

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Pada tahapan ini penulis mengimplementasikan hasil dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Implementasi yang dimaksud adalah proses menterjemahkan rancangan menjadi sebuah program aplikasi.

Adapun hasil implementasi dari halaman *output* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Menu Utama



Gambar 5.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan diatas merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat *user* membuka aplikasi dan menampilkan form mulai permainan, form materi, form profil dan form bantuan. Pada halaman ini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan *user*.

2. Tampilan Menu mulai permainan



Gambar 5.2 Tampilan Menu Mulai Permainan

Tampilan di atas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol mulai permainan pada halaman utama. Pada halaman ini terdapat sub menu yang dapat dipilih yaitu menu mamalia, serangga, reptil dan burung.

3. Tampilan Menu soal hewan mamalia



Gambar 5.3 Tampilan Menu soal hewan mamalia

Tampilan di atas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol menu mamalia pada halaman mulai permainan. Pada halaman ini terdapat soal-soal mengenai hewan mamalia.

4. Tampilan Menu soal hewan serangga



Gambar 5.4 Tampilan Menu soal hewan serangga

Tampilan di atas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol menu serangga pada halaman mulai permainan. Pada halaman ini terdapat soal-soal mengenai hewan serangga.

5. Tampilan menu soal hewan reptil



Gambar 5.5 Tampilan menu soal hewan reptil

Tampilan di atas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol menu reptil pada halaman mulai permainan. Pada halaman ini terdapat soal-soal mengenai hewan reptil.

6. Tampilan menu soal hewan burung



Gambar 5.6 Tampilan menu soal hewan burung

Tampilan di atas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol menu burung pada halaman mulai permainan. Pada halaman ini terdapat soal-soal mengenai hewan burung.

7. Tampilan menu materi



Gambar 5.7 Tampilan menu materi

Tampilan di atas merupakan tampilan yang berisikan materi-materi mengenai hewan mamalia, serangga, reptil dan burung.

8. Tampilan menu profil



Gambar 5.8 Tampilan menu profil

Tampilan di atas merupakan tampilan yang berisikan profil pembuat aplikasi.

9. Tampilan menu bantuan



Gambar 5.9 Tampilan menu bantuan

Tampilan di atas merupakan tampilan yang berisikan bantuan penggunaan aplikasi.

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dilakukan untuk melihat apakah program yang dibuat tersebut telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Dari hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Pengujian Sistem

Deskripsi	Prosedur pengujian	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Memilih menu mulai permainan	- Jalankan aplikasi - Klik tombol mulai permainan	Menampilkan halaman mulai permainan	Tampilan halaman mulai permainan	Baik
Memilih salah satu hewan	- Jalankan aplikasi - Klik tombol salah satu hewan	Menampilkan salah satu halaman soal hewan	Tampilan halaman soal hewan	Baik
Memilih menu materi	- Jalankan aplikasi - Klik tombol	Menampilkan materi	Tampilan halaman materi	Baik

	materi			
Memilih menu profil	- Jalankan aplikasi - Klik tombol profil	Menampilkan halaman profil	Tampilan halaman profil	Baik
Memilih menu bantuan	- Jalankan aplikasi - Klik tombol bantuan	Menampilkan halaman bantuan	Tampilkan halaman bantuan	Baik
Keluar Aplikasi	- Jalankan aplikasi - Klik tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Keluar dari aplikasi	Baik

5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI SISTEM

Berdasarkan analisa yang didapat dari tampilan-tampilan hasil implementasi serta pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh penulis, diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi yang dibuat telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi perangkat ajar ini antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi bisa langsung dijalankan tanpa harus menginstalnya terlebih dahulu.
2. Antarmuka (*interface*) yang didesain secara sederhana (*simple*), sederhana dan tidak menggunakan banyak layar, sehingga tidak membingungkan *user*.
3. Mudah dioperasikan karena desainnya dirancang untuk mudah digunakan, khususnya untuk anak-anak.
4. Sistem dapat menjelaskan hewan sekitar secara visualisasi sehingga diharapkan anak dapat lebih mudah dalam memahami dan mudah mengenali binatang disekitar.
5. Memiliki materi-materi mengenai pengenalan hewan.
6. Menarik minat belajar anak-anak agar lebih mengenal berbagai macam hewan yang ada.

Selain kelebihan adapun kekurangan dari perangkat ajar ini adalah sebagai berikut :

1. Memerlukan bimbingan orang tua agar anak dapat lebih mudah memahami hewan.
2. Fitur yang terdapat dalam aplikasi perangkat ajar ini belum begitu kompleks seperti tidak terdapatnya animasi 3D.
3. Menambah materi yang lebih luas