

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Hasil

Berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran fisika gerak lurus beraturan berbasis multimedia, yang telah dilakukan pada bab analisis dan perancangan, selanjutnya dapat di tampilkan beberapa tampilan hasil dari aplikasi pembelajaran fisika gerak lurus beraturan berbasis multimedia.

IV.1.1. Tampilan awal aplikasi

Tampilan awal pada aplikasi pembelajaran fisika gerak lurus beraturan berbasis multimedia akan terlihat pada gambar IV.1 berikut ini.



Gambar IV.1. Tampilan awal aplikasi

Pada tampilan di atas merupakan tampilan awal aplikasi untuk menjalankan aplikasi tersebut. Dalam tampilan ini terdapat tombol *menu* untuk memasuki aplikasi, simulasi untuk melihat penjelasan gerak lurus beraturan, tentang untuk melihat informasi penulis dan keluar untuk menutup aplikasi.

IV.1.2. Tampilan menu

Adapun tampilan menu pada aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan akan terlihat pada gambar IV.2 berikut ini.



Gambar IV.2. Tampilan menu

Pada tampilan di atas kita dapat memilih untuk menjalankan aplikasi pokok dari aplikasi, tombol GLB untuk melihat penjelasan materi tentang GLB, tombol percepatan untuk melihat penjelasan materi tentang percepatan, tombol perlambatan untuk melihat penjelasan materi tentang perlambatan dan tombol kembali untuk menampilkan tampilan awal.

IV.1.3 Tampilan GLB Gerak Lurus Beraturan

Adapun tampilan tekanan pada aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan adalah seperti pada gambar IV.3



Gambar IV.3. Tampilan GLB Gerak Lurus Beraturan

IV.1.4 Tampilan GLB Gerak Lurus Beraturan Simulasi 1

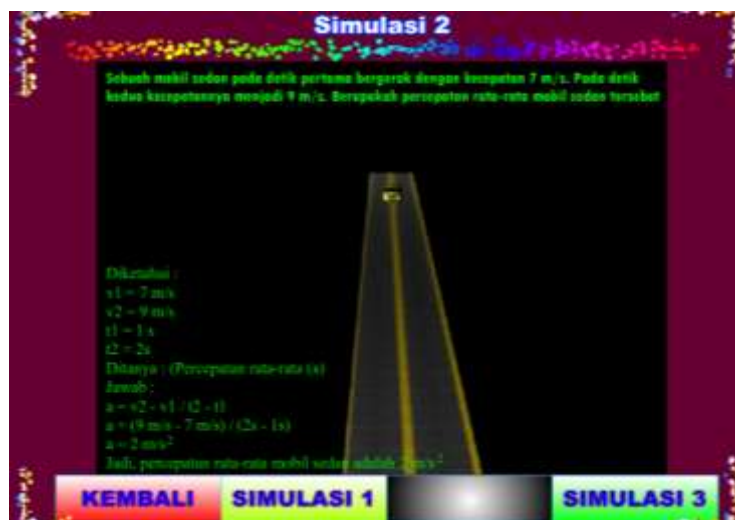
Adapun tampilan tekanan pada aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan adalah seperti pada gambar IV.4.



Gambar IV.4 Tampilan GLB Gerak Lurus Beraturan Simulasi 1

IV.1.5. Tampilan GLB Gerak Lurus Beraturan Simulasi 2

Adapun tampilan tekanan pada aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan adalah seperti pada gambar IV.1.5



Gambar IV.5 Tampilan GLB Gerak Lurus Beraturan Simulasi 2

IV.1.6 Tampilan GLB Gerak Lurus Beraturan Simulasi 3

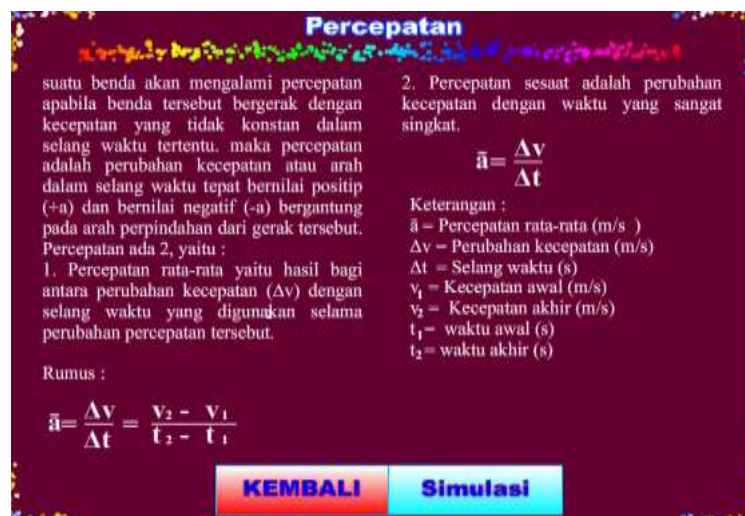
Adapun tampilan tekanan pada aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan adalah seperti pada gambar IV.6



Gambar IV.6 Tampilan GLB Gerak Lurus Beraturan Simulasi 3

IV.1.7 Tampilan Percepatan

Adapun tampilan percepatan dalam aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan adalah seperti pada gambar IV.7.



Gambar IV.7. Tampilan Percepatan

Pada tampilan percepatan di atas untuk menampilkan materi percepatan yang telah disajikan penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali untuk beralih kembali ke menu.

IV.1.8 Tampilan Percepatan Simulasi

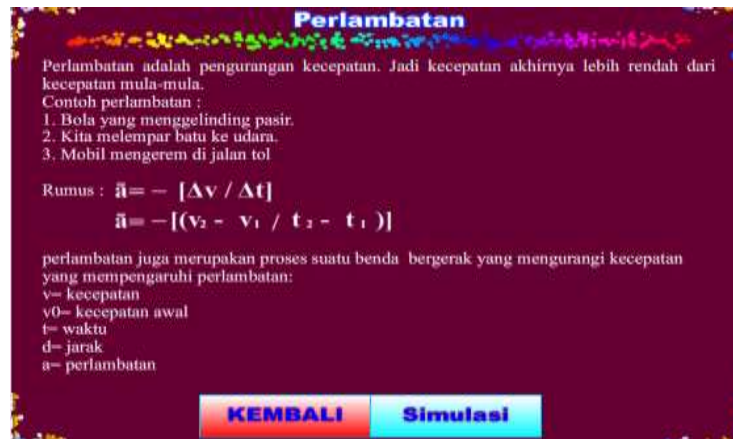
Adapun tampilan percepatan dalam aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan adalah seperti pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan Percepatan Simulasi

IV.1.9. Tampilan Perlambatan

Adapun tampilan perlambatan dalam aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan adalah seperti pada gambar IV.9.



Gambar IV.9. Tampilan Perlambatan

IV.1.10. Tampilan Perlambatan Simulasi

Adapun tampilan perlambatan dalam aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan adalah seperti pada gambar IV.10.



Gambar IV.10. Tampilan Perlambatan Simulasi

IV.1.11. Tampilan simulasi

Tampilan simulasi pada aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan dapat dilihat gambar IV.11 berikut ini.



Gambar IV.11. Tampilan simulasi

Pada tampilan diatas merupakan tampilan untuk melihat simulasi tentang gerak lurus beraturan. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali untuk menjalankan aplikasi ke tampilan awal.

IV.1.12. Tampilan tentang penulis

Adapun tampilan tentang penulis pada aplikasi pembelajaran gerak lurus beraturan akan terlihat pada gambar IV.12 berikut ini.



Gambar IV.12. Tampilan tentang penulis.

Tampilan ini merupakan tampilan mengenai penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali agar kita bisa kembali ke menu untuk menjalankan kembali aplikasi.

IV.2. Pembahasan

Dalam melakukan pengujian aplikasi gerak lurus beraturan yang dibuat 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 dianalogikan seperti kita meliha kotak hitam, kita hanya melihat penampilan luarnya saja, tanpa mengetahui apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian *black box*, mengevaluasinya hanya dari tampilan luarnya saja (*interface* nya) fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*) berikut hasil pengujiannya pada tabel IV.1 dibawah ini

Tabel IV.1 Hasil Uji Coba Aplikasi

NO	Uji Coba	Hasil Yang Diharapkan	Benar/Salah
1	User (pengguna) memulai aplikasi gerak lurus beraturan	Aplikasi akan menampilkan tombol menu, aplikasi, tentang, dan keluar	Benar
2	User (pengguna) menekan tombol menu	Menu akan menampilkan tombol glb, percepatan, perlambatan dan kembali	Benar
3	User (pengguna) menekan tombol simulasi	Pada saat tombol simulasi ditekan maka akan menampilkan video simulasi tentang gerak lurus	Benar
4	User (pengguna) menekan tombol	Pada saat tombol tentang di tekan maka akan menampilkan tentang biodata	Benar

	tentang	penulis	
5	<i>User (pengguna)</i> <i>menekan tombol</i> <i>keluar</i>	Pada saat tombol keluar ditekan maka aplikasi akan tertutup	Benar
6	<i>User (pengguna)</i> <i>menekan tombol glb</i>	Pada saat tombol glb ditekan maka penjelasan dan animasi tentang glb akan ditampilkan	Benar
7	<i>User (pengguna)</i> <i>menekan tombol</i> <i>percepatan</i>	Pada saat menekan tombol percepatan maka penjelasan dan animasi tentang percepatan akan di tampilkan	Benar
8	<i>User (pengguna)</i> <i>menekan tombol</i> <i>perlambatan</i>	Pada saat menekan tombol perlambatan maka penjelasan dan animasi tentang perlambatan akan ditampilkan	Benar
9	<i>User (pengguna)</i> <i>menekan tombol</i> <i>kembali</i>	Pada saat menekan tombol kembali maka kita akan kembali ke tampilan menu awal	Benar

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan dalam Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Fisikia Gerak Lurus Beraturan Berbasis Multimedia

Adapun kelebihan yang terdapat pada perancangan aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan teknik sederhana sehingga aplikasi ini dapat didesain dan dirender tanpa terlalu memberatkan proses kerja komputer.
2. Tanpa harus menghilangkan unsur keindahan dari objek yang dibuat.

3. Desain mobil tampak nyata dan tidak monoton.

Adapun kekurangan yang terdapat pada perancangan aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi gerak lurus beraturan masih bersifat offline.
2. Masih memiliki kekurangan dalam penyajian materi yang lebih lengkap lagi.