

BAB V

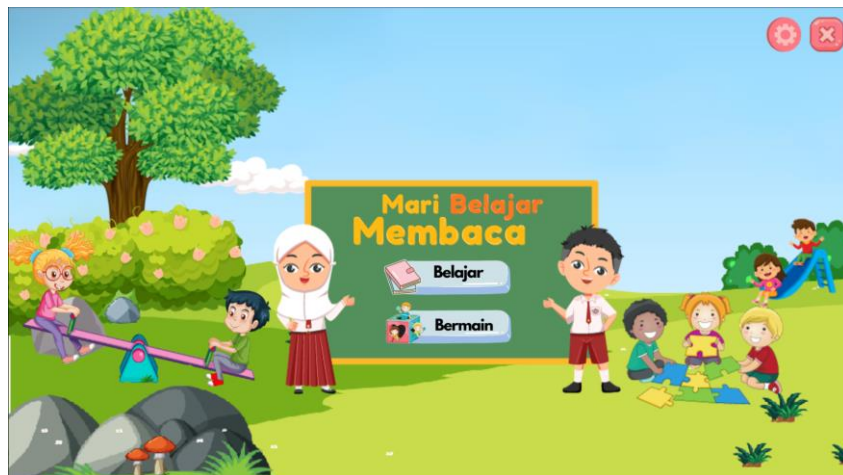
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan sebuah proses untuk menjalankan suatu rencana menjadi kenyataan, yaitu tahap di mana suatu sistem direalisasikan berdasarkan perencanaan dan desain yang dilakukan pada bab IV sebelumnya. Dengan adanya implementasi pastinya sangat membantu dalam menentukan apakah sistem yang dirancang dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Sempoa Fonem Mayang. Berikut ini hasil implementasi dari halaman output:

1. Tampilan Halaman utama

Pada halaman utama terdapat 2 menu pilihan, yaitu menu belajar dan bermain. Ketika user memilih salah satu menu, maka sistem akan menampilkan halaman menu yang diinginkan.



Gambar 5. 1 Tampilan Halaman Utama

2. Halaman Menu Belajar

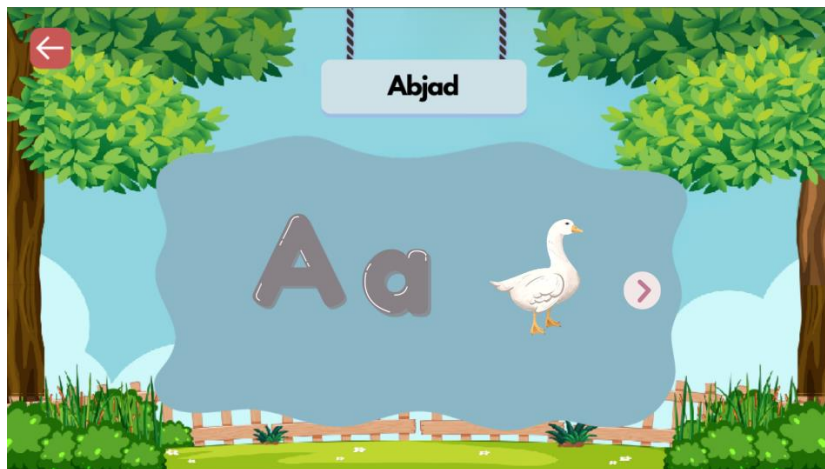
Saat user memilih belajar maka outputnya seperti gambar 5.2. Pada halaman ini terdapat 3 pelajaran, yaitu belajar abjad, 1 suku kata, dan 2 suku kata.



Gambar 5. 2 Halaman Menu Belajar

3. Halaman Belajar Abjad

Berikut ini merupakan tampilan halaman belajar abjad. Dalam halaman ini menampilkan huruf dan gambar yang huruf awalnya sesuai dengan huruf abjad yang pertama yaitu huruf "A".



Gambar 5. 3 Halaman Belajar Abjad

4. Halaman Belajar 1 Suku Kata

Berikut ini merupakan tampilan halaman belajar 1 suku kata.



Gambar 5. 4 Halaman Belajar 1 Suku Kata

5. Halaman Belajar 2 Suku Kata

Berikut ini merupakan halaman belajar 2 suku kata



Gambar 5. 5 Halaman Belajar 2 Suku Kata

6. Halaman Menu Bermain

Saat user memilih bermain maka outputnya seperti gambar 5.6. Pada halaman ini terdapat 3 permainan, yaitu memecahkan balon huruf, mencocokkan huruf, dan mencocokkan 2 suku kata.



Gambar 5. 6 Halaman Menu Bermain

7. Halaman Mencocokkan huruf

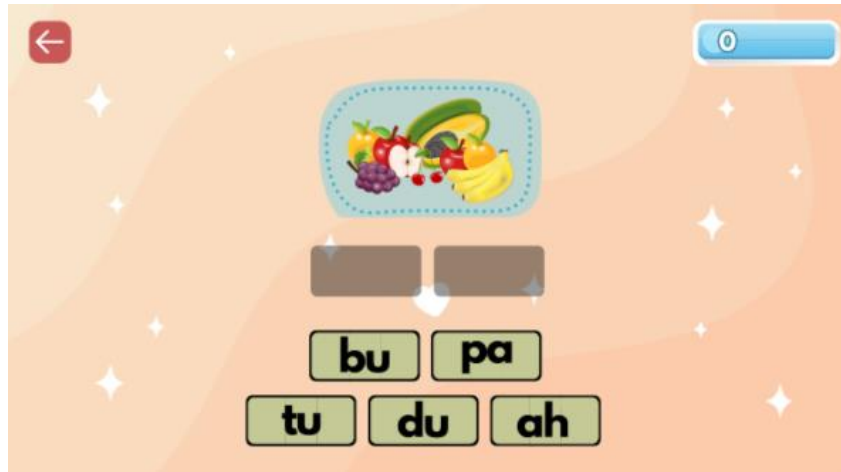
Berikut ini merupakan halaman mencocokkan huruf



Gambar 5. 7 Halaman Mencocokkan huruf

8. Halaman Mencocokkan 2 Suku Kata

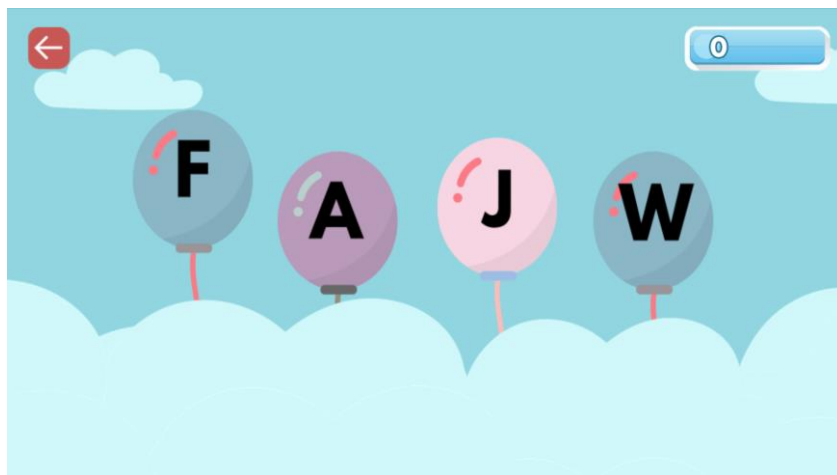
Berikut ini merupakan halaman mencocokkan 2 suku kata



Gambar 5. 8 Halaman Mencocokkan 2 Suku Kata

9. Halaman Memecahkan balon huruf

Berikut ini merupakan halaman memecahkan balon huruf



Gambar 5. 9 Halaman Memecahkan balon huruf

10. Halaman Jawaban tepat

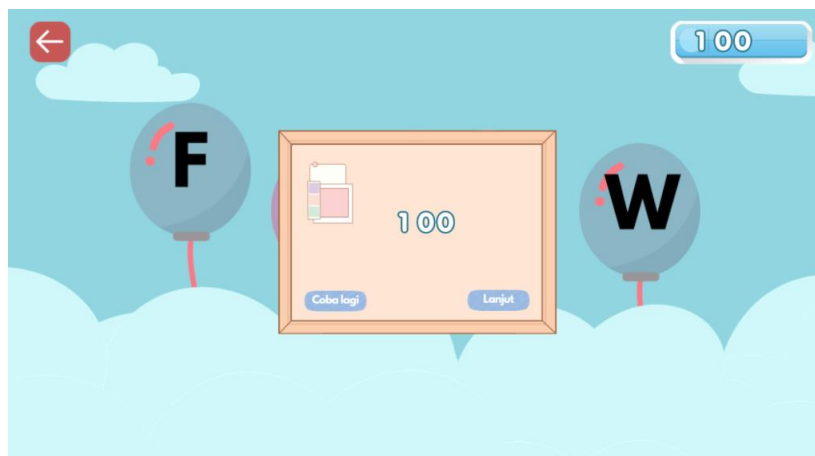
Ketika user menjawab dengan tepat maka tampilannya akan seperti berikut ini.



Gambar 5. 10 Halaman Jawaban tepat

11. Halaman Skor

Berikut ini merupakan halaman untuk menunjukkan nilai skor user setelah bermain.



Gambar 5. 11 Halaman Skor

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk mengevaluasi kualitas dari kinerja sistem itu sendiri secara keseluruhan sebelum diimplementasikan secara penuh. Tujuan dari adanya pengujian sistem yaitu untuk memastikan sistem bekerja sesuai dengan yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap pengujian ini dilakukan dengan metode *blackbox*. Metode ini berguna untuk memastikan

program pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan tidak ada eror atau kecacatan pada program. Tujuan dari adanya pengujian ini adalah supaya bisa menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat yang diuji.

Pengujian ini berawal dari tampilan awal yaitu halaman utama, yang di mana tampilan halaman utama itu berisi pilihan belajar dan bermain, serta terdapat *button* untuk keluar dari aplikasi. Lalu pengujian ini dilakukan lebih lanjut ke masing-masing menu yang terdapat pada tabel pengujian sistem. Pada pengujian ini disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1. Pengujian Halaman Utama

Pada pengujian halaman utama dilakukan supaya dapat mengetahui proses yang diharapkan dapat berjalan dengan baik atau tidak. Untuk hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. 1 Pengujian Halaman Utama

Deskripsi	Prosedur Pengujian	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan	kesimpulan
Membuka aplikasi	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman menu utama	Tampilan halaman utama	Berhasil
Menampilkan halaman utama	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman menu utama	Tampilan halaman menu utama	Berhasil
Menampilkan halaman belajar	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman menu belajar	Tampilan halaman menu belajar	Berhasil
Menampilkan halaman bermain	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan menu halaman bermain	Tampilan halaman menu bermain	Berhasil
Pengujian tombol <i>setting</i>	Mengklik tombol <i>setting</i>	Menampilkan button sound dan music	Tampilan button sound dan music	Berhasil
Pengujian tombol keluar	Mengklik tombol silang	Menampilkan pilihan tetap	Tampilan pilihan tetap	Berhasil

Deskripsi	Prosedur Pengujian	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan	kesimpulan
		bermain atau keluar	bermain atau keluar	

2. Pengujian Menu Belajar

Pada pengujian menu belajar dilakukan supaya dapat mengetahui proses yang diharapkan dapat berjalan dengan baik atau tidak. Untuk hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. 2 Pengujian Menu Belajar

Deskripsi	Prosedur Pengujian	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan	kesimpulan
Membuka menu belajar	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman menu belajar	Tampilan halaman menu belajar	Berhasil
Membuka menu belajar abjad	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman belajar abjad	Tampilan halaman belajar abjad	Berhasil
Membuka menu belajar 1 suku kata	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman belajar 1 suku kata	Tampilan halaman belajar 1 suku kata	Berhasil
Membuka menu belajar 2 suku kata	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman belajar 2 suku kata	Tampilan halaman belajar 2 suku kata	Berhasil
Pengujian tombol next	Mengklik tombol next	Menampilkan halaman berikutnya	Tampilan halaman berikutnya	Berhasil
Pengujian tombol kembali	Mengklik tombol kembali	Menampilkan halaman menu belajar	Tampilan halaman menu belajar	Berhasil

3. Pengujian Menu Bermain

Pada pengujian menu bermain dilakukan supaya dapat mengetahui proses yang diharapkan dapat berjalan dengan baik atau tidak. Untuk hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. 3 Pengujian Menu Bermain

Deskripsi	Prosedur Pengujian	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan	kesimpulan
Membuka menu bermain	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman menu bermain	Tampilan halaman menu bermain	Berhasil
Membuka menu bermain pecah balon	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman bermain pecah balon	Tampilan halaman bermain pecah balon	Berhasil
Membuka menu bermain mencocokkan huruf	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman bermain mencocokkan huruf	Tampilan halaman bermain mencocokkan huruf	Berhasil
Membuka menu bermain mencocokkan 2 suku kata	Menunggu sistem dimuat	Menampilkan halaman bermain mencocokkan 2 suku kata	Tampilan halaman bermain mencocokkan 2 suku kata	Berhasil
Pengujian tombol next	Mengklik tombol next	Menampilkan halaman berikutnya	Tampilan halaman berikutnya	Berhasil
Pengujian tombol coba lagi	Mengklik tombol coba lagi	Menampilkan halaman bermain yang dituju	Tampilan halaman bermain yang di tuju	Berhasil
Pengujian tombol kembali	Mengklik tombol kembali	Menampilkan halaman menu belajar	Tampilan halaman menu belajar	Berhasil

5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH SISTEM

Adapun hasil yang dicapai oleh sistem guna mengatasi masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. *Game* ini dirancang dengan sangat sederhana sehingga mudah digunakan dan memiliki konsep bermain yang menarik bagi pengguna.
2. *Game* ini dirancang dengan penyusunan huruf yang sesuai dengan objek, memecahkan balon yang berisi huruf, dan mencocokkan 2 suku kata. Guna membantu anak-anak untuk memahami materi belajar dalam bentuk yang menarik serta dapat mudah dipahami.

Adapun kekurangan dari sistem yang dibuat sebagai berikut:

1. *Game* ini diciptakan untuk anak-anak yang usianya 5-7 tahun. Permainan ini tidak ada sistem poin, dan tidak memiliki kondisi untuk menang, atau kalah. Tujuannya adalah untuk membantu anak-anak dalam memahami sejauh mana pengetahuan mereka tentang abjad dan suku kata. Dengan permainan ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan interaktif, sambil meningkatkan pemahaman mereka tentang membaca.