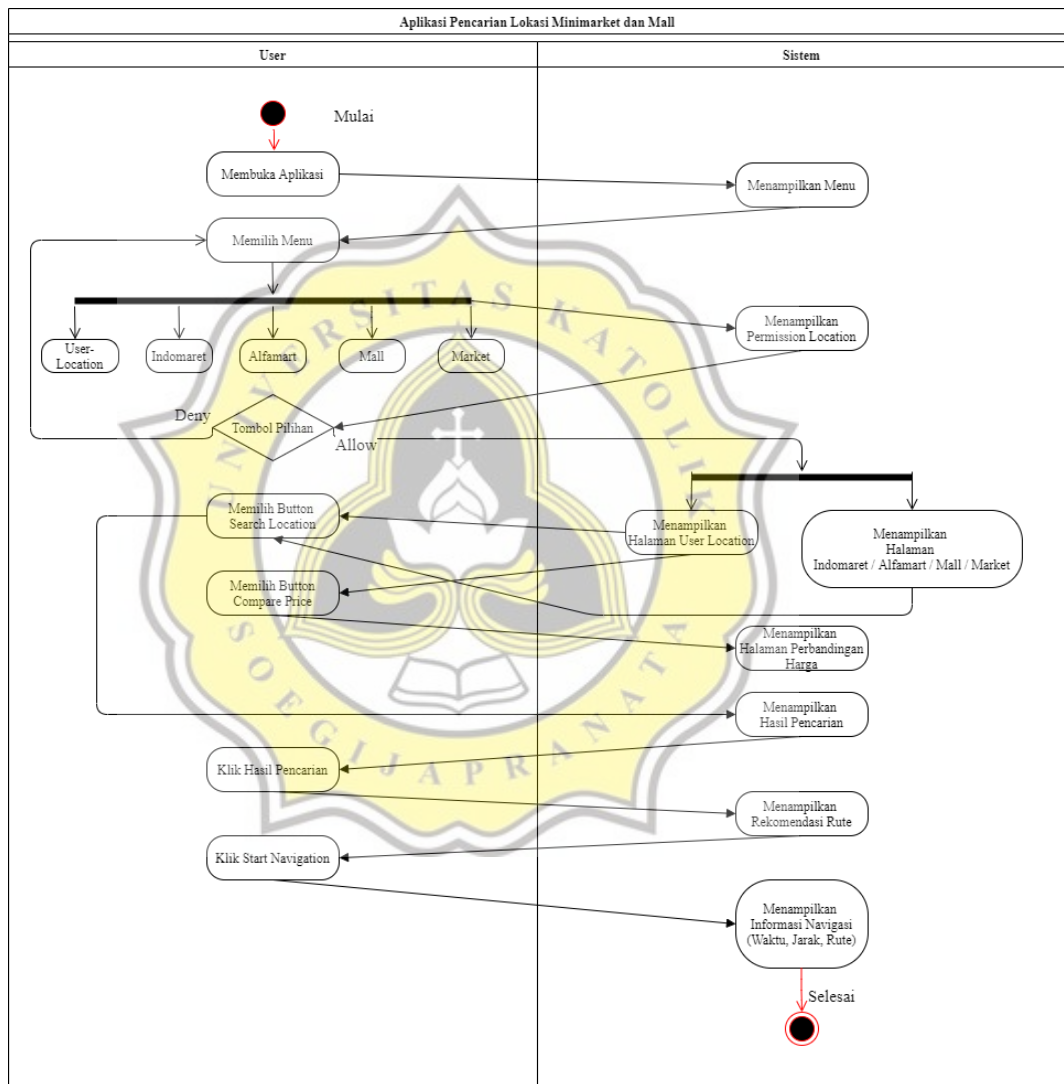


BAB IV RANCANGAN DAN HASIL APLIKASI

4.1 Desain Aplikasi

4.1.1 Activity Diagram



Gambar 4. 1 Activity Diagram

4.1.2 Rancangan Aplikasi

Aplikasi Pencarian Lokasi Minimarket dan Mall merupakan aplikasi yang berfungsi membantu masyarakat dalam mencari lokasi minimarket dan mall, dan terdapat fitur lokasi terdekat berdasarkan lokasi penggunaannya. Aplikasi didesain dengan menggunakan Adobe XD. Berikut merupakan tampilan desain aplikasi:



Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Halaman Menu



MAP



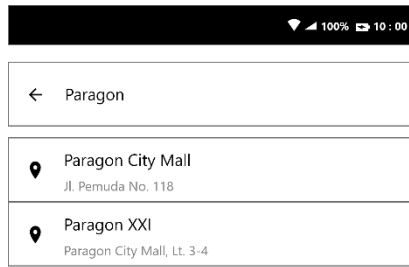
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Halaman User Location



MAP



Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Halaman indomaret



Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Halaman Search



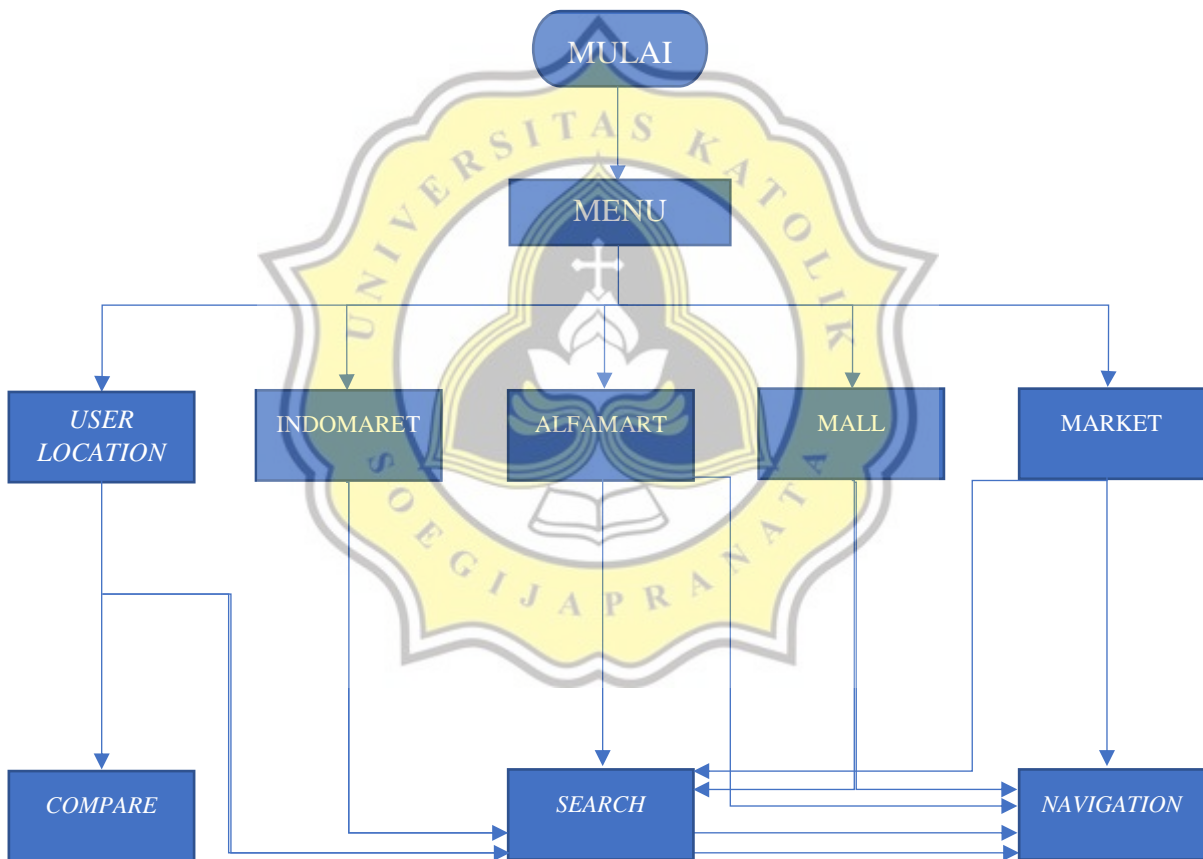
MAP



Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Halaman Navigation

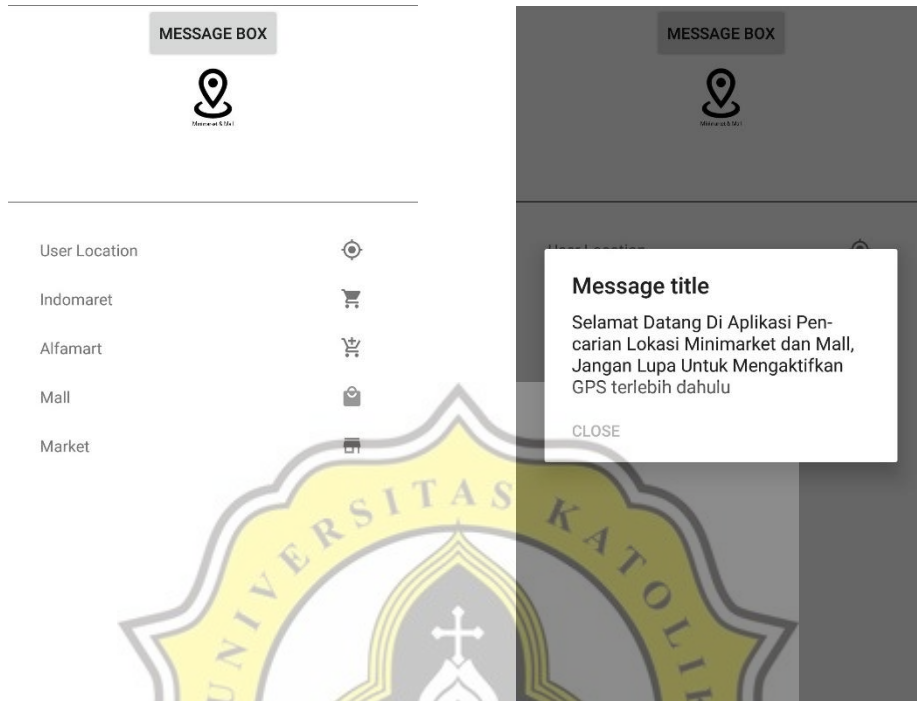
4.2 Pengembangan Aplikasi Android

Aplikasi “*Market Mall Finder*” merupakan aplikasi yang ditujukan bagi masyarakat untuk membantu mencari dan menemukan lokasi Minimarket dan Mall terdekat dari lokasi penggunanya saat ini. Aplikasi ini berbasis Android dan dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak Android Studio. Diagram alir penggunaan aplikasi “*Market Mall Finder*” dapat dilihat dalam Gambar 4.7



Gambar 4.7 Diagram Alir Penggunaan

Halaman awal aplikasi adalah halaman yang menampilkan menu user location, indomaret, alfamart, mall, market dan message box.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Awal

Script layout dari halaman menu adalah sebagai berikut:

```
<androidx.drawerlayout.widget.DrawerLayout  
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
  xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"  
  xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"  
  android:id="@+id/drawer_layout"  
  android:layout_width="match_parent"  
  android:layout_height="match_parent"  
  tools:context="com.mapbox.storelocator.menu.MenuActivity">
```

```
<LinearLayout  
  android:layout_width="match_parent"  
  android:layout_height="match_parent"  
  android:orientation="vertical">
```



```

<include
  layout="@layout/main_toolbar"/>
</LinearLayout>
<RelativeLayout
  android:layout_width="300dp"
  android:layout_height="match_parent"
  android:gravity="start"
  android:background="@android:color/white">

  <include
    layout="@layout/main_nav_drawer"/>

</RelativeLayout>

<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content">

  <Button
    android:id="@+id/alert"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Message Box"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.5"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    tools:layout_editor_absoluteY="500dp"
    tools:ignore="MissingConstraints" />

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
</androidx.drawerlayout.widget.DrawerLayout>

```

Gambar 4.9 Script Layout Menu

Script proses untuk menampilkan halaman menu adalah sebagai berikut:

Button **alert**;

```

//Initialize variable
DrawerLayout drawerLayout;

```

```

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

```

```

super.onCreate(savedInstanceState);
setContentView(R.layout.activity_menu);

//Assign variable
drawerLayout = findViewById(R.id.drawer_layout);

alert = (Button) findViewById(R.id.alert);
alert.setOnClickListener(this);
}

public void ClickMenu(View view) {
//Open drawer
openDrawer(drawerLayout);
}

public static void openDrawer(DrawerLayout drawerLayout) {

//Open drawer layout
drawerLayout.openDrawer(GravityCompat.START);
}

public void ClickLogo(View view) {

//Close drawer
closeDrawer(drawerLayout);
}

public static void closeDrawer(DrawerLayout drawerLayout) {

//Close drawer Layout
//Check condition
if (drawerLayout.isDrawerOpen(GravityCompat.START)) {

//When drawer is open
//Close drawer
drawerLayout.closeDrawer(GravityCompat.START);
}
}

public void ClickIndomaret(View view) {

redirectActivity(this, Indomaret.class);
}

public void ClickAlfamart(View view) {

//Redirect activity to alfamart
redirectActivity(this, Alfamart.class);
}

public void ClickMall(View view) {

//Redirect activity to mall
redirectActivity(this, Mall.class);
}

public void ClickMarket(View view) {

```

```

//Redirect activity to market
redirectActivity(this, Market.class);
}

public void ClickUser(View view) {

//Redirect activity to user
redirectActivity(this, MapActivity.class);
}

public static void redirectActivity(Activity activity, Class aClass) {

//Initialize Intent
Intent intent = new Intent(activity, aClass);

//Set flag
intent.setFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK);

//Start Activity
activity.startActivity(intent);
}

@Override
protected void onPause() {
super.onPause();

//Close drawer
closeDrawer(drawerLayout);
}

@Override
public void onClick(View view) {

if (view == alert) {
new AlertDialog.Builder(this).setTitle("Message title")
.setMessages("Selamat Datang Di Aplikasi Pencarian Lokasi
Minimarket dan Mall, Jangan Lupa Untuk Mengaktifkan GPS terlebih
dahulu")
.setNeutralButton("Close", new DialogInterface.OnClickListener() {
@Override
public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {
}
})
.show();
}
}
}
}
}

```

Gambar 4.10 Script Proses Menampilkan Menu

Setelahnya pengguna memilih salah satu menu, namun sebelum itu aplikasi akan menampilkan perijinan untuk mengakses lokasi dari

smartphone penggunaanya. Perijinan ini diperlukan dikarenakan di setiap halaman menu yang dipilih memerlukan akses lokasi untuk peta. Halaman perijinan dapat dilihat dalam Gambar 4.9



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Perijinan

Script untuk menampilkan perijinan / permission adalah sebagai berikut:

```
@SuppressWarnings( {"MissingPermission"})  
private void enableLocationComponent( @NonNull Style loadedMapStyle) {  
    // Check if permissions are enabled and if not request  
    if (PermissionsManager.areLocationPermissionsGranted(this)) {  
  
        // Get an instance of the component  
        // LocationComponent locationComponent =  
        mapboxMap.getLocationComponent();
```

```

locationComponent = mapboxMap.getLocationComponent();

// Activate with options
locationComponent.activateLocationComponent(
    LocationComponentActivationOptions.builder(this,
loadedMapStyle).build());

// Enable to make component visible
locationComponent.setLocationComponentEnabled(true);

// Set the component's camera mode
locationComponent.setCameraMode(CameraMode.TRACKING);

// Set the component's render mode
locationComponent.setRenderMode(RenderMode.COMPASS);

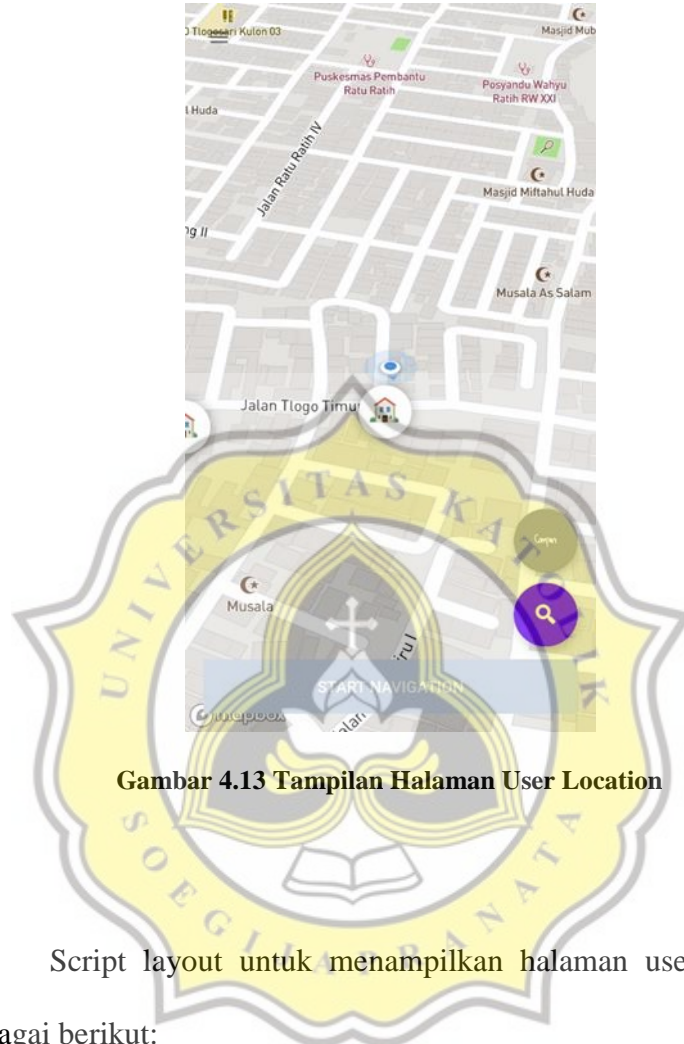
lastLocation = locationComponent.getLastKnownLocation();
Log.i("MapActivity" , lastLocation.toString());

initSearchFab();
} else {
permissionsManager = new PermissionsManager(this);
permissionsManager.requestLocationPermissions(this);
}
}

```

Gambar 4.12 Script Untuk Menampilkan Perijinan

Berikut adalah tampilan halaman user location yang berisi seluruh data minimarket dan mall terdekat dari lokasi pengguna saat ini yang ada di Kota Semarang. Di halaman user location terdapat tombol perbandingan harga, tombol search dan tombol navigation. Seperti pada Gambar 4.10



Gambar 4.13 Tampilan Halaman User Location

Script layout untuk menampilkan halaman user location adalah sebagai berikut:

```

<androidx.drawerlayout.widget.DrawerLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/drawer_layout"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context="com.mapbox.storelocator.activity.MapActivity">

    <FrameLayout
        android:id="@+id/map_activity_framelayout"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"

```

```
tools:ignore="MissingPrefix">
```

```
<com.mapbox.mapboxsdk.maps.MapView  
  android:id="@+id/mapView"  
  android:layout_width="match_parent"  
  android:layout_height="match_parent"  
  android:layout_marginBottom="0dp"  
  android:layout_marginLeft="0dp"  
  android:layout_marginRight="0dp"  
  android:layout_marginTop="0dp"  
  app:mapbox_cameraTargetLat="-6.96667"  
  app:mapbox_cameraTargetLng="110.41667"  
  app:mapbox_cameraTilt="48"  
  app:mapbox_cameraZoom="17"  
  app:mapbox_cameraZoomMin="10"  
  app:mapbox_uiAttribution="false">
```

```
<com.google.android.material.floatingactionbutton.FloatingActionButton  
  android:id="@+id/listbutton"  
  android:layout_width="wrap_content"  
  android:layout_height="wrap_content"  
  android:layout_gravity="end|bottom"  
  android:layout_marginRight="16dp"  
  android:layout_marginBottom="140dp"  
  android:tint="@android:color/white"  
  app:backgroundTint="@color/colorAccent_gray"  
  app:srcCompat="@drawable/compare" />
```

```
</com.mapbox.mapboxsdk.maps.MapView>
```

```
<androidx.recyclerview.widget.RecyclerView  
  android:id="@+id/map_layout_rv"  
  android:layout_width="match_parent"  
  android:layout_height="wrap_content"  
  android:visibility="gone"  
  android:layout_gravity="top"  
  android:layout_marginBottom="30dp"/>
```

```
<com.google.android.material.floatingactionbutton.FloatingActionButton  
  android:id="@+id/fab_location_search"  
  android:layout_width="wrap_content"  
  android:layout_height="wrap_content"  
  android:layout_gravity="end|bottom"  
  android:layout_marginBottom="75dp"  
  android:layout_marginRight="16dp"  
  android:tint="@android:color/white"  
  app:backgroundTint="@color/colorPrimary"  
  app:srcCompat="@android:drawable/ic_search_category_default" />
```

```
<Button  
  android:id="@+id/startButton"  
  android:layout_width="fill_parent"  
  android:layout_height="wrap_content"  
  android:layout_marginStart="16dp"  
  android:layout_marginLeft="16dp"
```

```

        android:layout_marginTop="16dp"
        android:layout_marginEnd="16dp"
        android:layout_marginBottom="16dp"
        android:background="@color/mapboxGrayLight"
        android:enabled="false"
        android:layout_gravity="bottom"
        android:text="Start navigation"
        android:textColor="@color/mapboxWhite"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
    </FrameLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical">

        <include
            layout="@layout/main_toolbar"/>

    </LinearLayout>
    <RelativeLayout
        android:layout_width="300dp"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_gravity="start"
        android:background="@android:color/white">

        <include
            layout="@layout/main_nav_drawer"/>

    </RelativeLayout>
</androidx.drawerlayout.widget.DrawerLayout>

```

Gambar 4.14 Script Layout Halaman User Location

Dari setiap menu yang ada akan diarahkan ke halaman yang berbeda-beda sesuai dengan nama nya. Menu user location akan mengarah ke halaman user location. Menu indomaret akan mengarah ke halaman indomaret. Menu alfamart akan mengarah ke halaman alfamart. Menu mall akan mengarah ke halaman mall. Menu market akan mengarah ke halaman market. Scriptnya adalah sebagai berikut:


```

public void ClickUser(View view) {

    //Redirect activity to user
    redirectActivity(this, MapActivity.class);
}

public static void redirectActivity(Activity activity, Class aClass) {

    //Initialize Intent
    Intent intent = new Intent(activity, aClass);

    //Set flag
    intent.setFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK);

    //Start Activity
    activity.startActivity(intent);
}

public void ClickIndomaret(View view) {

    redirectActivity(this, Indomaret.class);
}

public void ClickAlfamart(View view) {

    //Redirect activity to alfamart
    redirectActivity(this, Alfamart.class);
}

public void ClickMall(View view) {

    //Redirect activity to mall
    redirectActivity(this, Mall.class);
}

public void ClickMarket(View view) {

    //Redirect activity to market
    redirectActivity(this, Market.class);
}

```

Gambar 4.15 Script Proses Halaman

Di dalam halaman *user location* terdapat tombol *compare* yang berisi perbandingan harga barang di Indomaret dan Alfamart. Halaman perbandingan harga dapat dilihat pada Gambar 4.11



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Perbandingan Harga

Script layout halaman *compare* / perbandingan harga adalah sebagai berikut:

```
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:orientation="vertical"
tools:context="com.mapbox.storelocator.comparison.ListItem">

<androidx.appcompat.widget.Toolbar
android:id="@+id/toolbar"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:background="@color/colorPrimary_blue"
/>
```

```

<ListView
    android:id="@+id/listView"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" />

</LinearLayout>

```

Script proses untuk menampilkan halaman perbandingan harga

```

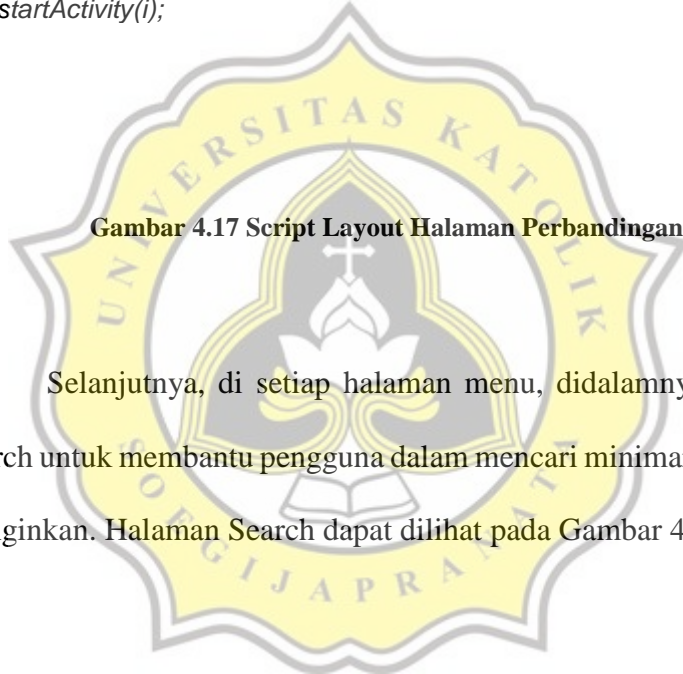
private void listcomparison() {

    findViewById(R.id.listbutton).setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View view) {
            Intent i = new Intent(getApplicationContext(), ListItem.class);
            startActivity(i);
        }
    });
}

```

Gambar 4.17 Script Layout Halaman Perbandingan

Selanjutnya, di setiap halaman menu, didalamnya terdapat button search untuk membantu pengguna dalam mencari minimarket dan mall yang diinginkan. Halaman Search dapat dilihat pada Gambar 4.12





Gambar 4.18 Tampilan Halaman Search

Script untuk menjalankan button search ini adalah sebagai berikut:

```

private void initSearchFab() {
    Point originalPoint =
    Point.fromLngLat(locationComponent.getLastKnownLocation().getLongitude(),
    locationComponent.getLastKnownLocation().getLatitude());

    findViewById(R.id.fab_location_search).setOnClickListener(new
    View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View view) {
            RecyclerView rc = findViewById(R.id.map_layout_rv);
            rc.setVisibility(View.GONE);

            Intent intent = new PlaceAutocomplete.IntentBuilder()
            .accessToken(Mapbox.getAccessToken() != null ?
            Mapbox.getAccessToken() : getString(R.string.mapbox_access_token))
            .placeOptions(PlaceOptions.builder()
            .backgroundColor(Color.parseColor("#EEEEEE"))
            .limit(10)
            .proximity(originalPoint)
            // .addInjectedFeature(home)
            // .addInjectedFeature(work)
            .build(PlaceOptions.MODE_CARDS))

```

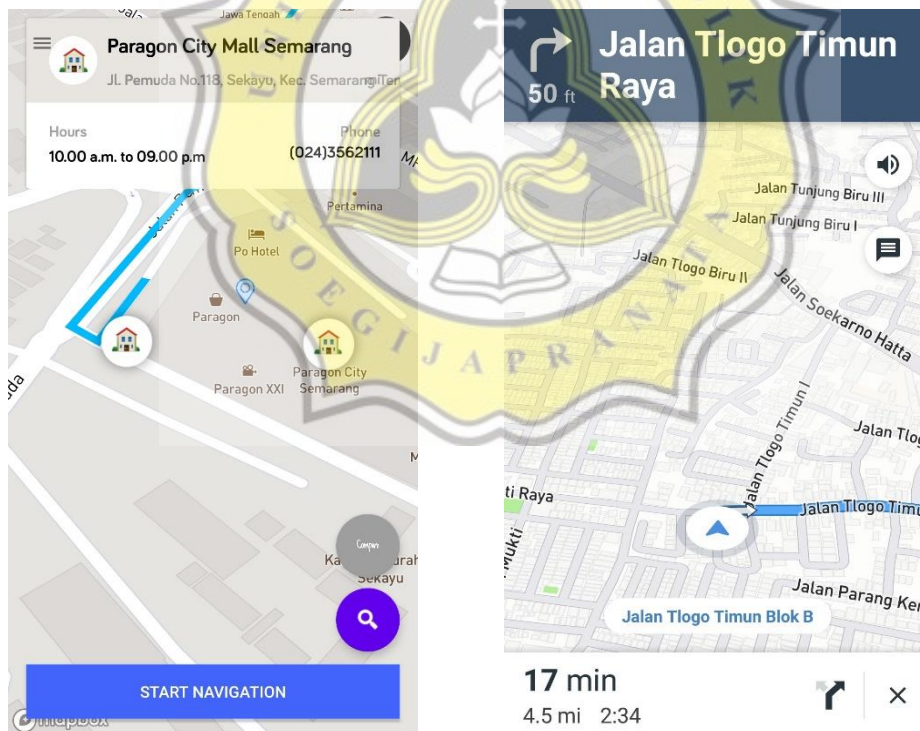
```

        .build(MapActivity.this);
        startActivityForResult(intent, REQUEST_CODE_AUTOCOMPLETE);
    }
});
}

```

Gambar 4.19 Script Proses Button Search

Setelah mencari lokasi yang diinginkan dengan menggunakan button search ,jika pengguna ingin mengetahui rute atau jalur menuju lokasi yang diinginkan, maka pengguna dapat langsung mengklik button Start Navigation. Halaman Navigation dapat dilihat pada Gambar 4.13



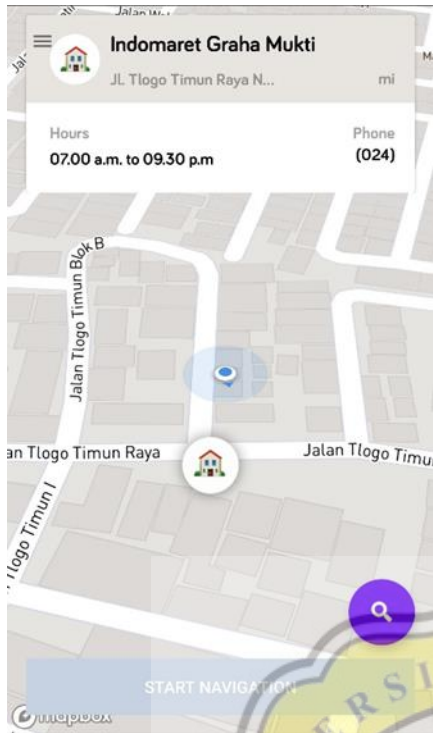
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Navigation

Script untuk proses menampilkan halaman *navigation* ini adalah sebagai berikut:

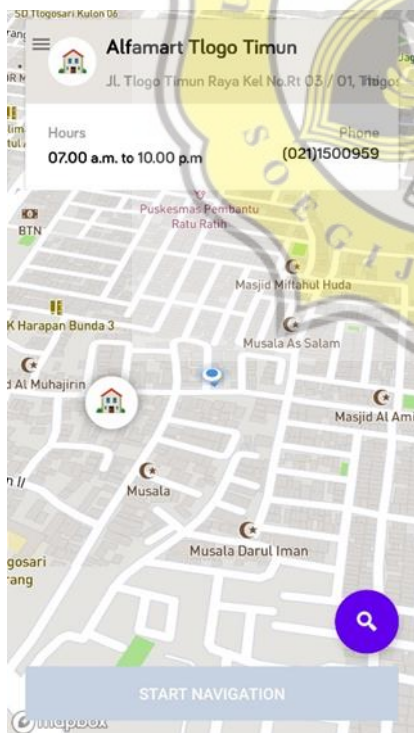
```
private void getRoute(Point origin, Point destination) {  
    NavigationRoute.builder(this)  
        .accessToken(Mapbox.getAccessToken())  
        .origin(origin)  
        .destination(destination)  
        .build()  
        .getRoute(new Callback<DirectionsResponse>() {  
            @Override  
            public void onResponse(Call<DirectionsResponse> call,  
Response<DirectionsResponse> response) {  
                // You can get the generic HTTP info about the response  
                Log.d(TAG, "Response code: " + response.code());  
                if (response.body() == null) {  
                    Log.e(TAG, "No routes found, make sure you set the right user  
and access token.");  
                    return;  
                } else if (response.body().routes().size() < 1) {  
                    Log.e(TAG, "No routes found");  
                    return;  
                }  
                currentRoute = response.body().routes().get(0);  
            }  
        })  
        @Override  
        public void onFailure(Call<DirectionsResponse> call, Throwable  
throwable) {  
            Log.e(TAG, "Error: " + throwable.getMessage());  
        }  
    }  
};  
}
```

Gambar 4.21 Script Proses Navigation

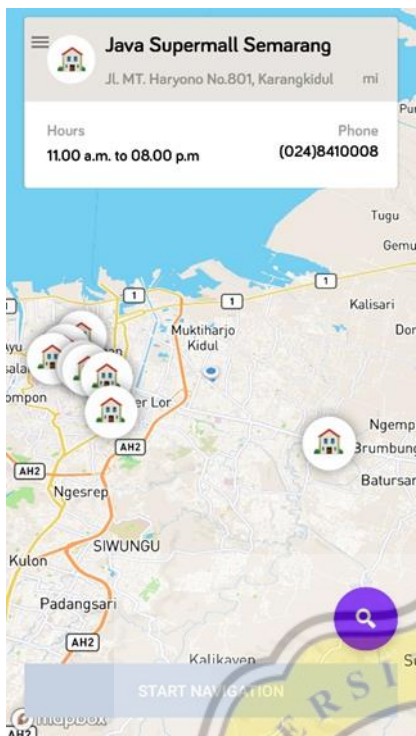
Berikut adalah tampilan menu halaman indomaret, alfamart, mall dan market.



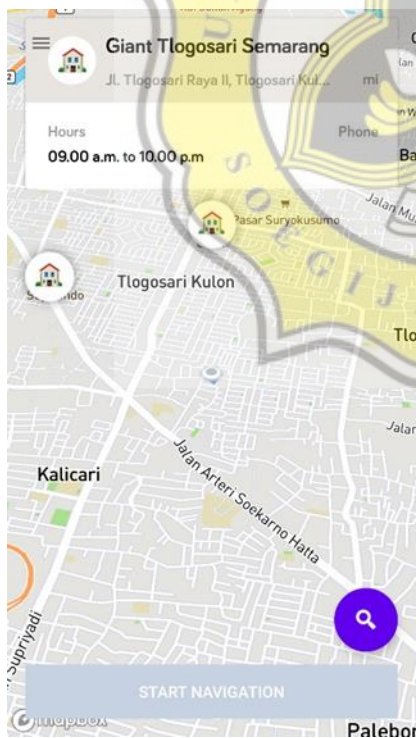
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Indomaret



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Alfamart



Gambar 4.24 Tampilan Halaman Mall



Gambar 4.25 Tampilan Halaman Market

4.3 Perbandingan Aplikasi

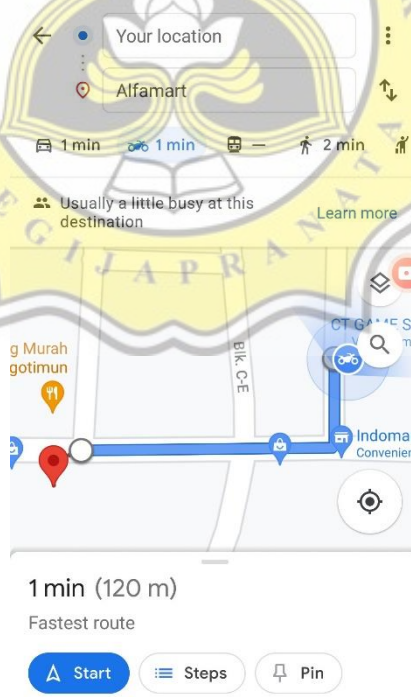
Penulis melakukan test aplikasi dengan membandingkan menggunakan aplikasi GoogleMaps dan aplikasi milik penulis Market Mall Finder. Penulis melakukan test navigation menggunakan nearby location menuju Alfamart terdekat dan search. Pada Aplikasi GoogleMaps test Navigation memiliki hasil Arrived namun tidak benar benar berada pada pin merah lokasi. Pada aplikasi Market Mall Finder bertuliskan Your destination is on the left (tujuanmu ada di sebelah kiri 50ft lagi) navigasi mengikuti letak pin merah lokasi tujuan



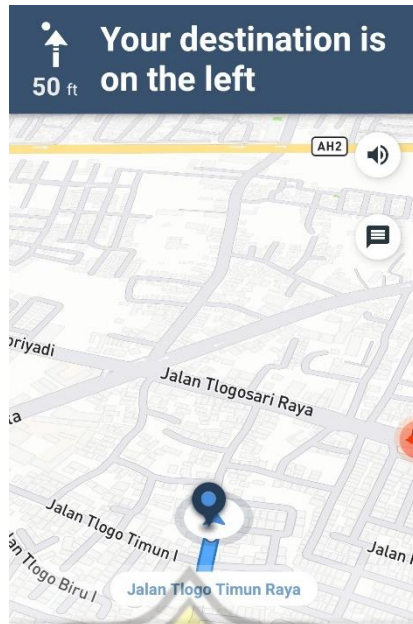
Gambar 4.26 NearbyLocation GoogleMaps



Gambar 4.27 Nearby Market Mall Finder

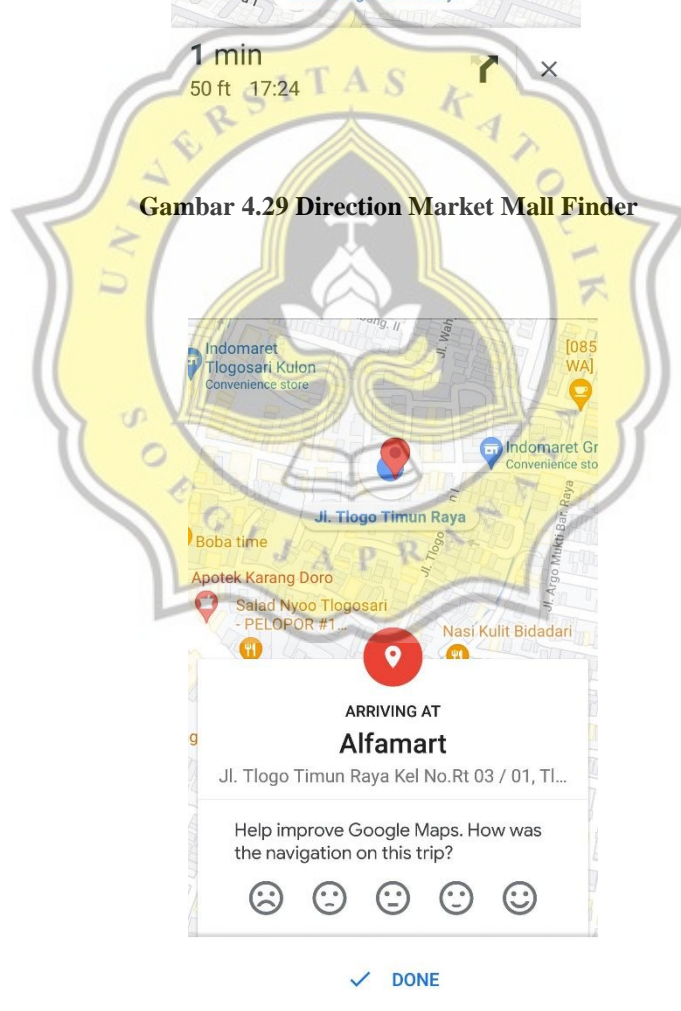


Gambar 4.28 Route GoogleMaps



1 min
50 ft 17:24

Gambar 4.29 Direction Market Mall Finder



Gambar 4.30 Arrived GoogleMaps

Pada fitur search MarketMall Finder mengambil dataset dari mapbox. MarketMall Finder memiliki kelemahan seperti dataset yang kurang lengkap, lokasi mall yang tidak ditemukan atau mungkin menggunakan kata kunci lain. Pada GoogleMaps mall yang dicari dapat ditemukan atau ditampilkan.



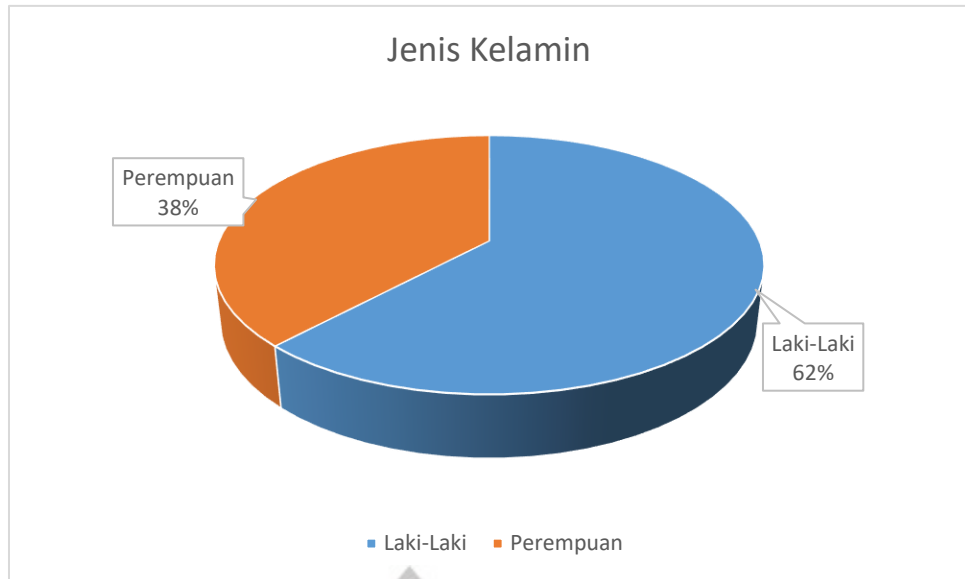
Gambar 4.31 Search MarketMall Finder



Gambar 4.32 GoogleMap Search

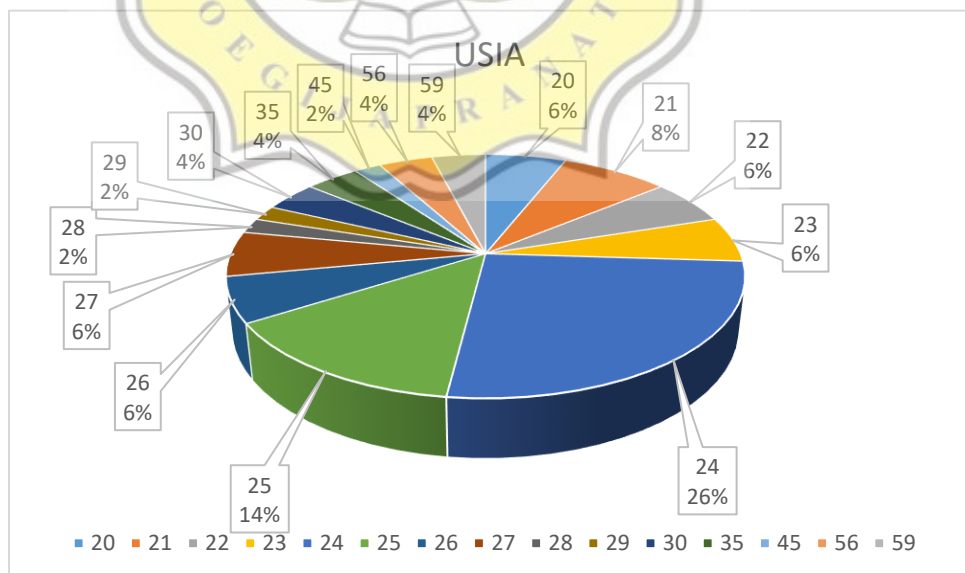
4.4 Hasil Kuesioner

Setelah tahap pengembangan aplikasi selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah membagikan kuesioner. Kuesioner dibagikan kepada 50 responden dari berbagai usia menggunakan Google Formulir. Hasil yang diperoleh dari kuesioner adalah sebagai berikut:



Gambar 4.33 Diagram Jenis Kelamin

Dari keseluruhan responden yang telah mengisi kuesioner, sebanyak 62,00% responden merupakan laki-laki dan 38,00% responden merupakan perempuan.

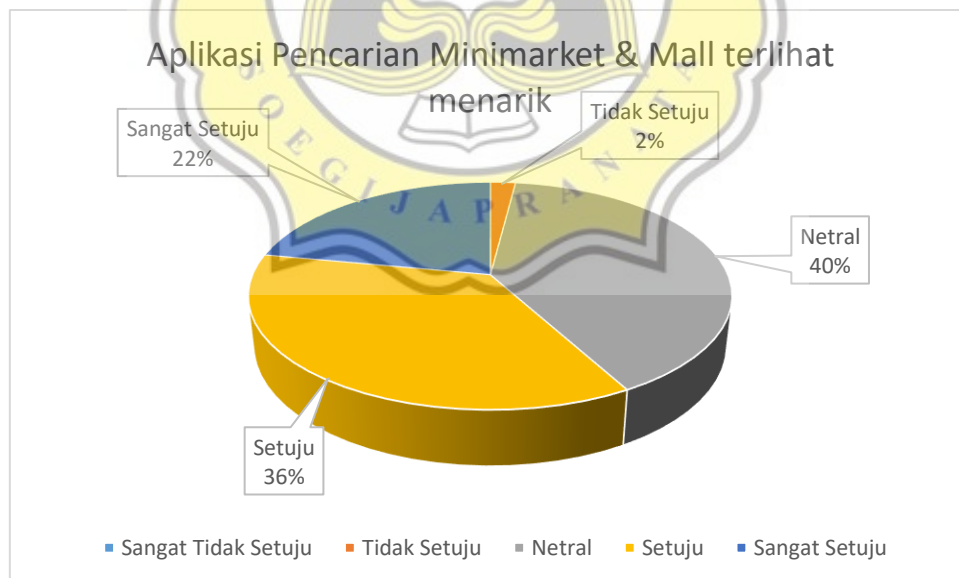


Gambar 4.34 Diagram Usia

Dari seluruh responden yang telah mengisi kuesioner, dapat dilihat dalam tabel berikut:

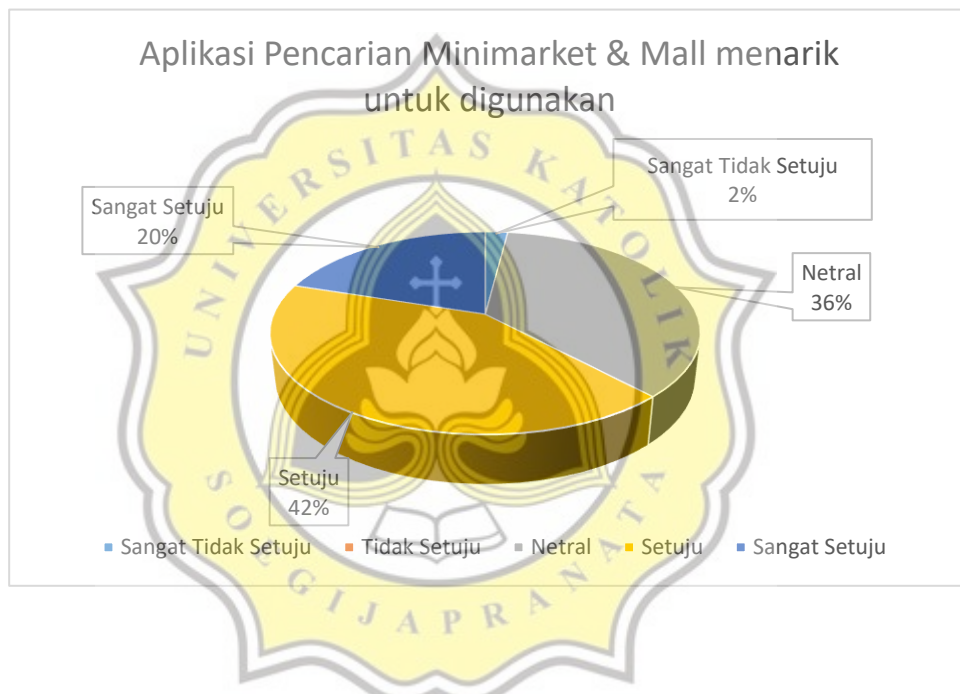
PERSENTASE	USIA
6% responden	20 tahun
8% responden	21 tahun
6% responden	22 tahun
6% responden	23 tahun
26% responden	24 tahun
14% responden	25 tahun
6% responden	26 tahun
6% responden	27 tahun
2% responden	28 tahun
2% responden	29 tahun
4% responden	30 tahun
4% responden	35 tahun
2% responden	45 tahun
4% responden	56 tahun
4% responden	59 tahun

Tabel 4.1 Tabel Diagram Usia



Gambar 4.35 Diagram Aplikasi Terlihat Menarik

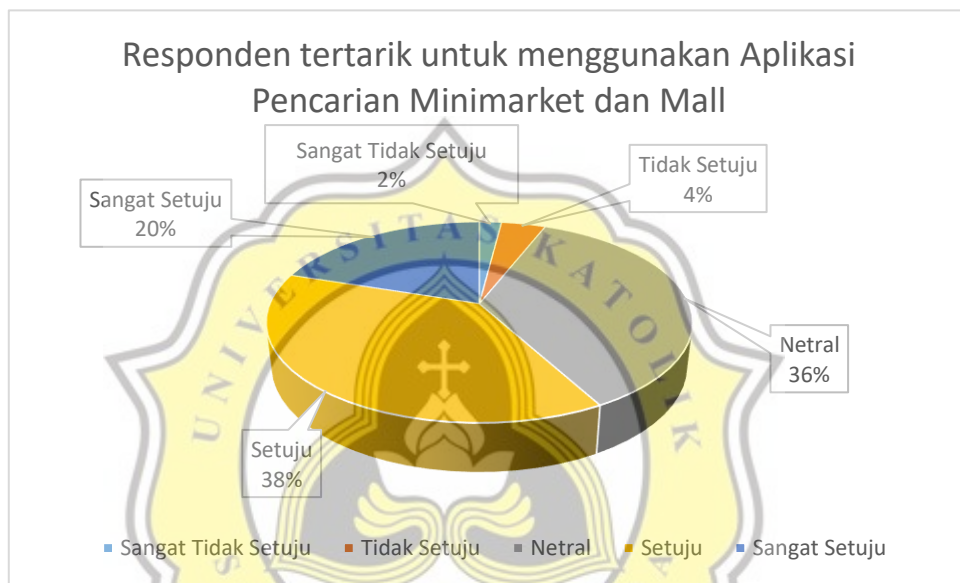
Sebanyak 22% responden menyatakan sangat setuju aplikasi pencarian minimarket dan mall terlihat menarik. 36% responden menyatakan setuju aplikasi pencarian minimarket dan mall terlihat menarik. 40% responden menyatakan netral. 2% responden menyatakan tidak setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall terlihat menarik. Dan sebanyak 0% responden atau tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.



Gambar 4.36 Diagram Aplikasi Menarik Untuk Digunakan

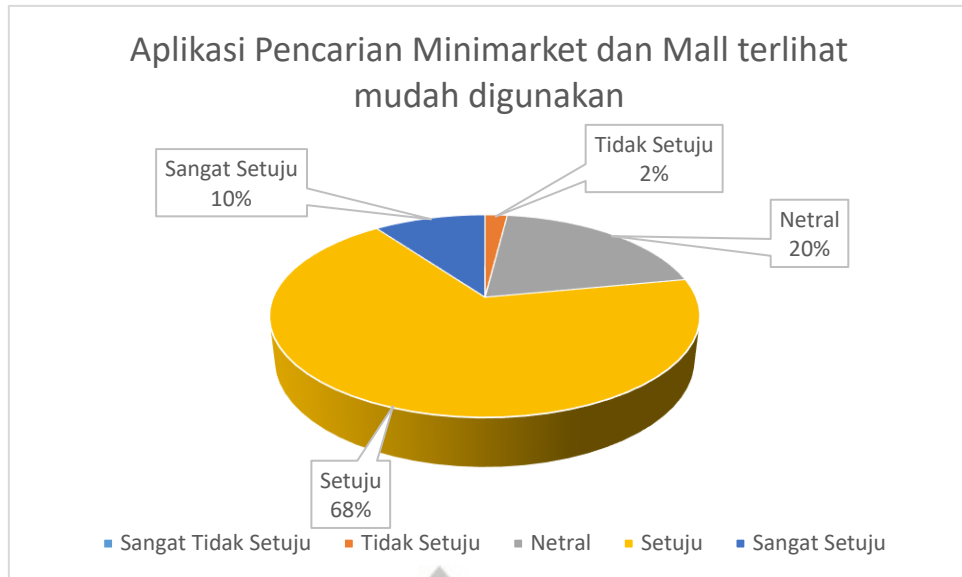
Menurut 20% responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall menarik untuk digunakan. Sebanyak 42% responden menyatakan setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall menarik untuk digunakan. 36% responden menyatakan netral. 0% responden menyatakan tidak setuju. 2% responden menyatakan sangat tidak

setuju jika aplikasi pencarian minimarket dan mall menarik untuk digunakan.



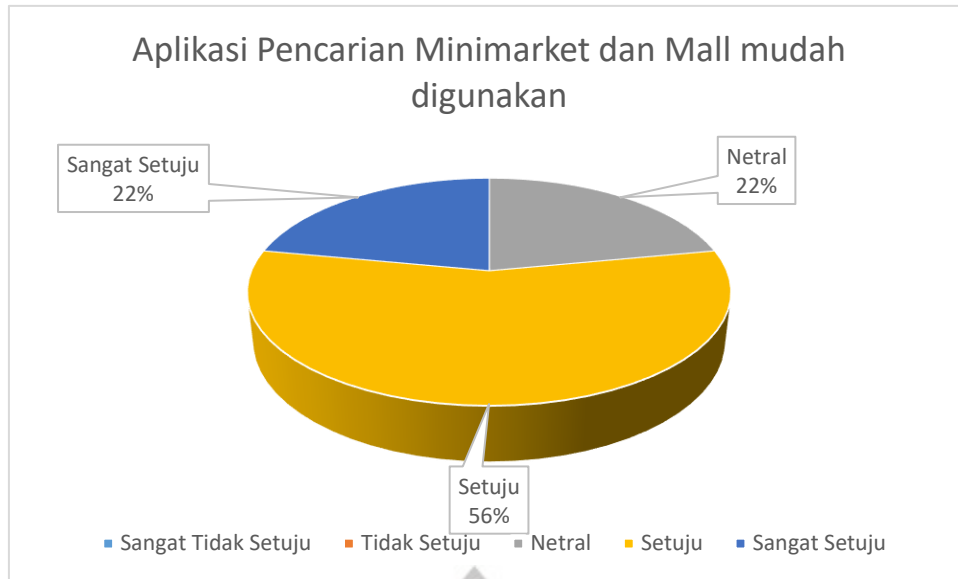
Gambar 4.37 Diagram Ketertarikan Responden Terhadap Aplikasi

Menurut 20% responden menyatakan sangat setuju bahwa mereka tertarik untuk menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall. 38% responden menyatakan setuju bahwa mereka tertarik untuk menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall. 36% responden menyatakan netral. 4% responden menyatakan tidak setuju dan 2% responden menyatakan sangat tidak setuju atau mereka tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall.



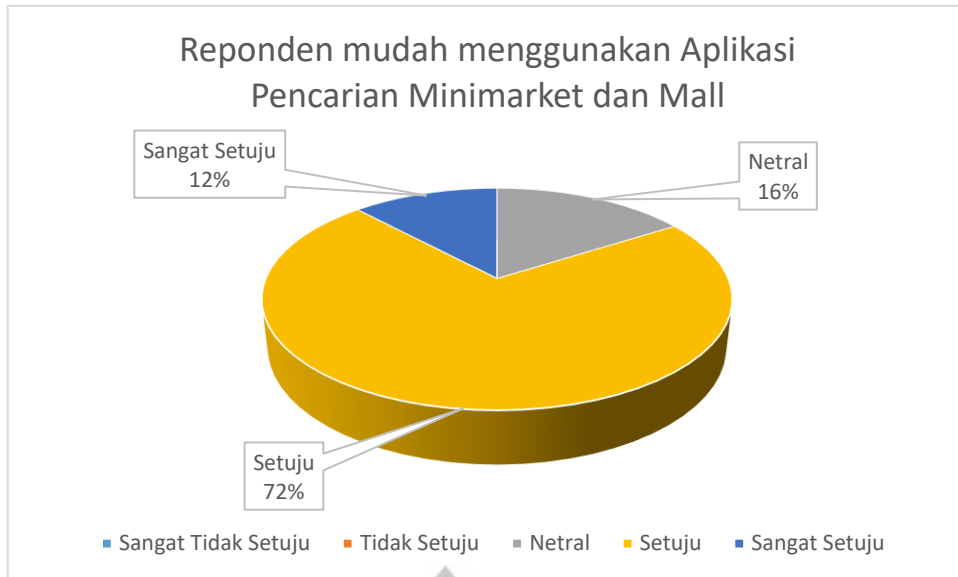
Gambar 4.38 Diagram Aplikasi Terlihat Mudah Digunakan

Menurut 10% responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall terlihat mudah untuk digunakan. 68% responden menyatakan setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall terlihat mudah untuk digunakan. 20% responden menyatakan netral. 2% responden menyatakan tidak setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall terlihat mudah untuk digunakan. Dan tidak ada responden atau 0% responden yang menyatakan sangat tidak setuju.



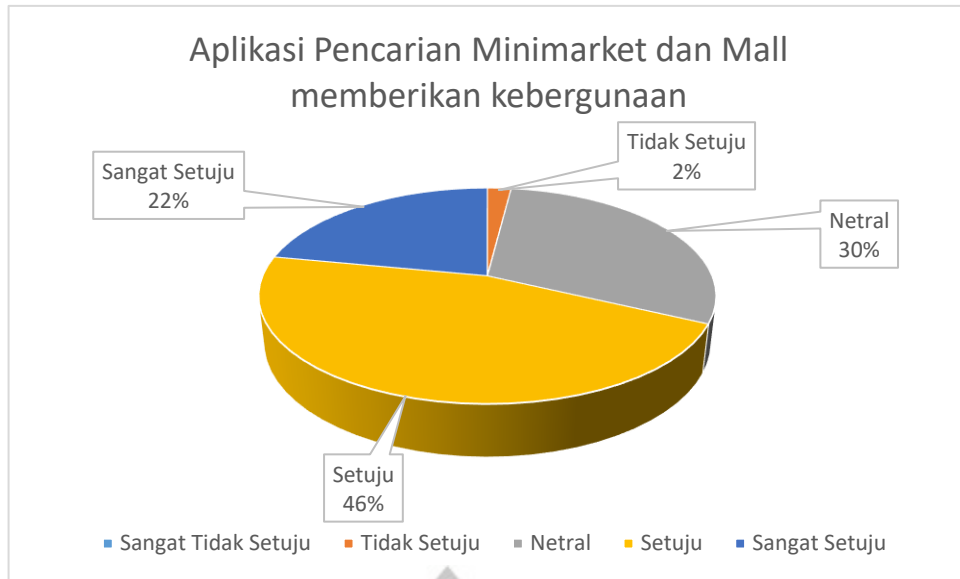
Gambar 4.39 Diagram Aplikasi Mudah Digunakan

Menurut 22% responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall mudah digunakan. 56% responden menyatakan setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall mudah digunakan. 22% responden menyatakan netral. Tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.



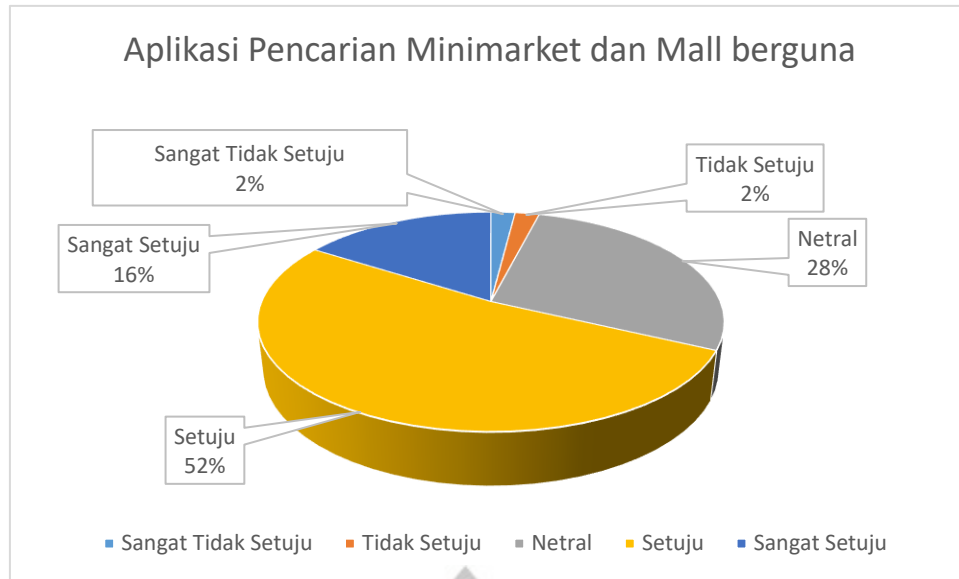
Gambar 4.40 Diagram Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Menurut 12% responden menyatakan sangat setuju bahwa mereka mudah memahami dan menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall. 72% responden menyatakan setuju bahwa mereka mudah memahami dan menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall. 16% responden menyatakan netral. Dan tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.



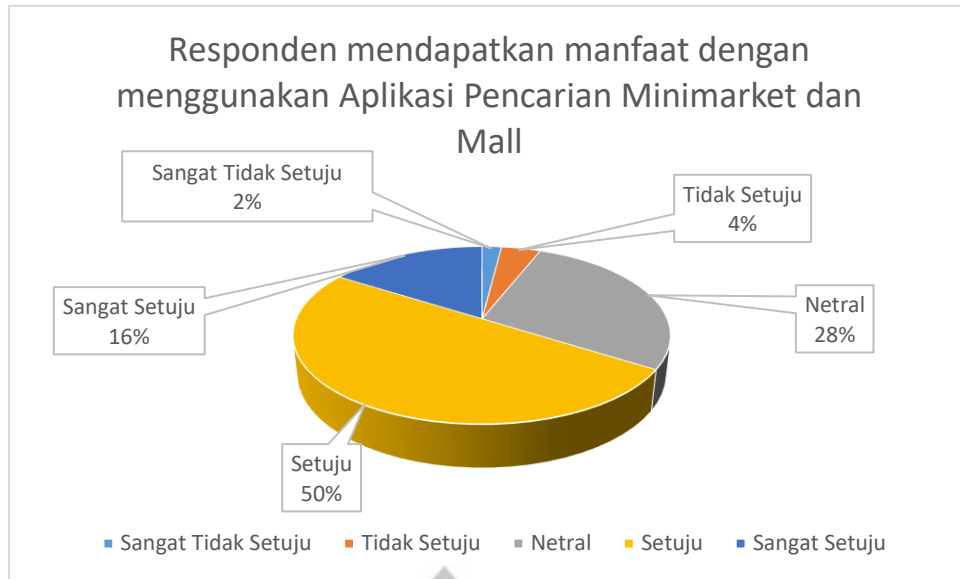
Gambar 4.41 Diagram Aplikasi Memberikan Kebergunaan

Menurut 22% responden sangat setuju bahwa menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall memberikan kebergunaan. 46% responden menyatakan setuju bahwa menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall memberikan kebergunaan. 30% responden menyatakan netral. 2% responden menyatakan tidak setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall memberikan kebergunaan. 0% responden yang menyatakan sangat tidak setuju.



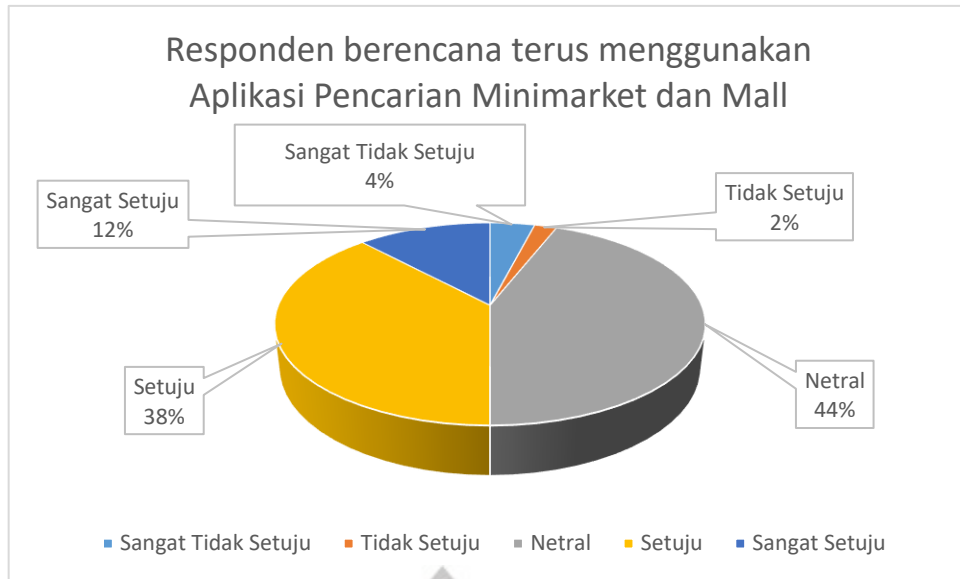
Gambar 4.42 Diagram Aplikasi Berguna

Menurut 16% responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall berguna. 52% responden menyatakan setuju bahwa aplikasi pencarian minimarket dan mall berguna. 28% responden menyatakan netral. 2% menyatakan tidak setuju dan 2% responden menyatakan sangat tidak setuju jika aplikasi pencarian minimarket dan mall berguna bagi mereka.



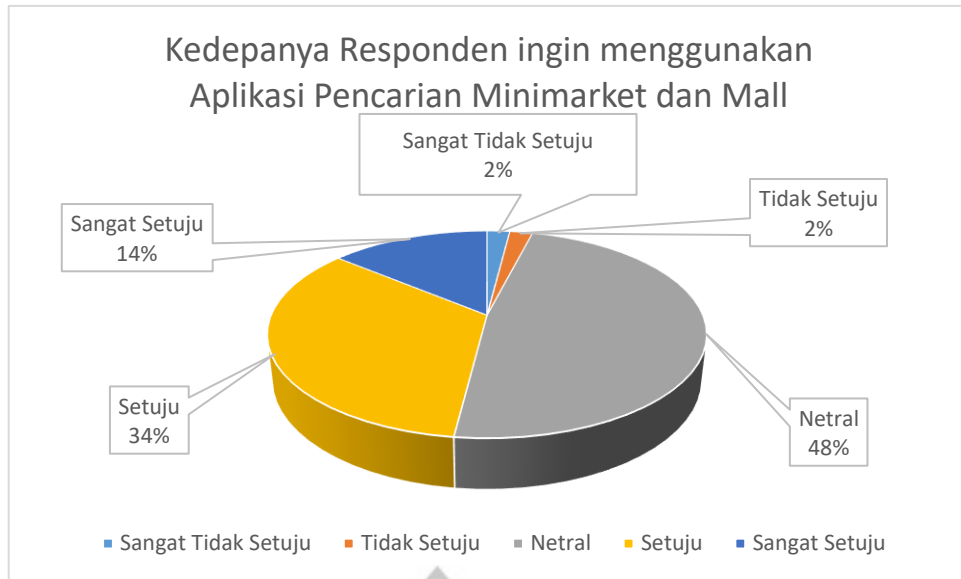
Gambar 4.43 Diagram Manfaat Yang Diperoleh Responden

Menurut 16% responden menyatakan sangat setuju bahwa dengan menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall mereka memperoleh manfaat. 50% responden menyatakan setuju bahwa dengan menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall mereka memperoleh manfaat. 28% responden menyatakan netral. 4% responden menyatakan tidak setuju, dan 2% responden menyatakan sangat tidak setuju atau mereka tidak memperoleh manfaat setelah menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall.



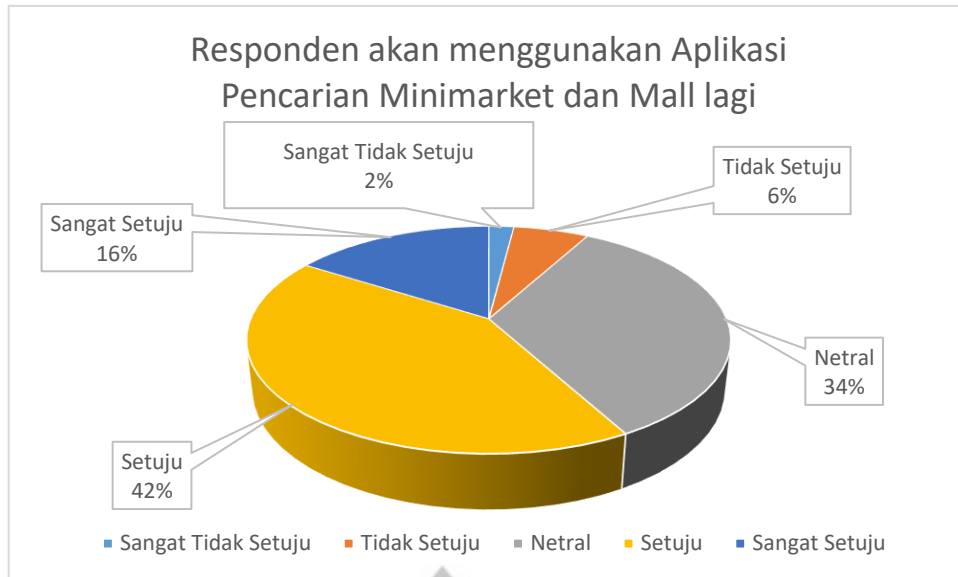
Gambar 4.44 Diagram Penggunaan Aplikasi Berulang

Menurut 12% responden mereka sangat setuju dan berencana untuk terus menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall. 38% responden menyatakan setuju dan berencana untuk terus menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall. 44% responden menyatakan netral. 2% responden menyatakan tidak setuju dan 4% responden menyatakan sangat tidak setuju atau mereka tidak berencana untuk menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall kembali.



Gambar 4.45 Diagram Keinginan Responden

Menurut 14% responden menyatakan sangat setuju bahwa kedepannya mereka ingin menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall. 34% responden menyatakan setuju bahwa kedepannya mereka ingin menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall. 48% responden menyatakan netral, 2% responden menyatakan tidak setuju dan 2% responden menyatakan sangat tidak setuju atau mereka kedepannya tidak ingin menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall.

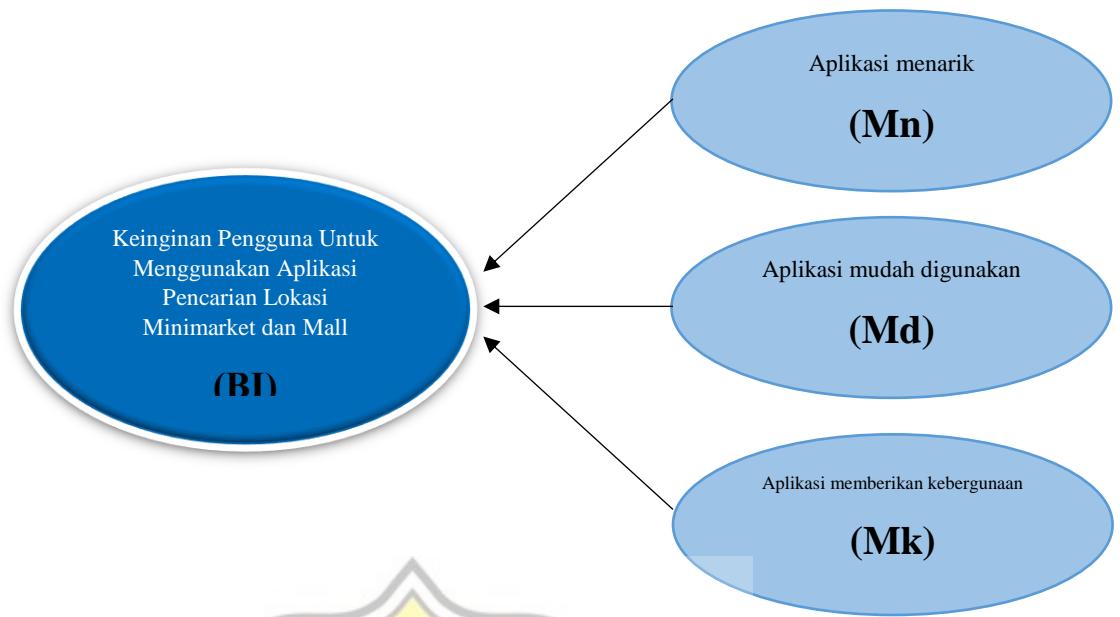


Gambar 4.46 Diagram Penggunaan Kembali Aplikasi

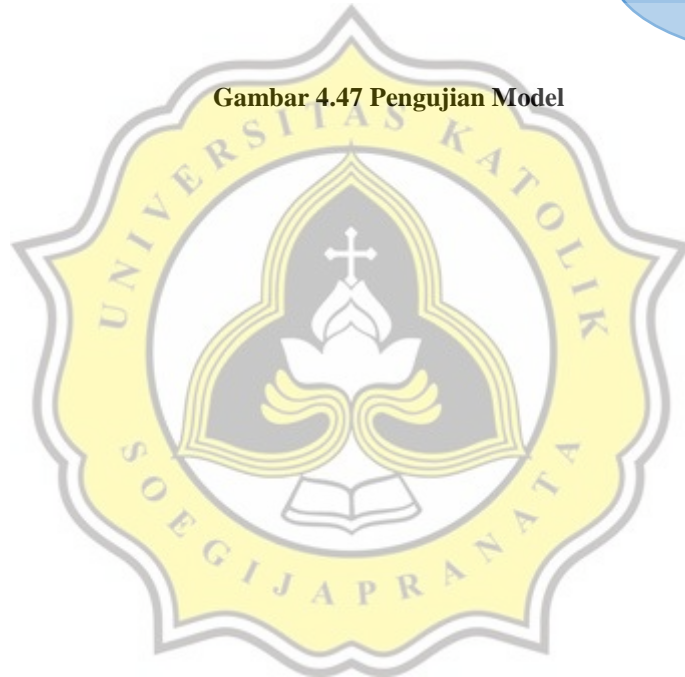
Menurut 16% responden menyatakan sangat setuju bahwa mereka akan menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall lagi. 42% responden menyatakan setuju bahwa mereka akan menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall lagi. 34% responden menyatakan netral. 6% responden menyatakan tidak setuju dan 2% responden menyatakan sangat tidak setuju atau mereka tidak akan menggunakan aplikasi pencarian minimarket dan mall lagi.

4.5 Pengujian Aplikasi

Aplikasi akan diujikan untuk mengetahui apakah dengan Aplikasi yang Menarik, Aplikasi yang mudah digunakan dan Aplikasi yang memberikan Kebergunaan dapat menambahkan keinginan Pengguna untuk menggunakan Aplikasi Pencarian Lokasi Minimarket dan Mall pada Gambar 4.41 dibawah ini.



Gambar 4.47 Pengujian Model



4.4.1 Uji Validitas Kuesioner

**Rotated Component
Matrix^a
Component**

	1	2
Mn1	.689	.318
Mn2	.838	.199
Mn3	.816	.341
Md1	.272	.650
Md2	.402	.781
Md3	.066	.844
Mk1	.837	.159
Mk2	.871	.217
Mk3	.884	.150
BI1	.729	.418
BI2	.823	.291
BI3	.834	.297

Tabel 4.2 Uji Validitas

Data yang memiliki nilai diatas 0.4 tidak digugurkan karena data tersebut valid

Mn merupakan indikator variabel dari kemenarikan

Data Mn1, Mn2 dan Mn3 mengelompok valid pada Component 1

Md merupakan indikator variabel dari kemudahan

Data Md1, Md2 dan Md3 mengelompok valid pada Component 2

Mk merupakan indikator variabel dari kebergunaan

Data Mk1, Mk2 dan Mk3 mengelompok valid pada Component 1

BI merupakan indikator variabel dari (Intention) pengguna

Data BI1, BI2 dan BI3 mengelompok valid pada Component 1

Variabel tersebut diambil berdasarkan hipotesa yang telah disiapkan sebelum penyebaran kuesioner dilakukan.

4.4.2 Uji Reliabilitas Kuesioner

Uji Reliabilitas adalah pengujian yang menunjukkan apakah suatu instrument yang digunakan untuk memperoleh informasi dapat dipercaya untuk mengungkap informasi di lapangan sebagai alat pengumpul data, Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan konsisten dari waktu ke waktu. Hasil dapat dilihat dari Tabel 4.2.

Variabel	Cronbach's Alpha Coefficient	Internal Consistency
Mn	0.916	Excellent
Md	0.732	Acceptable
Mk	0.920	Excellent
BI	0.931	Excellent

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas

Analisa reliabilitas untuk mendapatkan tingkat koefisien Cronbach's Alpha yang dilakukan per kelompok indikator pada masing-masing variabel. Interpretasi nilai koefisien Cronbach's Alpha mengikuti George dan Mallery (2003). Yaitu apabila nilai ($0.5 > \alpha$) maka Internal Consistency yang akan didapatkan adalah (Unacceptable), ($0.6 > \alpha \geq 0.5$) = (Poor) ($0.7 > \alpha \geq 0.6$) = (Questionable), ($0.8 > \alpha \geq 0.7$) = (Acceptable), ($0.9 > \alpha \geq 0.8$) = (Good) dan ($\alpha \geq 0.9$) = (Excellent).

4.4.3 Uji Korelasi

		SMN	SMD	SMK	SBI
SMN	Pearson Correlation	1	.435**	.681**	.701**
	Sig. (2-tailed)		.002	.000	.000
	N	50	50	50	50
SMD	Pearson Correlation	.435**	1	.512**	.619**
	Sig. (2-tailed)	.002		.000	.000
	N	50	50	50	50
SMK	Pearson Correlation	.681**	.512**	1	.737**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	50	50	50	50
SBI	Pearson Correlation	.701**	.619**	.737**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.4 Uji Korelasi

Uji korelasi adalah uji statistika untuk mengetahui hubungan antar dua variabel. Dari Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa SMN adalah rata-rata dari variabel Mn (Menarik), SMD adalah rata-rata dari variabel Md (Mudah), SMK adalah rata-rata dari variabel Mk (Kebergunaan) dan SBI adalah rata-rata dari variabel BI (*Behavioural Intention*).

Hasil dari Uji Korelasi menunjukkan bahwa SMN (Menarik), SMD (Mudah) dan SMK (Kebergunaan) memiliki Korelasi Positif pada SBI, yang di tandai dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Jadi dengan adanya faktor Kemenarikan, Kemudahan dan Kebergunaan dapat meningkatkan Keinginan Responden untuk menggunakan aplikasi.

