilan saat admin sudah berhasil login pada aplikasi seperti pada Gambar 4.3.

The screenshot displays the admin dashboard for "FITNESS & TRAINERKU". The top navigation bar includes "Dashboard", "Personal Trainer", "Data Booking", "Fasilitas", "Pengaturan", and "Keluar". The main content area starts with a greeting "SELAMAT DATANG ADMINISTRATOR FITNESS CENTER" and the name "MY GYM". Below this is the address: "Jl. Perit Makmur No.88, Siantan Tengah, Kec. Pontianak Utara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78243, Indonesia". A user profile card shows a placeholder for a profile picture and the following details: "Nama Lengkap : Andri Kurniawan", "Username : andri", "Email : andri.biebie@gmail.com", and "No. Handphone :". Below the profile is a "LOKASI SAYA" section with a Google Maps view of the location. The footer contains the copyright notice "Copyright © 2022 | ANDRI KURNIAWAN".

Gambar 4.3 Antarmuka Utama *Fitness*

4.1.1.4 Tampilan Antarmuka Tambah Data *Personal Trainer*

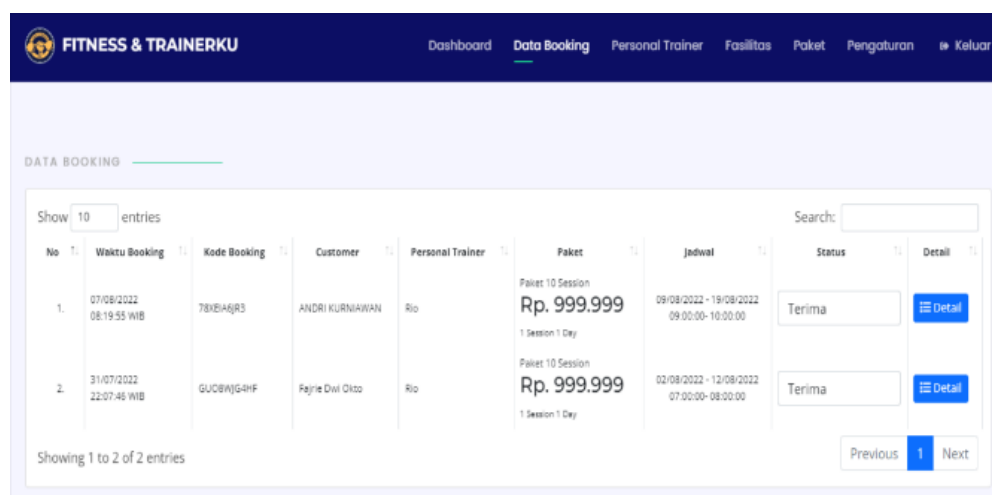
Tampilan antarmuka *personal trainer* merupakan tampilan yang menampilkan data *personal trainer* yang bekerja di tempat *fitness*, admin tempat *fitness* dapat menambah, mengubah, dan mengnonaktifkan *personal trainer*. Antarmuka data *personal trainer* seperti pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Antarmuka Tambah Data *Personal Trainer*

4.1.1.5 Tampilan Antarmuka Data *Booking Personal Trainer*

Tampilan antarmuka data *booking* di tempat *fitness* merupakan tampilan yang memperlihatkan data *booking customer*, dengan menampilkan data *booking* sesuai dengan *personal trainer* yang dipilih, admin *fitness* dapat merubah proses data menjadi diterima, menjadi sedang *training* atau sudah selesai *training*. Antarmuka data *booking personal trainer* seperti pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Antarmuka Data Data *Booking Personal Trainer*

4.1.1.6 Tampilan Antarmuka Perbaharui Profil *Fitness*

Tampilan perbaharui profil *fitness* merupakan tampilan yang memperlihatkan *fitness center* dapat melakukan perubahan pada data profil pribadinya. Antarmuka Perbaharui Profil *Fitness Center* perti pada Gambar 4.6.

The screenshot shows two side-by-side forms. The left form, titled 'UBAH DATA FITNESS CENTER', contains the following fields: 'Nama Fitness Center' (Max GYM Pontiaanak), 'Alamat' (Jl. Imam Bonjol No.461-451, Benua Melayu Darat, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78243, Indonesia), 'Email' (Masukkan email ...), 'No. Handphone' (Masukkan nomor handphone ...), and 'Deskripsi' (Masukkan deskripsi fitness center). A green 'SIMPAN' button is at the bottom. The right form, titled 'UBAH LOGO FITNESS CENTER', features a placeholder image, a 'Choose File' button, a 'No file chosen' message, and a green 'SIMPAN' button at the bottom.

Gambar 4.6 Antarmuka Perbaharui Profil *Fitness*

4.1.1.7 Tampilan Antarmuka Perbaharui Admin *Fitness*

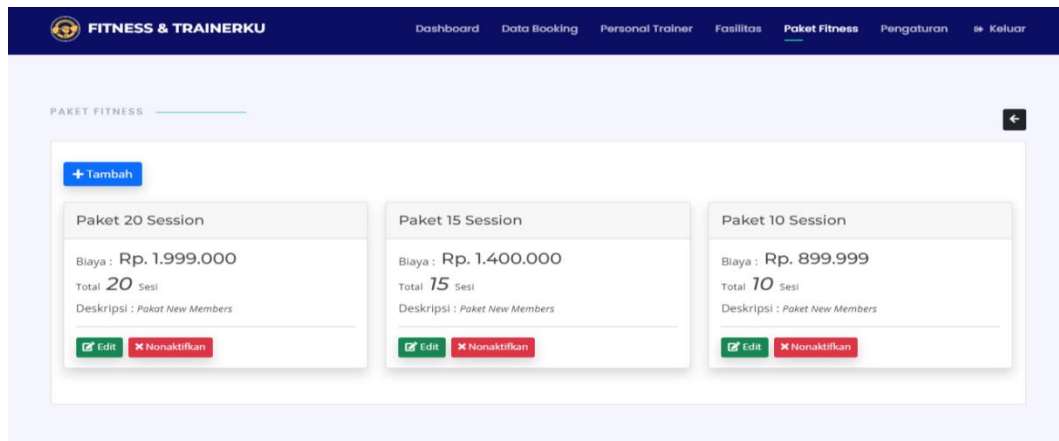
Tampilan pengaturan akun admin *fitness* merupakan tampilan yang memperlihatkan admin tempat *fitness* dapat melakukan perubahan nama, *email*, *username* dan *password* untuk melakukan *login*. Antarmuka Perbaharui Admin *Fitness* seperti pada Gambar 4.7.

The screenshot shows two side-by-side forms. The left form, titled 'UBAH DATA AKUN ADMINISTRATOR', contains the following fields: 'Nama Lengkap' (Max GYM), 'Username' (maxgym), 'Email' (maxgypontianak123@gmail.com), and 'No. Handphone' (Masukkan nomor handphone ...). A green 'SIMPAN' button is at the bottom. The right form, titled 'UBAH PASSWORD', contains the following fields: 'Password Lama' (Masukkan Password Lama ...), 'Password' (Masukkan Password Baru ...), and 'Konfirmasi Password' (Masukkan Konfirmasi Password ...). A green 'SIMPAN' button is at the bottom.

Gambar 4.7 Antarmuka Perbaharui Admin *Fitness*

4.1.1.8 Tampilan Antarmuka Tambah Paket *Training Personal Trainer*

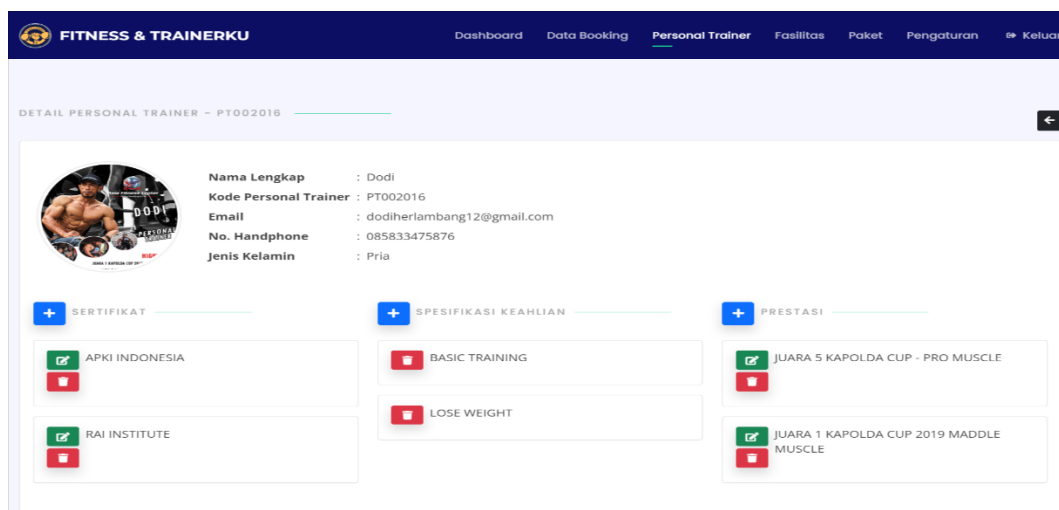
Tampilan antarmuka tambah paket *training personal trainer* merupakan tampilan yang menampilkan paket *training personal trainer* yang tersedia di tempat *fitness*, admin *fitness* dapat menambah, mengubah, dan menghapus paket *training*. Antarmuka Jadwal Mengajar *Personal Trainer* seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Antarmuka Tambah Paket *Training Personal Trainer*

4.1.1.9 Tampilan Antarmuka Tambah Data Sertifikat, Keahlian, dan Prestasi *Personal Trainer*

Tampilan antarmuka tambah data sertifikat, keahlian, dan prestasi *personal trainer* merupakan tampilan yang memperlihatkan admin *fitness* dapat menambahkan sertifikat, keahlian dan prestasi *personal trainer*. Antarmuka Tambah Data Sertifikat, Keahlian dan Prestasi *Personal Trainer* seperti pada Gambar 4.

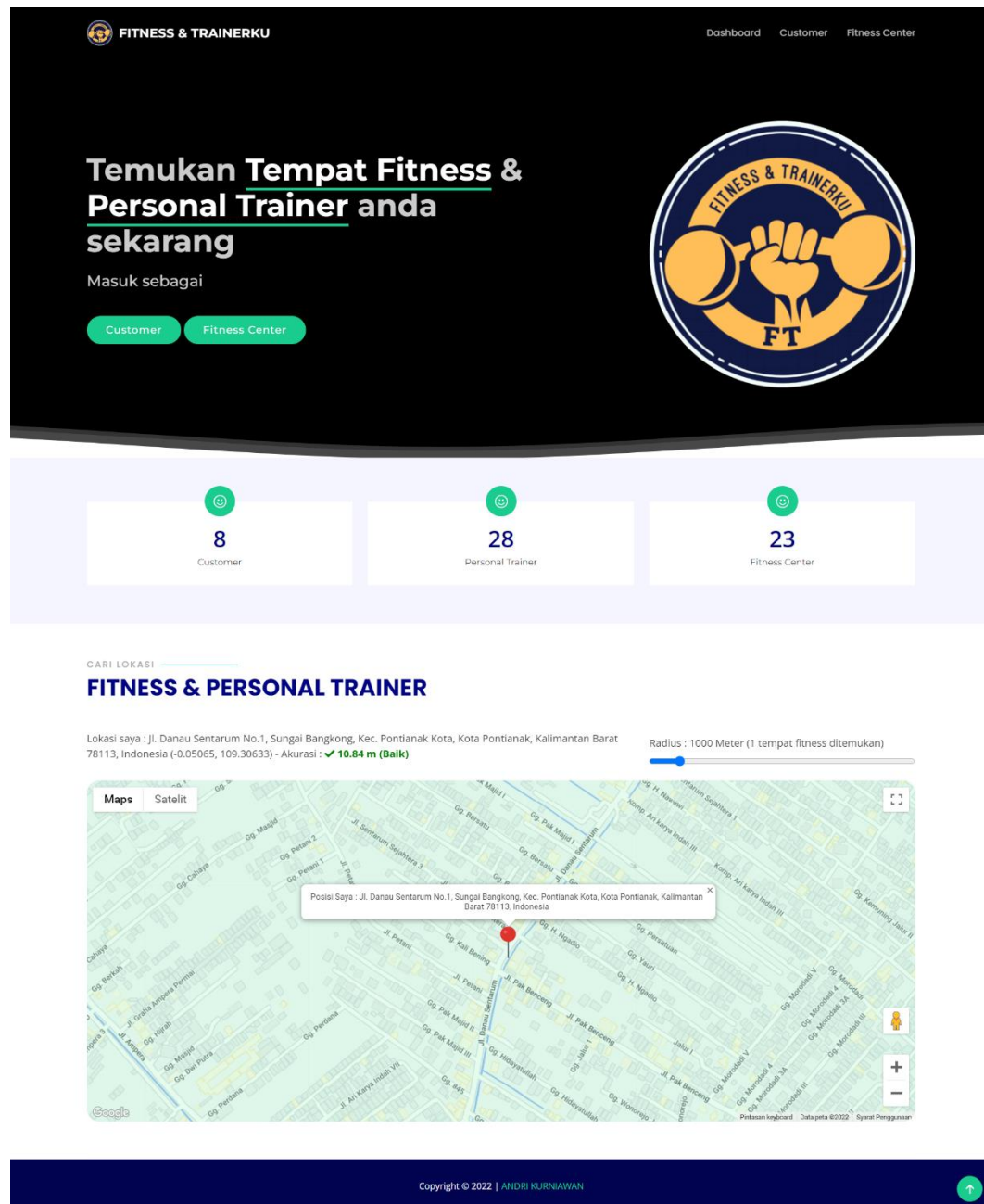


Gambar 4.9 Antarmuka Sertifikat, Keahlian, dan Prestasi *Personal Trainer*

4.1.2 Tampilan Antarmuka *Customer*

4.1.2.1 Tampilan Antarmuka Utama *Customer*

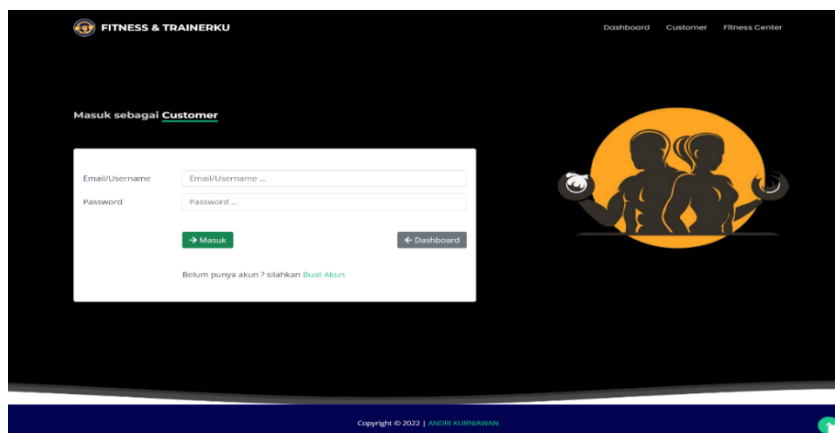
Antarmuka utama *customer* adalah halaman sebelum masuk ke dashboard dengan hak akses sebagai pencari tempat *fitness* beserta jasa personal trainer. Antarmuka Utama *Customer* seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Antarmuka Utama *Customer*

4.1.2.2 Tampilan Antarmuka *Login Customer*

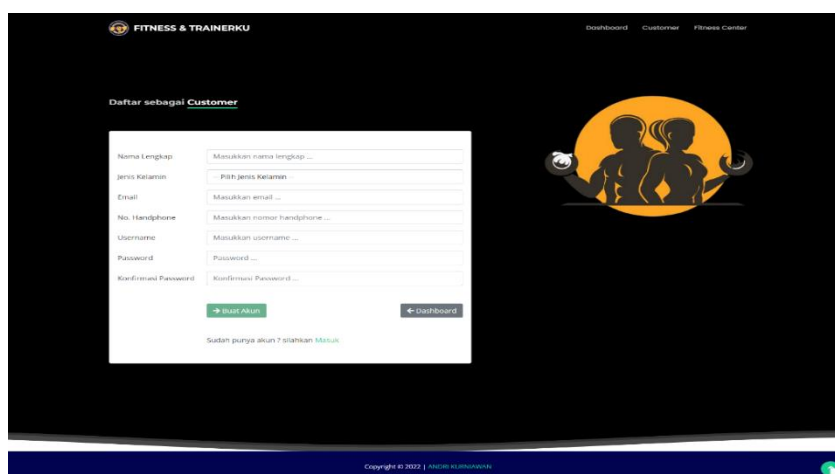
Antarmuka login *Customer* adalah halaman pertama yang akan dilihat oleh *customer* sebelum masuk ke *dashboard* utama. Antarmuka login *Customer* seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Antarmuka Login *Customer*

4.1.2.3 Tampilan Antarmuka Registrasi *Customer*

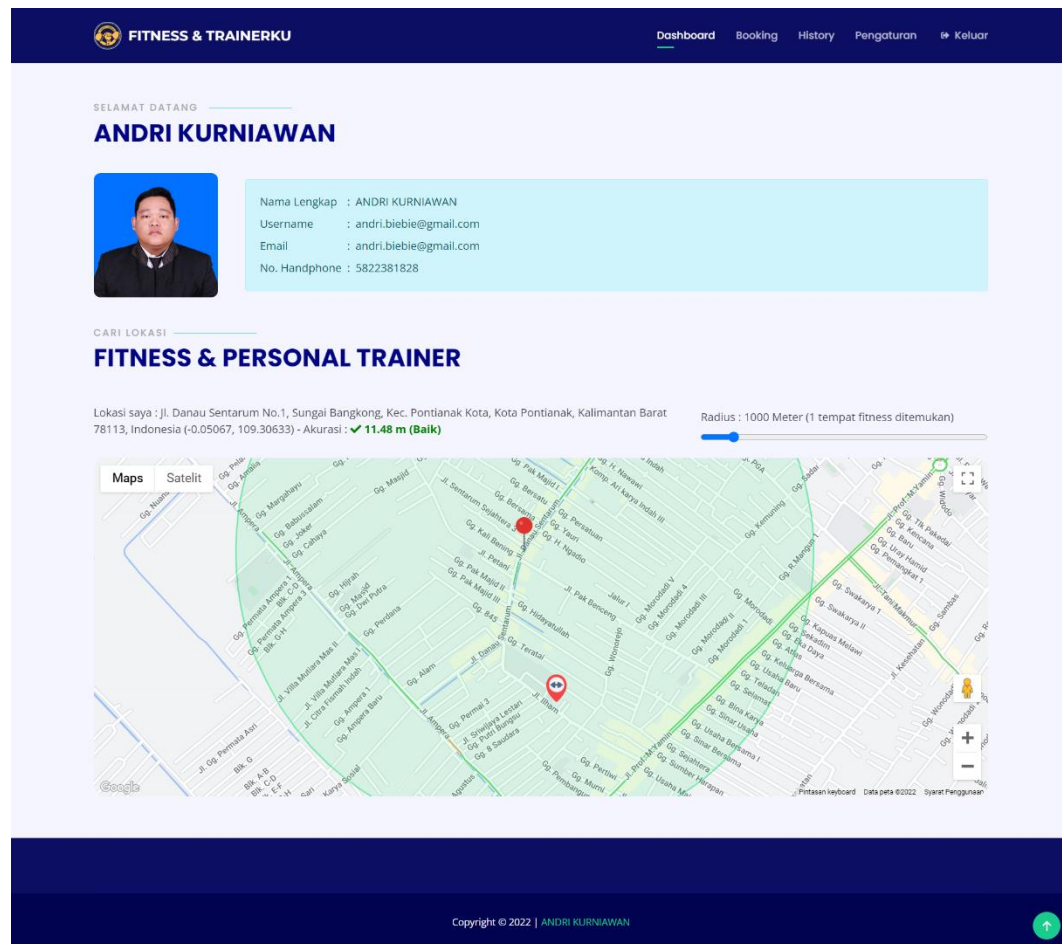
Tampilan antarmuka registrasi adalah tampilan dimana pengguna dapat melakukan registrasi sebelum melakukan *login* jika *customer* belum mempunyai akun. Dalam proses registrasi, *customer* harus mengisi sejumlah identitas terlebih dahulu, berupa nama lengkap, jenis kelamin, *email*, *username*, *password* dan konfirmasi *password*, namun jika *customer* sudah memiliki akun cukup melakukan *login* saja. Antarmuka Registrasi *Customer* seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Antarmuka Registrasi *Customer*

4.1.2.4 Tampilan Antarmuka Utama *Customer* Setelah *Login*

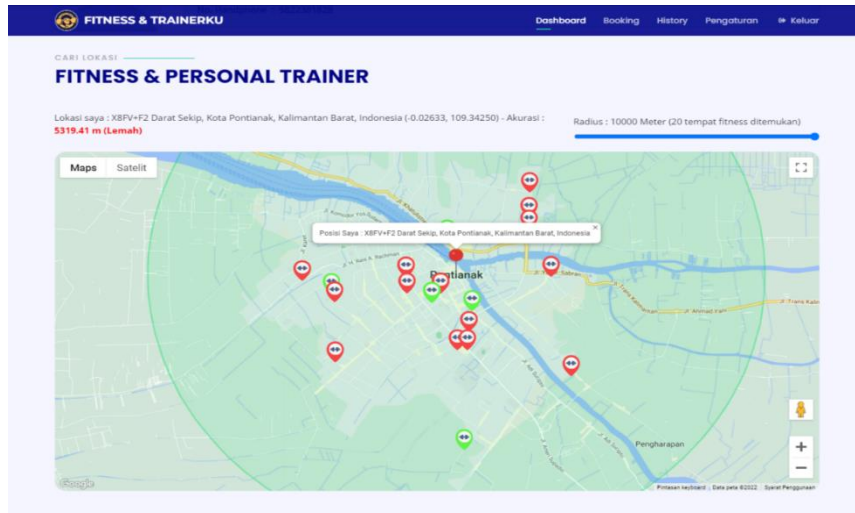
Tampilan antarmuka utama *Customer* setelah *login* merupakan tampilan ketika *Customer* telah melakukan *login*, terdapat perbedaan ketika *customer* sesudah dan sebelum *login*, ketika *customer* telah melakukan *login* maka *customer* dapat melakukan perubahan data profil pribadi dan dapat melihat data *booking*. Antarmuka *Customer* Setelah *Login* seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Antarmuka Utama *Customer* Setelah *Login*

4.1.2.5 Tampilan Antarmuka Pencarian Lokasi *Fitness*

Tampilan antarmuka utama pencarian lokasi *fitness* merupakan tampilan ketika *customer* akan melakukan pencarian lokasi *fitness* berdasarkan jangkauan dari lokasi *customer* dengan menerapkan pencarian berdasarkan radius. Antarmuka Pencarian Lokasi *Fitness* seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Antarmuka Pencarian Lokasi *Fitness*

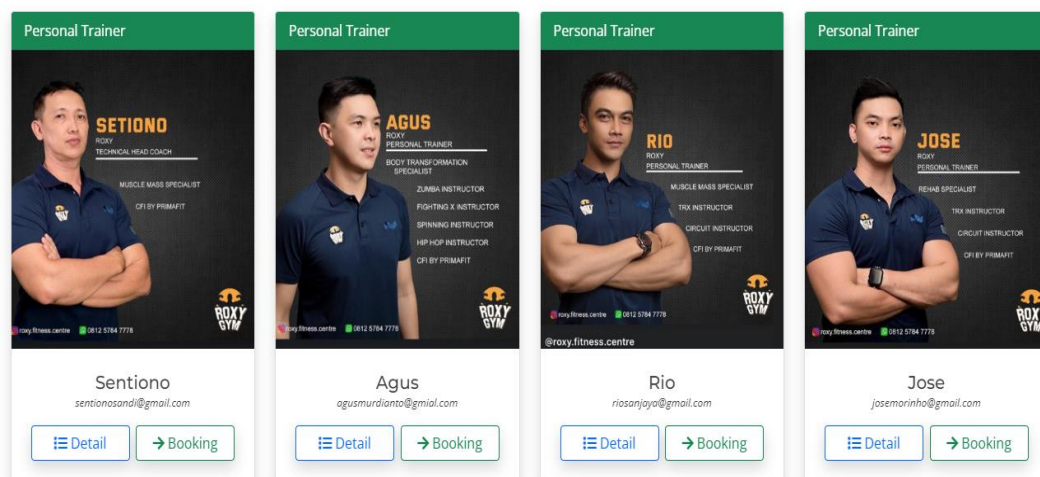
4.1.2.6 Tampilan Pencarian *Personal Trainer*

Tampilan antarmuka pencarian *personal trainer* merupakan tampilan ketika *customer* telah melakukan pencarian lokasi *fitness* dan melihat *personal trainer* yang bekerja di tempat *fitness* tersebut. *customer* dapat melihat detail profil *personal trainer*, melihat jadwal mengajar, mengambil sesi latihan dan melakukan *booking personal trainer*. Antarmuka Pencarian *Personal trainer* seperti pada Gambar 4.15.

Nama Fitness Center : ROXY FITNESS CENTER

Alamat : Gg. Sepakat 8 No.1, Sungai Jawi, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78114, Indonesia

Deskripsi :



Gambar 4.15 Antarmuka Pencarian *Personal Trainer*

4.1.2.7 Tampilan Data *Booking Personal Trainer*

Antarmuka *booking personal trainer* merupakan tampilan yang memperlihatkan jadwal latihan yang telah diambil. Antarmuka *Booking Personal Trainer* seperti pada Gambar 4.16.

The screenshot displays the 'DATA BOOKING SAYA' interface, which is divided into three main sections:

- Detail Booking:** Shows booking status as 'Booking diterima'. Details include:
 - Kode Booking: 78XEIA6JR3
 - Waktu Booking: 07/08/2022 08:19:55 WIB
 - Paket Fitness: Paket 10 Session 1 Sesi 1 Day
 - Jumlah Sesi Training: 10 Sesi
 - Masa Training: 09/08/2022 sampai 19/08/2022
 - Waktu Training: 09:00 - 10:00 WIB
 - Biaya: Rp.999.999
- Detail Fitness Center:** Shows information for 'ROXY FITNESS CENTER':
 - Alamat: Gg. Sepakat 8 No.1, Sungai Jawi, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78114, Indonesia
 - Deskripsi: (empty)
 - Hari Operasional: Minggu, Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, Sabtu
 - Jam Operasional: 06:00:00 - 21:00:00 WIB
 - Email: (empty)
 - No. Handphone: (empty)
- Personal Trainer:** Features a profile for 'Rio':
 - DATA DIRI: Profile picture and name 'Rio'.
 - SERTIFIKAT: 'Belum ada data sertifikat!'
 - SPESIFIKASI KEAHLIAN: 'Belum ada data spesifikasi keahlian!'
 - PRESTASI: 'Belum ada data prestasi!'
 - Personal Trainer Details:
 - Kode Personal Trainer: PT010025
 - Jenis Kelamin: Pria
 - Email: riosanjaya@gmail.com
 - No. Handphone: 0822364536287

Gambar 4.16 Antarmuka Data *Booking Personal Trainer*

4.1.2.8 Tampilan Antarmuka Notif *Email*

Antarmuka notif *email* merupakan tampilan yang memperlihatkan pesan ketika berhasil melakukan booking personal trainer yang dipilih.. Antarmuka Notif *Email* seperti pada Gambar 4.17

The screenshot shows an email notification from 'FITNESS & TRAINERKU APP' to 'Alexsander Entruv'. The message content is as follows:

Hallo, Alexsander Entruv

Data booking anda berhasil di submit, berikut data booking anda :

- Waktu Booking : 23/07/2022 12:21:39 WIB
- Kode Booking : TBDT29900
- Nama Customer : Alexsander Entruv
- Email Customer : andri_d1042151050@gmail.com
- Personal Trainer diboking : Martin Suarli
- Kode Personal Trainer diboking : PT001029
- Paket Fitness : Paket 20 Session + 2 Free Session
- 1 x session 1 pertemuan Free 2 session
- Biaya : Rp. 1.200.000
- Masa Training : 5/08/2022 - 27/08/2022
- 8:00:00 - 9:00:00

Mohon menunggu konfirmasi dari administrator fitness center kami. Untuk melihat lebih detail silahkan masuk melalui tautan berikut : <https://carip.titipkita.id/customer/booking/detail/TBDT29900>

Gambar 4.17 Antarmuka Notif *Email*

4.1.2.9 Tampilan Antarmuka Riwayat *Booking Personal Trainer*

Antarmuka riwayat *booking personal trainer* merupakan tampilan yang memperlihatkan riwayat Latihan *customer* bersama *personal trainer* selama menggunakan aplikasi. Antarmuka Riwayat *Booking Personal Trainer* seperti pada Gambar 4.18.

No	Waktu Booking	Kode Booking	Personal Trainer	Fitness Center	Paket/Biaya	Masa Training	Status	Aksi
1.	07/08/2022 05:17:11 WIB	BKW4Y85B1	Martin Suarli	My GYM	Paket 10 Session + 2 Free Session Rp.810.000 1 session 1 day	09/08/2022 - 21/08/2022 08:00 - 09:00	Booking dibatalkan	Detail
2.	01/08/2022 04:39:53 WIB	7BI7CRZDYB	Darwin	Asia Fitness Center	Paket 10 Session Rp.999.000 Paket Member Baru selesai dalam waktu 10 Hari	03/08/2022 - 13/08/2022 07:00 - 08:00	Booking dibatalkan	Detail

Gambar 4.18 Antarmuka Riwayat *Booking Personal Trainer*

4.2 Hasil Pengujian

4.2.1 Hasil Pengujian Black-Box

Pengujian dengan metode *Black-box* pada perangkat lunak dilakukan untuk menguji kesesuaian antara masukan dengan hasil yang ditampilkan pada aplikasi. Berikut adalah hasil dari pengujian perangkat lunak dengan metode *Black-box* yang telah dilakukan.

4.2.1.1 Hasil Pengujian *Black-box* pada LBS

4.2.1.1.1 Pengujian Keakuratan Lokasi

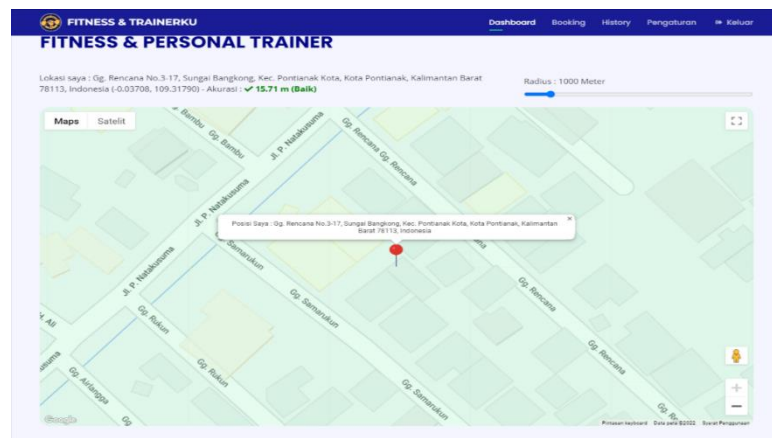
Pada kasus ini fungsi yang akan diuji adalah bagaimana respon aplikasi ketika mendeteksi lokasi dari keberadaan pengguna saat mengakses aplikasi, bagaimana titik lokasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum, titik lokasi yang ditampilkan berupa lokasi *customer*, titik lokasi pengujian berada di warkop asenk jalan pangeran natakusuma, cafe dria 888 jalan danau sentarum, dan warkop upgrade jalan letjend suprpto. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian Keakuratan Lokasi

Kasus Uji	Bentuk Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Mendeteksi keakuratan lokasi <i>customer</i> ketika mengakses aplikasi	Menampilkan titik lokasi <i>customer</i> yang berada di warkop asenk jalan pangeran natakusuma	Data lokasi <i>customer</i> muncul sesuai dengan tempat lokasi <i>customer</i> mengakses aplikasi	Sesuai (Terdapat pada gambar 4.19)	Berhasil menampilkan lokasi marker keberadaan <i>customer</i> di warkop asenk jalan pangeran natakusuma dengan tingkat keakuratan 5-15 meter dari lokasi <i>customer</i>
	Menampilkan titik lokasi <i>customer</i> yang berada di cafe dria 888 jalan danau sentarum	Data lokasi <i>customer</i> muncul sesuai dengan tempat lokasi <i>customer</i> mengakses aplikasi	Sesuai (Terdapat pada gambar 4.20)	Berhasil menampilkan lokasi marker keberadaan <i>customer</i> di cafe dria jalan danau sentarum dengan tingkat keakuratan 5-12 meter dari lokasi <i>customer</i>
	Menampilkan titik lokasi <i>customer</i>	Data lokasi <i>customer</i> muncul sesuai	Sesuai (Terdapat pada gambar	Berhasil menampilkan lokasi marker

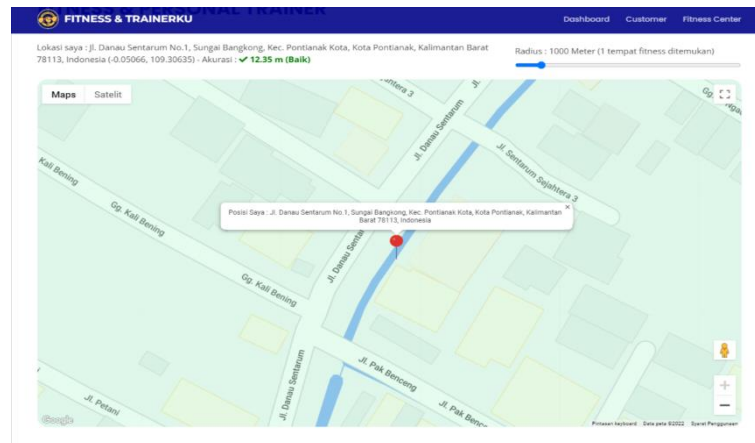
Kasus Uji	Bentuk Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	yang berada di warkop upgrade jalan letjend Suprpto	dengan tempat lokasi <i>customer</i> mengakses aplikasi	4.21)	keberadaan <i>customer</i> tepat berada di warkop upgrade jalan letjend Suprpto

Hasil pengujian untuk mendeteksi keakuratan lokasi *customer* yang berada di warkop asenk jalan pangeran natakusuma, dengan tingkat keakuratan 5 -15 meter, hasil pengujian dapat dilihat pada Gambar 4.19.



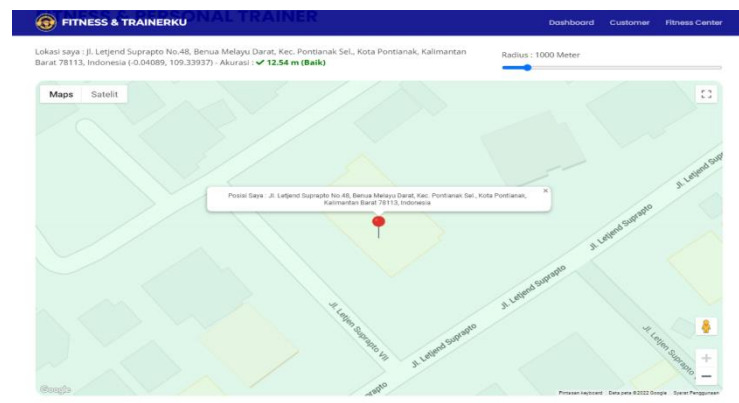
Gambar 4.19 Pengujian Keakuratan Lokasi *Customer* di Warkop Asenk Jalan Pangeran Natakusuma

Hasil pengujian untuk mendeteksi keakuratan lokasi *customer* yang berada di cafe dria 888 jalan danau sentarum, dengan tingkat keakuratan 5 - 12 meter dari lokasi *customer*, hasil pengujian dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Pengujian Keakuratan Lokasi *Customer* Café Dria 888 Jalan Danau Sentarum

Hasil pengujian untuk mendeteksi keakuratan lokasi *customer* yang berada di warkop upgrade jalan letjend Suprpto sesuai dengan yang diharapkan posisi marker yang tertampilkan tepat berada di warkop upgrade jalan letjend suprpto, hasil pengujian dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4.21 Pengujian Keakuratan Lokasi *Customer* Warkop Upgrade Jalan Ledjend Suprpto

4.2.1.2 Pengujian Radius Berdasarkan Pencarian Lokasi *Fitness*

Pada kasus ini fungsi yang akan diuji adalah bagaimana respon aplikasi ketika pengguna melakukan pergeseran radius dari yang kecil menuju ke besar serta ditambahkan dengan pencarian lokasi *fitness*, bagaimana titik lokasi yang ditampilkan dalam jangkauan radius apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum, adapun kategori dan keterangan *marker* dari tempat *fitness* yang memiliki jasa layanan *personal trainer* diberi warna hijau sedangkan tempat *fitness* yang tidak memiliki *personal trainer* diberi *marker* warna merah. Salah satu

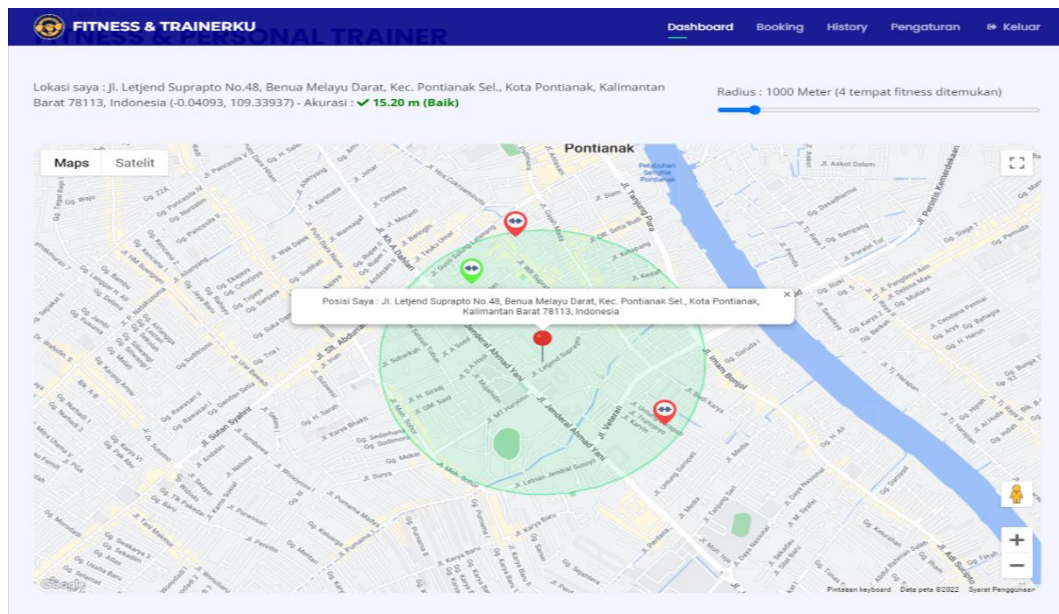
pengujian yang akan dilakukan adalah memilih lokasi *fitness* sebagai percobaan pengujian pencarian dengan titik lokasi pengujian untuk pengguna berada di warkop upgrade jalan letjend suprpto. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pengujian Pencarian Lokasi *Fitness* Berdasarkan Radius

Kasus Uji	Bentuk Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Proses pencarian lokasi <i>fitness</i> berdasarkan jarak radius	Menampilkan titik lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam radius 1000 meter	Data lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam radius	Dapat dilihat pada gambar 4.22	Berhasil menampilkan titik lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam jangkauan radius 1000 meter
	Menampilkan titik lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam radius 5000 meter	Data lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam radius	Dapat dilihat pada gambar 4.23	Berhasil menampilkan titik lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam jangkauan radius 5000 meter
	Menampilkan titik lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam radius 10.000 meter	Data lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam radius	Dapat dilihat pada gambar 4.24	Berhasil menampilkan titik lokasi <i>fitness</i> yang berada di dalam jangkauan radius 10.000 meter

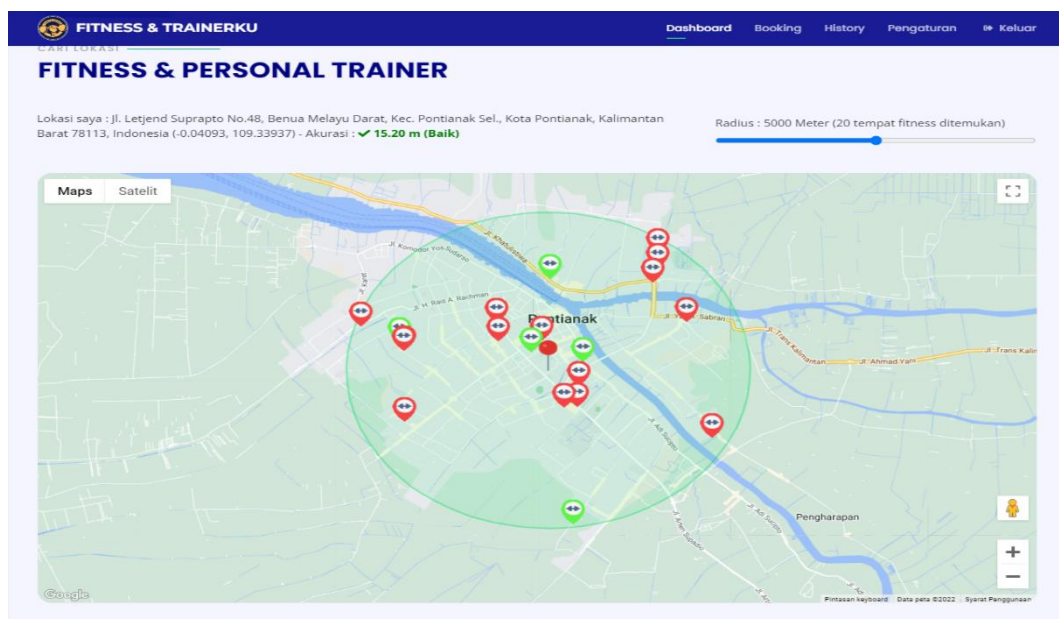
Hasil pencarian dengan data ketetapan awal tanpa merubah atau menggeser radius, maka aplikasi akan secara otomatis memasukan jangkauan pencarian di dalam radius 1000 meter, dan hasil yang didapatkan dari pencarian lokasi *fitness*

ditemukannya keberadaan lokasi *fitness* di dalam jangkauan radius 1000 meter, dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Pengujian Pencarian lokasi *Fitness* Radius 1000 Meter

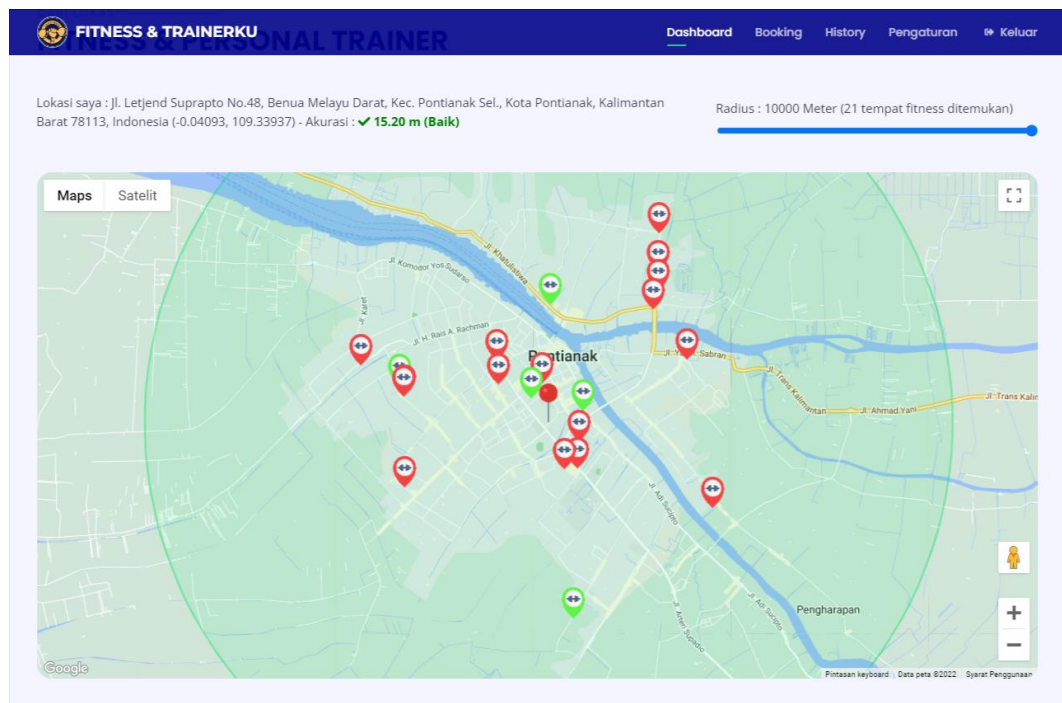
Hasil pencarian dengan merubah atau menggeser radius menjadi 5000 meter, dan hasil yang didapatkan dari pencarian tersebut adalah ditemukannya lokasi *fitness* di dalam jangkauan radius 5000 meter dari posisi pasien, dapat dilihat pada Gambar 4.23



Gambar 4.23 Pengujian Pencarian lokasi *Fitness* Radius 5000 Meter

Hasil pencarian dengan merubah atau menggeser radius menjadi 10.000

meter, dan hasil yang didapatkan dari pencarian lokasi *fitness* tersebut adalah terdapat penambahan titik *lokasi fitness* yang semula di pencarian radius 5000 meter, hal ini menunjukkan dengan bertambah nya luas daerah pencarian, kemungkinan besar akan bertambah pula titik lokasi *fitness* yang akan ditemukan dapat dilihat pada Gambar 4.24



Gambar 4.24 Pengujian Pencarian lokasi *Fitness* Radius 10000 Meter

4.2.2 Hasil Pengujian Skala Likert

Kuesioner akan dibagi menjadi 2 bagian, bagian pertama kuesioner diperuntukkan admin *fitness* dan bagian kedua untuk *customer*. Kemudian dikelompokkan menjadi 3 aspek yang digunakan pada pengujian aplikasi, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek fungsionalitas, dan aspek komunikasi visual

Kuesioner akan dibagikan kepada 18 responden, dengan 8 responden pada pengujian pengguna admin *fitness*, dan 10 responden untuk pengujian pengguna *customer*.

4.2.2.1 Pengujian Kuesioner Admin *Fitness*

4.2.2.1.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Kuesioner aspek rekayasa perangkat lunak pada admin *fitness* seperti pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Aspek Rekayasa Perangkat Lunak Admin *Fitness*

No	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1.	Berjalannya aplikasi pada perangkat yang digunakan	0	0	3	3	2	8
2.	Kemudahan menjalankan aplikasi pada perangkat yang digunakan	0	0	2	3	3	8
3.	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi	0	0	2	3	3	8
4.	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan	0	0	2	3	3	8
Jumlah		0	0	9	12	11	32
Persentase (%)		0	0	28,1%	37,5%	34,4	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 2 = Buruk 3 = Cukup
 4 = Baik 5 = Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.3. bahwa hasil kuesioner yang diisi oleh responden pada aspek rekayasa perangkat lunak diketahui aspek sangat baik persentasenya sebesar 34,4%, aspek baik persentasenya sebesar 37,5%, dan aspek cukup persentasenya sebesar 28,1%.

4.2.2.1.3 Aspek Komunikasi Visual

Kuesioner aspek komunikasi visual pada admin *fitness* seperti pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Aspek Komunikasi Visual Admin *Fitness*

No	Aspek Komunikasi Visual	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan antarmuka aplikasi	0	0	2	5	1	8
2.	Tampilan menu aplikasi	0	0	0	6	2	8
3.	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi	0	0	2	1	5	8
4.	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi	0	0	1	3	4	8
5.	Respon (<i>feedback</i>) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi	0	0	0	3	5	8
Jumlah		0	0	5	18	17	40
Persentase (%)		0	0	12,5	45%	42,5	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 2 = Buruk 3 = Cukup
 4 = Baik 5 = Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.5 bahwa hasil kuesioner yang diisi oleh responden pada aspek komunikasi visual diketahui aspek sangat baik persentasenya sebesar 42,5%, aspek baik persentasenya sebesar 45%, dan aspek cukup persentasenya sebesar 12,5%.

4.2.2.2 Pengujian Kuisisioner Pengguna *Customer*

4.2.2.2.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Kuesioner aspek rekayasa perangkat lunak pada *customer* seperti pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Aspek Rekayasa Perangkat Lunak *Customer*

No	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1.	Berjalannya aplikasi pada perangkat yang digunakan	0	0	0	8	2	10
2.	Kemudahan menjalankan aplikasi pada perangkat yang digunakan	0	0	0	7	3	10
3.	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi	0	0	1	7	2	10
4.	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan	0	0	3	5	2	10
Jumlah		0	0	4	27	9	40
Persentase (%)		0	0	10%	67,5%	22,5%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 2 = Buruk 3 = Cukup
 4 = Baik 5 = Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.6. bahwa hasil kuesioner yang diisi oleh responden pada aspek rekayasa perangkat lunak diketahui aspek sangat baik persentasenya sebesar 22,5%, aspek baik persentasenya sebesar 67,5%, dan aspek cukup persentasenya sebesar 10%.

4.2.2.2.3 Aspek Komunikasi Visual

Kuesioner aspek komunikasi visual pada *customer* seperti pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Aspek Komunikasi Visual *Customer*

No	Aspek Komunikasi Visual	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan antarmuka aplikasi	0	0	2	3	5	10
2.	Tampilan menu aplikasi	0	0	2	6	2	10
3.	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi	0	0	1	5	4	10
4.	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi	0	0	3	2	5	10
5.	Respon (<i>feedback</i>) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi	0	0	3	3	4	10
Jumlah		0	0	11	19	20	50
Persentase (%)		0	0	22%	38%	40%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 2 = Buruk 3 = Cukup
 4 = Baik 5 = Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.8. bahwa hasil kuesioner yang diisi oleh responden pada aspek komunikasi visual diketahui aspek sangat baik persentasenya sebesar 40%, aspek baik persentasenya sebesar 38%, dan aspek cukup persentasenya sebesar 22%.

4.2.2.3 Likert's Summated Rating Pengguna Admin *Fitness*

Tabel 4.9 menampilkan skor terbesar dan skor terkecil dari kuesioner pengguna admin *fitness* yang telah diisi oleh satu responden dan total semua responden.

Tabel 4.9 Hasil Skor Responden Pengguna Admin *Fitness*.

Item	Responden							
	A	B	C	D	E	F	G	H
1	4	4	4	3	3	3	5	5
2	5	4	5	3	3	4	5	4
3	4	5	4	3	3	4	5	5
4	5	4	4	3	3	4	5	5
5	5	4	3	3	3	4	5	4
6	5	5	5	4	4	4	5	4
7	5	5	5	5	4	5	5	4
8	4	5	4	4	4	5	5	5
9	4	5	4	3	3	4	5	5
10	4	4	4	3	3	5	5	4
11	3	4	3	4	3	4	5	4
12	3	5	4	3	3	4	5	4
13	4	5	4	4	3	4	5	4
14	4	5	5	4	3	4	5	4
15	4	4	3	4	3	4	4	5
16	4	4	4	4	4	5	4	5
17	5	5	4	5	3	5	3	5
18	4	5	5	5	3	5	4	4
19	4	5	5	5	4	5	5	4
Total	80	87	79	72	62	82	90	84
Total Keseluruhan	636							

Data pada tabel 4.9 kemudian diukur dengan metode *likert's summated rating* (LSR).

1. Jumlah skor untuk setiap responden:

- Skor Maksimal : (5 x 19 item) 95
- Skor Median : (3 x 19 item) 57
- Skor Minimal : (1 x 19 item) 19
- Skor Kuartil I : (2 x 19 item) 38
- Skor Kuartil III : (4 x 19 item) 76

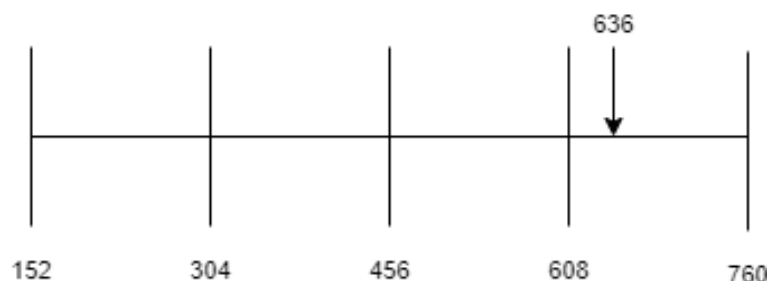
2. Jumlah skor untuk keseluruhan responden:

- Maksimal : (95 x 8 item) 760
- Median : (57 x 8 item) 456
- Minimal : (19 x 8 item) 152
- Kuartil I : (38 x 8 item) 304
- Kuartil III : (76 x 8 item) 608

3. Interpretasi jumlah skor:

- $608 < \text{Skor} < 760$, artinya program dinilai berhasil.
- $456 < \text{Skor} < 608$, artinya program dinilai cukup berhasil.
- $304 < \text{Skor} < 456$, artinya program dinilai kurang berhasil.
- $152 < \text{Skor} < 304$, artinya program dinilai tidak berhasil.

Berikut merupakan skala angka dari hasil kuesioner pengguna agensi pada interpretasi *likert's summated rating* yang dapat dilihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Hasil Kuesioner Admin *Fitness* Pada Interpretasi LSR

Pada Gambar 4.25 dapat dilihat bahwa hasil perhitungan sebesar 636 dimana skor tersebut diantara skor 608 dan 760 yang menunjukkan program dinilai berhasil.

4.2.2.4 Likert's Summated Rating Pengguna *Customer*

Tabel 4.10 menampilkan skor terbesar dan skor terkecil dari kuesioner pengguna *customer* yang telah diisi oleh satu responden dan total semua responden.

Tabel 4.10 Hasil Skor Responden Pengguna *Customer*

Item	Responden									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4
2	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4
3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3
4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	4
5	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4
6	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5
7	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5
8	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4
9	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
10	5	5	4	4	4	4	5	3	3	4
11	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4

Item	Responden									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
12	5	3	4	5	5	3	4	5	5	4
13	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5
14	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5
15	3	3	3	4	5	5	5	5	4	5
16	4	3	4	4	3	5	5	5	3	5
Total	69	68	61	69	65	68	75	70	62	69
Total Keseluruhan	676									

Data pada tabel 4.10 kemudian diukur dengan metode *likert's summated rating* (LSR).

1. Jumlah skor untuk setiap responden:

- Skor Maksimal : (5 x 16 item) 80
- Skor Median : (3 x 16 item) 48
- Skor Minimal : (1 x 16 item) 16
- Skor Kuartil I : (2 x 16 item) 32
- Skor Kuartil III : (4 x 16 item) 64

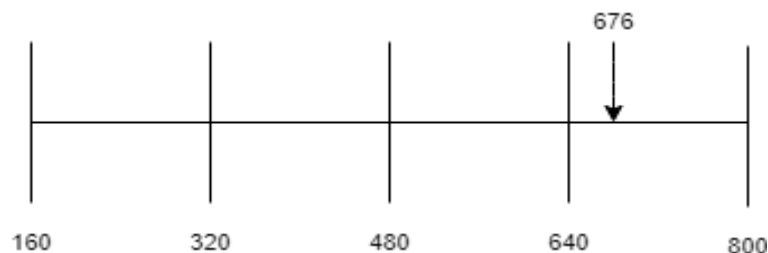
2. Jumlah skor untuk keseluruhan responden:

- Maksimal : (80 x 10 item) 800
- Median : (48 x 10 item) 480
- Minimal : (16 x 10 item) 160
- Kuartil I : (32 x 10 item) 320
- Kuartil III : (64 x 10 item) 640

3. Interpretasi jumlah skor:

- $640 < \text{Skor} < 800$, artinya program dinilai berhasil.
- $480 < \text{Skor} < 640$, artinya program dinilai cukup berhasil.
- $320 < \text{Skor} < 480$, artinya program dinilai kurang berhasil.
- $160 < \text{Skor} < 320$, artinya program dinilai tidak berhasil.

Berikut merupakan skala angka dari hasil kuesioner pengguna *customer* pada interpretasi *likert's summated rating* yang dapat dilihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Hasil Kuesioner Pengguna *Customer* Pada Interpretasi LSR

Pada Gambar 4.26 dapat dilihat bahwa hasil perhitungan sebesar 676 dimana skor tersebut diantara skor 640 dan 800 yang menunjukkan program dinilai berhasil.

4.3 Analisis Hasil Pengujian

Setelah dilakukan pengujian menggunakan *Black-box* yang ditekankan pada peran *Location Based Service* (LBS) dalam melakukan pencarian lokasi *Fitness* beserta layanan jasa *Personal Trainer*, serta pengujian *Skala Likert* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menerapkan aplikasi dapat dianalisis sebagai berikut.

Penerapan *Location Based Service* (LBS) dalam mendeteksi keakuratan lokasi dengan mendeteksi keberadaan *Customer* dari 3 tempat yang berbeda, serta melakukan pengujian untuk melakukan pencarian berdasarkan radius di sekitar *Customer*, yang dilakukan dengan cara mengukur jangkauan radius dari jarak terkecil yaitu 1000 meter, 5000 meter, hingga ke 10.000 meter, semuanya berjalan dengan baik, yang menunjukkan peran LBS dalam melakukan pencarian berdasarkan titik koordinat dari *Customer* untuk mengukur jangkauan radius sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil pengujian Kuesioner dibagi menjadi 2 pengguna yaitu, Admin *Fitness* dan *Customer*. Responden menanggapi aspek rekayasa perangkat lunak akun pengguna Admin *Fitness* memiliki nilai sangat baik persentasenya sebesar 34,4%, baik persentasenya sebesar 37,5%, dan cukup baik sebesar 28,1%. Pengguna *Customer* hasil kuesioner pada aspek ini dengan nilai sangat baik sebesar 22,5%, baik persentasenya sebesar 67,5%, dan aspek cukup besar 10%.

Responden menanggapi aspek fungsionalitas akun pengguna Admin *Fitness* memiliki nilai sangat baik persentasenya sebesar 36,25%, baik persentasenya sebesar 45%, dan cukup baik sebesar 18,75%. Pengguna *Customer* hasil kuesioner

pada aspek ini dengan nilai sangat baik sebesar 38,6%, baik persentasenya sebesar 54,3%, dan aspek cukup besar 7,1%.

Responden menanggapi aspek komunikasi visual akun pengguna Admin *Fitness* memiliki nilai sangat baik persentasenya sebesar 42,5%, baik persentasenya sebesar 45%, dan cukup baik sebesar 12,5%. Pengguna *Customer* hasil kuesioner pada aspek ini dengan nilai sangat baik sebesar 40%, baik persentasenya sebesar 38%, dan aspek cukup besar 22%.

Hasil perhitungan dengan metode *likert's summated rating* menunjukkan bahwa responden pengguna Admin *Fitness* menilai aplikasi bahwa hasil perhitungan sebesar 636 dimana skor tersebut diantara skor 608 dan 760 yang menunjukkan program dinilai berhasil. Perhitungan pada responden pengguna *Customer* menilai aplikasi bahwa hasil perhitungan sebesar 676 dimana skor tersebut diantara skor 640 dan 800 yang menunjukkan program dinilai berhasil.