

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Hasil

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi yang telah dilakukan pada bab analisa dan perancangan, selanjutnya dapat di tampilkan beberapa tampilan hasil dari aplikasi renungan harian kristiani berbasis multimedia.

IV.1.1. Tampilan awal aplikasi

Tampilan awal aplikasi renungan harian kristiani berbasis multimedia dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan awal aplikasi renungan harian

IV.1.2. Tampilan menu utama

Pada tampilan ini dapat memilih untuk menampilkan menu, melihat tentang penulis dan memilih tombol keluar untuk menutup aplikasi. Tampilan menu utama dapat dilihat gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan menu utama

IV.1.3. Tampilan About

Pada tampilan ini *user* dapat melihat tentang penulis dan memilih tombol kembali untuk menampilkan tampilan sebelumnya. Tampilan *about* dapat dilihat gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan About

IV.1.4. Tampilan renungan harian kristiani

Pada tampilan ini *user* dapat melihat aplikasi renungan harian yang telah disediakan oleh penulis dan memilih tombol kembali untuk menampilkan tampilan sebelumnya. Tampilan *about* dapat dilihat gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan renungan harian kristiani

IV.1.5. Tampilan lagu rohani

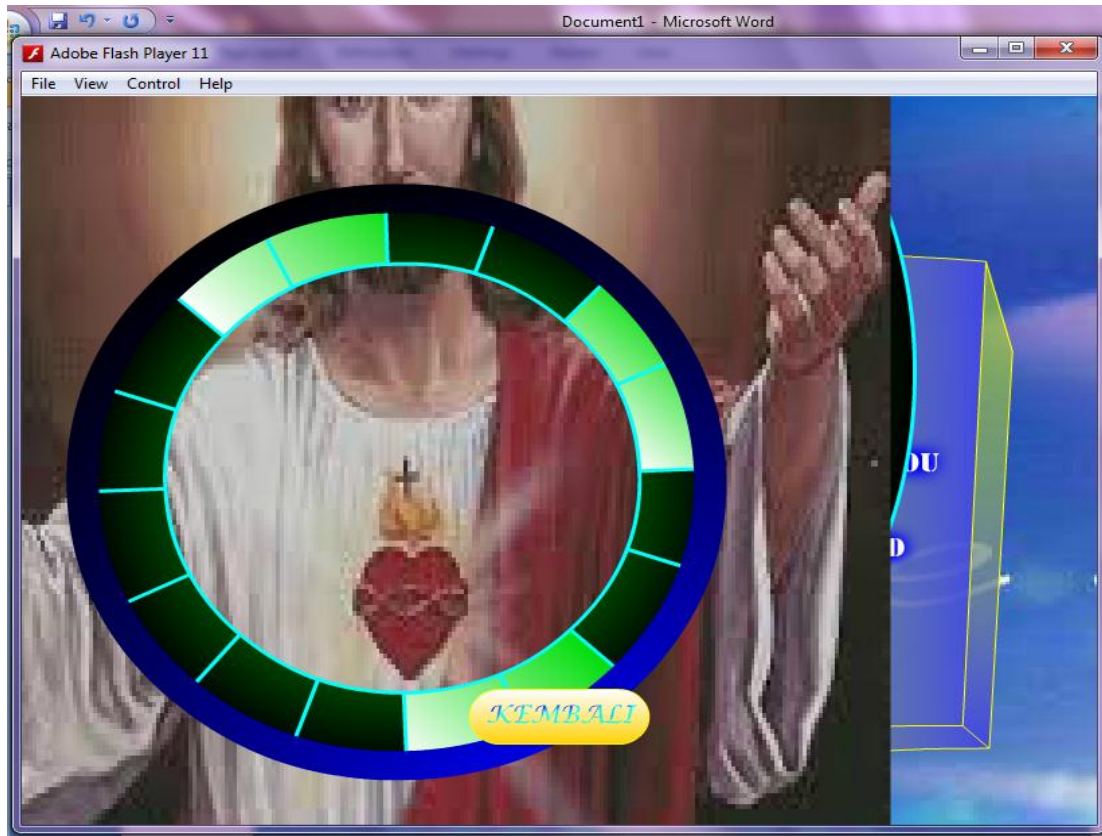
Pada tampilan ini *user* dapat melihat aplikasi lagu rohani yang telah disediakan oleh penulis dan memilih tombol kembali untuk menampilkan tampilan sebelumnya. Tampilan *lagu rohani* dapat dilihat gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan lagu Rohani

IV.1.6. Tampilan lagu rohani untuk memutar musik

Pada tampilan ini *user* dapat melihat aplikasi untuk memutar tampilan lagu rohani yang telah disediakan oleh penulis dan memilih lagu yang ingin di putar oleh penulis dan memilih tombol kembali untuk tampilan sebelumnya. Tampilan lagu rohani untuk memutar music dapat di lihat pada gambar IV.6.



Gambar IV.5. Tampilan lagu Rohani untuk memutar musik

IV.2. Pembahasan

Dalam melakukan pengujian aplikasi renungan harian kristiani berbasis multimedia yang di buat, penulis menggunakan *black box testing*. *Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogiskan seperti kita melihat kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tahu apa di balik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian *black box*, mengevaluasinya hanya dari tampilan luarnya (*interface* nya), fungsionalistasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*) berikut hasil pengujian pada table IV.1 di bawah ini.

Tabel IV.1 Hasil Uji Coba Aplikasi

No	Uji Coba	Hasil Yang Diharapkan	Benar/ Salah
1	User(pengguna) memulai aplikasi renungan harian	Aplikasi akan menampilkan tombol menu, about, dan exit	Benar
2	User(pengguna) Memilih menu	Menu akan menampilkan renungan, lagu rohani, dan tombol kembali	Benar
3	User(pengguna) Memilih renungan	Pada saat tombol renungan ditekan maka akan menampilkan renungan harian kristiani	Benar
4	User(pengguna) Memilih lagu	Pada saat tombol lagu rohani ditekan maka akan muncul pilihan untuk pemutaran lagu yang hendak dipilih	Benar
5	User(pengguna) memilih about	Pada saat tombol about ditekan maka akan muncul tentang penulis	Benar

IV.4. Kelebihan dan Kekurangan dalam Perancangan aplikasi renungan harian kristiani berbasis multimedia.

Adapun kelebihan yang terdapat pada perancangan aplikasi renungan harian kristiani berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan teknik sederhana sehingga aplikasi ini dapat didesain tanpa terlalu memberatkan proses kerja komputer.
2. Tanpa harus menghilangkan unsur keindahan dari objek yang dibuat.
3. Renungan harian yang ditampilkan tampak menarik dan tidak monoton atau dapat menambah wawasan dalam hal kebutuhan rohani.

Adapun kekurangan yang terdapat pada perancangan aplikasi renungan harian kristiani berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini masih sangat sederhana karena dirancang masih bersifat *offline*.

2. Masih memiliki kekurangan dalam pembuatan tanggal renungan.
3. Tidak bisa di mainkan secara *on-line*.