

## BAB V

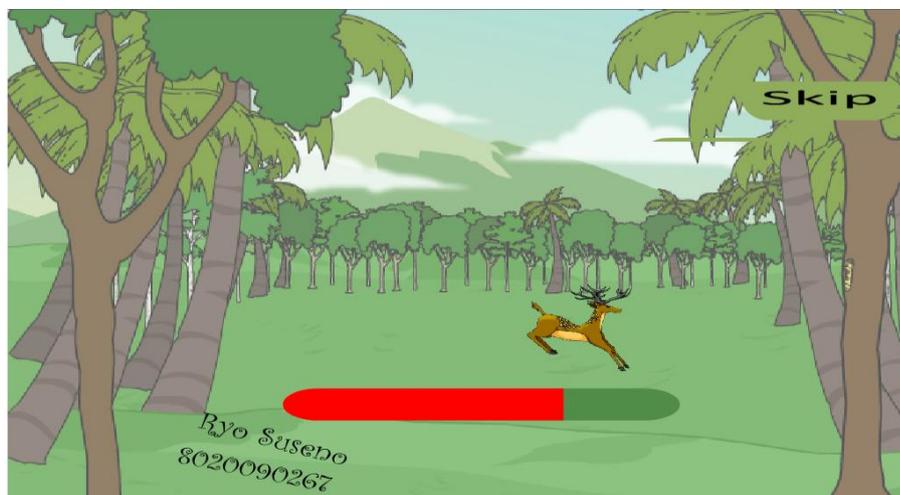
### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### 5.1 IMPLEMENTASI SISTEM

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil rancangan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya sehingga dapat menghasilkan suatu sistem atau perangkat lunak. Adapun hasil dari implementasi aplikasi *Kingdom Animalia* ini adalah sebagai berikut :

##### 5.1.1 Tampilan Menu Intro

Berikut ini adalah tampilan menu intro atau tampilan awal dari media pembelajaran :



**Gambar 5.1 Tampilan Menu Intro**

Tampilan di atas merupakan tampilan awal sesuai dengan rancangan pada gambar 4.9, sedangkan listing program ada pada lampiran. Pada menu intro menampilkan sebuah loading (*animasi*), *teks* nama dan nim penulis serta terdapat tombol skip yang akan membawa pengguna langsung menuju menu utama.

### 5.1.2 Tampilan Menu Start-Up

Berikut ini adalah tampilan awal dari media pembelajaran. Gambar

5.2 merupakan tampilan hasil rancangan dari gambar 4.10 :



**Gambar 5.2 Tampilan Menu Start-Up**

Menu ini merupakan tampilan awal bagi pengguna bila perangkat lunak dijalankan. Menu ini menyediakan 5 menu yaitu menu start, menu help, menu exercise, menu profil dan exit. Di dalam menu start terdapat menu Klasifikasi Mahluk hidup, Sedangkan menu exercise terdapat soal latihan untuk pembahasan materi ini.

### 5.1.3 Tampilan Menu Start

Menu Start merupakan implementasi dari rancangan pada gambar 4.11, sedangkan listing program ada pada lampiran. Tampilan menu start dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 5.3 Tampilan Menu Start**

Pada menu start terdapat menu klasifikasi makhluk hidup, manfaat klasifikasi, tahapan klasifikasi, tata penamaan makhluk hidup, sistem klasifikasi, sistem 2 kingdom sampai sistem 6 kingdom yang berisi tentang pembelajaran klasifikasi makhluk hidup dan menu *klasifikasi kingdom animalia* yang berisi menu penjelasan pembahasan *klasifikasi kingdom animalia* dan menu film yang berisi tentang pembahasan makhluk hidup berdasarkan film . Pada menu start ini terdapat tombol back untuk kembali ke menu utama.

#### 5.1.4 Tampilan Menu Klasifikasi Mahluk Hidup

Menu Klasifikasi Mahluk Hidup merupakan implementasi dari rancangan pada gambar 4.12, sedangkan listing program ada pada lampiran. Tampilan Klasifikasi Mahluk Hidup dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 5.4 Tampilan Menu Klasifikasi Mahluk Hidup**

Pada menu Klasifikasi Mahluk Hidup berisi penjelasan tentang materi Klasifikasi mahluk hidup. Pada menu Klasifikasi Mahluk Hidup ini terdapat tombol back untuk kembali ke menu start.

#### 5.1.5 Tampilan Menu Profil

Menu *Profil* merupakan implementasi dari rancangan pada gambar 4.13, sedangkan listing program ada pada lampiran. Tampilan menu *Profil* dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 5.5 Tampilan Menu Profil**

Pada menu profil, terdapat informasi tentang penulis. Pada menu tentang ini juga terdapat tombol untuk kembali ke menu utama.

### 5.1.6 Tampilan Menu Help

Menu help merupakan implementasi dari rancangan pada gambar 4.14 sedangkan listing program ada pada lampiran. Tampilan menu help dapat dilihat pada gambar berikut ini :

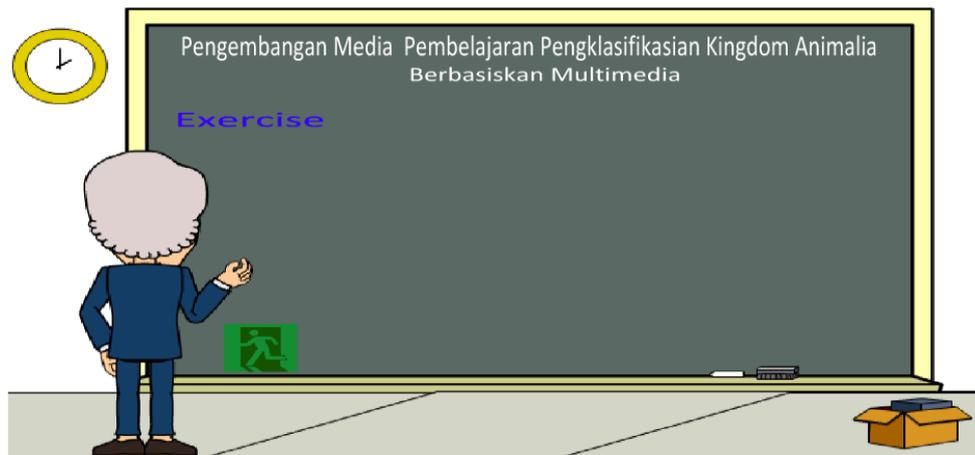


**Gambar 5.6 Tampilan Menu Help**

Pada menu help, terdapat informasi tentang bagaimana cara menggunakan media pembelajaran ini. Pada menu petunjuk ini juga terdapat tombol back untuk kembali ke menu utama.

### 5.1.7 Tampilan Menu Exercise

Menu Exercise merupakan implementasi dari rancangan pada gambar 4.15, sedangkan listing program ada pada lampiran. Tampilan menu exercise dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 5.7 Tampilan Menu Exercise**

Pada menu exercise, terdapat soal-soal materi tentang media pembelajaran Pengklasifikasian kingdom animalia. Menu exercise ini ditujukan sebagai tolak ukur batas penguasaan materi tentang materi Pengklasifikasian kingdom animalia. Pada menu exercise ini terdapat juga tombol back menuju ke menu utama.

## **5.2 PENGUJIAN SISTEM**

Untuk mengetahui keberhasilan dari implementasi sistem yang telah dilakukan, maka penulis melakukan tahap pengujian terhadap sistem, dan kemudian dilanjutkan dengan sub – sub menu yang terdapat pada sistem secara keseluruhan.

Adapun beberapa tahap pengujian yang telah penulis lakukan adalah sebagai berikut :

### 1. Pengujian Perangkat

Hal yang pertama kali dilakukan dalam mengimplementasikan sistem ini adalah proses instalasi perangkat – perangkat yang dibutuhkan. Adapun hasil pengujian dari proses instalasi tersebut adalah seperti pada tabel 5.1 berikut :

**Tabel 5.1 Pengujian Perangkat**

No	Proses	Skenario	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapatkan	Kesimpulan
1	Install <i>flash player</i>	Instalasi <i>flash player</i>	<i>Flash player</i> dapat berjalan dengan baik	<i>Flash player</i> berjalan dengan baik	Baik

### 2. Pengujian Proses Menu Start-Up

Untuk mengetahui proses menu start-up berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian proses menu start-up yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.2 berikut :

**Tabel 5.2 Pengujian Proses Menu Start-Up**

No.	Proses	Skenario	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapatkan	Kesimpulan
1	Tampilkan menu start-up.	Menampilkan menu Start-up.	Tampil menu utama berjalan dengan baik	Tampil menu utama berjalan dengan baik	Baik

### 3. Pengujian Proses Menu Start

Untuk mengetahui proses menu start berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian proses menu start yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.3 berikut :

**Tabel 5.3 Pengujian Proses Menu Start**

No.	Proses	Skenario	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapatkan	Kesimpulan
1	Tampilkan menu start.	Menampilkan menu start.	Tampil menu start berjalan dengan baik	Tampil menu start berjalan dengan baik	Baik

4. Pengujian Proses Menu Klasifikasi Mahluk Hidup

Untuk mengetahui proses menu Klasifikasi Mahluk Hidup berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian proses menu mulai yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.4 berikut :

**Tabel 5.4 Pengujian Proses Menu Klasifikasi Mahluk Hidup**

No	Proses	Skenario	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapatkan	Kesimpulan
1	Tampilkan menu Klasifikasi Mahluk Hidup	Menampilkan menu Klasifikasi Mahluk Hidup	Tampil menu Klasifikasi Mahluk Hidup dapat berjalan dengan baik	Tampil menu Klasifikasi Mahluk Hidup berjalan dengan baik	Baik

5. Pengujian Proses Menu *Exercise*

Untuk mengetahui proses menu *Exercise* berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian proses menu mulai yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.5 berikut :

**Tabel 5.5 Pengujian Proses Menu *Exercise***

No	Proses	Skenario	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapatkan	Kesimpulan
1	Tampilkan menu <i>Exercise</i>	Menampilkan menu <i>Exercise</i>	Tampil menu <i>Exercise</i> dapat berjalan dengan baik	Tampil menu <i>Exercise</i> berjalan dengan baik	Baik

## 6. Pengujian Proses Menu Profil

Untuk mengetahui proses menu Profil berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian proses menu mulai yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.6 berikut :

**Tabel 5.6 Pengujian Proses Menu Profil**

No	Proses	Skenario	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapatkan	Kesimpulan
1	Tampilkan menu Profil	Menampilkan menu Profil	Tampil menu Profil dapat berjalan dengan baik	Tampil menu Profil berjalan dengan baik	Baik

## 7. Pengujian Proses Menu *Help*

Untuk mengetahui proses menu *Help* berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian proses menu option yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.7 berikut :

## 5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI

Pada tahap ini penulis menganalisis hasil yang dicapai suatu sistem atau perangkat lunak. Adapun hasil dari analisis aplikasi pengklasifikasian kingdom animalia ini adalah sebagai berikut :

### 5.3.1 Kelebihan Aplikasi

Kelebihan Aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi sistem media pembelajaran ini dapat digunakan tanpa batas waktu dan tempat.

2. Aplikasi ini menyediakan pembahasan yang unik agar memudahkan user untuk mempelajari pengklasifikasian kingdom animalia
3. Aplikasi ini dibangun bersifat *user friendly*, dimana user dapat cepat memahami menjalankan program ini.

### **5.3.1 Kekurangan Aplikasi**

Kekurangan Aplikasi ini adalah :

1. Data pengklasifikasian kingdom animalia yang dipakai dalam aplikasi ini tidak mencakup semua pengklasifikasian kingdom animalia .
2. Aplikasi ini hanya dapat berjalan di sistem operasi android.