

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

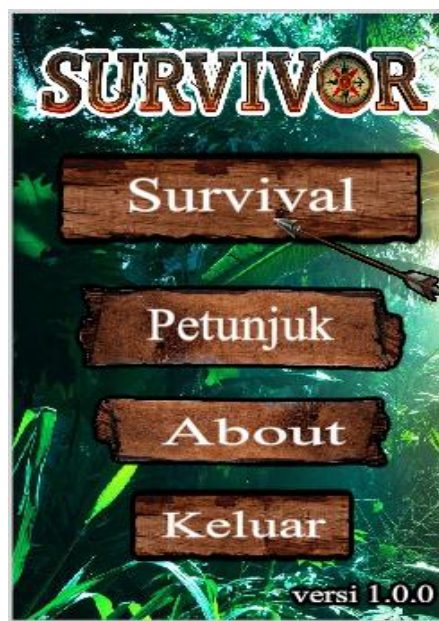
5.1 HASIL IMPLEMENTASI

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

Tampilan menu utama ini merupakan implementasi dari rancangan menu utama pada Gambar 4.10 , sedangkan Action Script ada pada lampiran.



Gambar 5.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan diatas merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat *user* membuka aplikasi. Pada halaman ini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan *user*.

2. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu materi ini merupakan implementasi dari rancangan menu utama pada Gambar 4.11 , sedangkan Action Script ada pada lampiran.



Gambar 5.2 Tampilan Menu Materi

Tampilan di atas merupakan tampilan dari menu materi, yang berisi daftar materi yang dapat dipilih oleh *user*. Yang berisi penjelasan tentang survival yang dapat dipelajari dengan mudah karena memiliki penjelasan lengkap disertakan gambar dan tutorial survival.

3. Tampilan Menu Petunjuk

Tampilan menu petunjuk ini merupakan implementasi dari rancangan menu utama pada Gambar 4.15 , sedangkan Action Script ada pada lampiran.



Gambar 5.3 Tampilan Menu Petunjuk

Tampilan di atas merupakan tampilan dari menu petunjuk, yang merupakan halaman yang berisi tentang petunjuk penggunaan program yang bisa dibaca oleh *user* sebelum menggunakan aplikasi yang berguna untuk mempermudah *user* dalam menggunakan aplikasi survival ini.

4. Tampilan Menu Pengaturan

Tampilan menu pengaturan ini merupakan implementasi dari rancangan menu utama pada Gambar 4.16 , sedangkan Action Script ada pada lampiran.



Gambar 5.4 Tampilan Menu Pengaturan

Tampilan di atas merupakan tampilan dari menu pengaturan yang dapat dilihat oleh *user* dengan memilih tombol pengaturan yang ada pada menu utama. Halaman ini berisi pengaturan aplikasi yang dapat disesuaikan dengan keinginan *user*.

5. Tampilan About

Tampilan menu About ini merupakan implementasi dari rancangan menu utama pada Gambar 4.17 , sedangkan Action Script ada pada lampiran.



Gambar 5.5 Tampilan About

Tampilan di atas merupakan tampilan dari menu About yang dapat dilihat oleh *user* dengan memilih tombol About yang ada pada menu utama. Halaman ini berisi data pemilik 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. Untuk mengetahui keberhasilan dari hasil implementasi sistem yang telah dilakukan, pada tahap pengujian terhadap aplikasi, dan kemudian dilanjutkan dengan sub-sub menu yang terdapat pada aplikasi secara keseluruhan.

Penulis menyajikan dalam bentuk tabel dengan kolom identifikasi, deskripsi, prosedur pengujian, keluaran yang diharapkan, hasil yang didapat, dan kesimpulan. 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
Melihat Petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> - Jalankan aplikasi - Klik tombol petunjuk 	Menampilkan halaman petunjuk	Tampilan halaman petunjuk	Baik
Melihat vidio	<ul style="list-style-type: none"> - Jalankan aplikasi - Klik tombol permainan - Pilih salah satu permainan 	Menampilkan video yang di pilih	Tampilan tutorial survival	Baik
Menyimpan Pengaturan	<ul style="list-style-type: none"> - Jalankan aplikasi - Klik tombol pengaturan - Klik tombol simpan 	Menyimpan pengaturan	Pengaturan tersimpan	Baik

Melihat About	- Jalankan aplikasi - Klik tombol About	Menampilkan halaman About	Tampilan halan About	Baik
Keluar Aplikasi	- Jalankan aplikasi - Klik tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Keluar dari aplikasi	Baik

5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI SISTEM

Hal ini mengacu pada pendekatan untuk menjalankan sistem lama dan sistem baru bersama-sama. Aplikasi ini dapat bermanfaat dengan baik ketika era sistem komputer menggantikan sistem manual yang kemudian sistem ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja melalui ponsel *user* kehandalan hasil yang telah diuji.

Manfaat yang dapat diperoleh dengan menjalankan kedua sistem, baru (aplikasi) maupun lama (manual) terutama pada pengecekan data baru terhadap data lama guna mengetahui *error* dalam proses penggunaan sistem baru. Asumsinya ialah sistem baru dibuat untuk memperbaiki sistem yang lama. Oleh karena itu, *output* yang dihasilkan dari kedua sistem itu mestinya berbeda. Akhirnya, bisa difahami kalau *user* yang dihadapkan pada dua pilihan sistem tersebut akan memilih menggunakan sistem yang baru yang lebih handal,

Berdasarkan analisa dari tampilan-tampilan hasil implementasi serta pengujian perangkat lunak yang dilakukan, 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. Antarmuka (*interface*) yang didesain secara *simple*, sederhana dan tidak menggunakan banyak layar, sehingga tidak membingungkan *user*.
2. Aplikasi dibuat offline dikarenakan menyesuaikan dengan kebutuhan lapangan