

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Tahap menggunakan aplikasi :

1. Untuk menjalankan program, klik run kemudian akan muncul tampilan awal program sebagai tampilan pembuka.
2. Kemudian klik tombol start pada bagian bawah tampilan untuk masuk kemenu utama atau klik tombol finish untuk mengakhiri program aplikasi. Pada tampilan menu utama akan terdapat menu vertebrata, invertebrata dan menu latihan yang dapat diklik. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang hewan vertebrata maka klik gambar hewan vertebrata karena didalamnya terdapat informasi serta video dari hewan tersebut. Begitu juga dengan menu invertebrata. Untuk melihat soal-soal latihan dapat diklik tombol latihan.

IV.2. Tampilan Layar

Berikut adalah tampilan layar aplikasi yang telah dibuat.

1. Tampilan Pembuka

Untuk tampilan awal pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Awal

Pada gambar IV.1. Pada tampilan ini terdapat tombol START yang dapat di klik untuk masuk kedalam menu selanjutnya dan tombol FINISH untuk mengakhiri aplikasi.

2. Tampilan Menu Utama

Untuk tampilan menu utama pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Menu Utama

Pada gambar IV.2. tampilan form ini terdapat menu yang terdiri dari menu vertebrata/invertebrata untuk mengetahui penjelasan singkat atau info tentang jenis-jenis hewan tersebut beserta video dari hewan-hewan tersebut, menu latihan untuk melihat soal-soal latihan.

3. Tampilan Menu Vertebrata

Untuk tampilan menu vertebrata pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan Menu Vertebrata

Pada gambar IV.3. form ini menyajikan informasi tentang lima kelas hewan vertebrata yang dapat diklik pada tiap-tiap kelas.

4. Tampilan Detail Menu Vertebrata

a. Menu *Pisces* (Ikan)

Untuk tampilan menu *Pisces* (Ikan) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Menu *Pisces* (Ikan)

Pada gambar IV.4. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *pisces* (ikan) beserta video dari hewan tersebut.

b. Menu *Amphibia* (Ampibi)

Untuk tampilan menu *Amphibia* (Ampibi) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan Menu *Amphibia* (Ampibi)

Pada gambar IV.5. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Amphibia* (Amfibi)) beserta video dari hewan tersebut.

c. Menu *Reptilia* (Reptil)

Untuk tampilan menu *Reptilia* (Reptil) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.6.

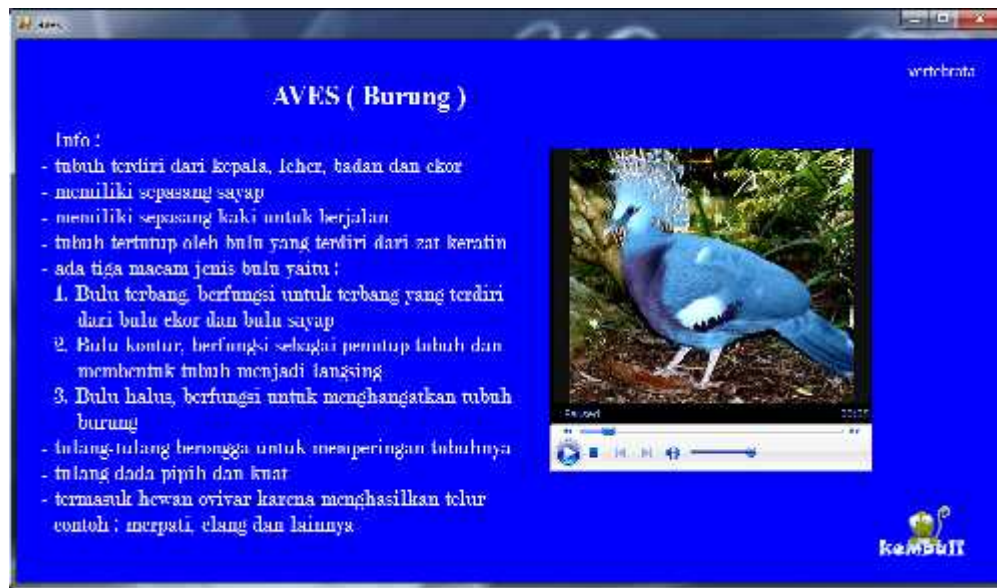


Gambar IV.6. Tampilan Menu *Reptilia* (Reptil)

Pada gambar IV.6. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Reptilia* (Reptil) beserta video dari hewan tersebut.

d. Menu *Aves* (Burung)

Untuk tampilan menu *Aves* (Burung) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.7.



Gambar IV.7. Tampilan Menu Aves (Burung)

Pada gambar IV.7. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Aves* (Burung) beserta video dari hewan tersebut.

e. Menu *Mammalia* (Hewan Menyusui)

Untuk tampilan menu *Mammalia* (Hewan Menyusui) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan Menu Mammalia (Hewan Menyusui)

Pada gambar IV.8. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Mammalia* (Hewan Menyusui) beserta video dari hewan tersebut.

5. Tampilan Menu Invertebrata

Untuk tampilan menu invertebrata pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.9.



Gambar IV.9. Tampilan Menu Invertebrata

Pada gambar IV.9. form ini menyajikan informasi tentang Sembilan filum hewan invertebrata yang dapat diklik pada tiap-tiap filum.

6. Tampilan Detail Menu Invertebrata

a. Menu *Porifera* (Hewan Berpori)

Untuk tampilan *Porifera* (Hewan Berpori) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.10.



Gambar IV.10. Tampilan Menu *Porifera* (Hewan Berpori)

Pada gambar IV.10. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Porifera* (Hewan Berpori) beserta video dari hewan tersebut.

b. Menu *Cnidaria*

Untuk tampilan *Cnidaria* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.11.

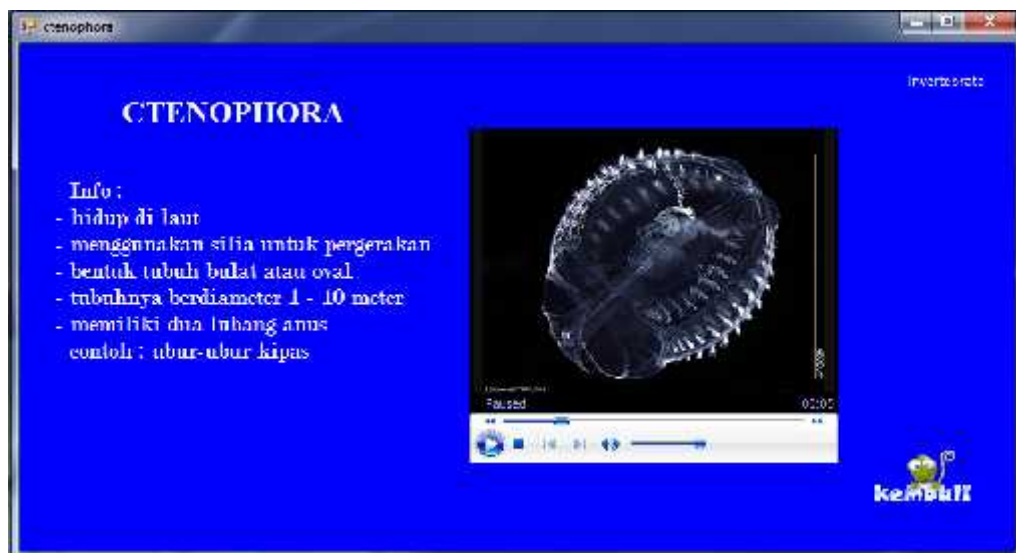


Gambar IV.11. Tampilan Menu *Cnidaria*

Pada gambar IV.11. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Cnidaria* beserta video dari hewan tersebut.

c. Menu *Ctenophora*

Untuk tampilan *Ctenophora* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.12.

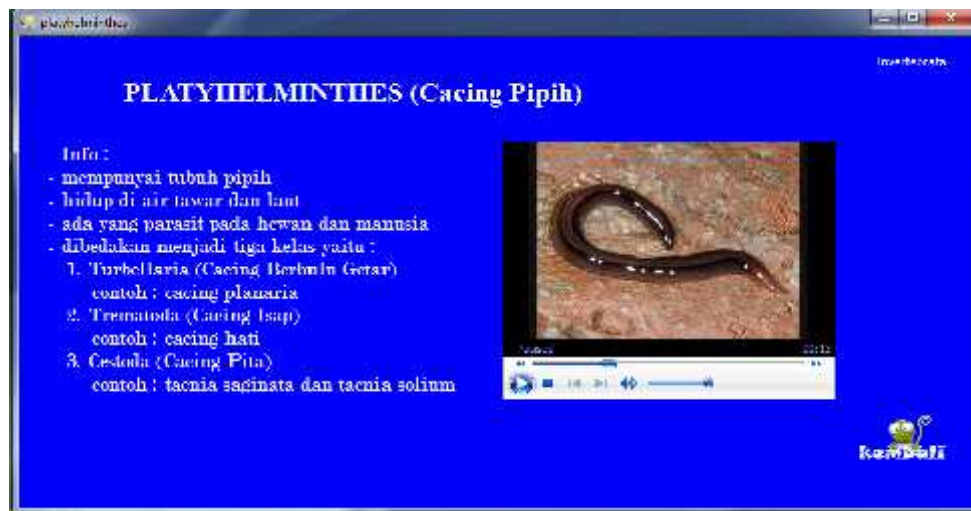


Gambar IV.12. Tampilan Menu *Ctenophora*

Pada gambar IV.12. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Ctenophora* beserta video dari hewan tersebut.

d. Menu *Platyhelminthes* (Cacing Pipih)

Untuk tampilan *Platyhelminthes* (Cacing Pipih) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.13.



Gambar IV.13. Tampilan Menu *Platyhelminthes* (Cacing Pipih)

Pada gambar IV.13. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Platyhelminthes* (Cacing Pipih) video dari hewan tersebut.

e. Menu *Nematoda* (Cacing Gilik)

Untuk tampilan *Nematoda* (Cacing Gilik) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.14.

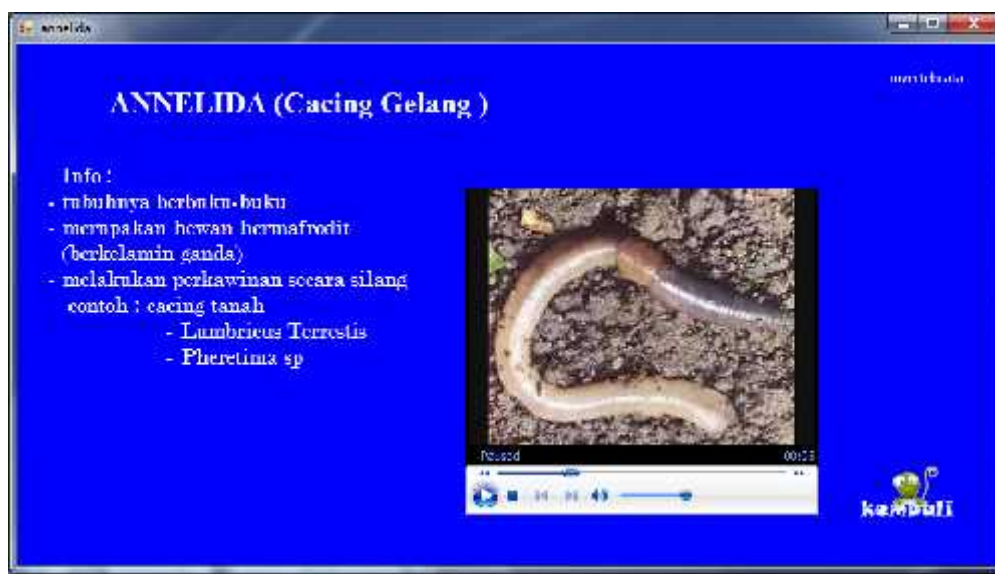


Gambar IV.14. Tampilan Menu *Nematoda* (Cacing Gilik)

Pada gambar IV.14. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Nematoda* (Cacing Gilik) beserta video dari hewan tersebut.

f. Menu *Annelida* (Cacing Gelang)

Untuk tampilan *Annelida* (Cacing Gelang) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.15.



Gambar IV.15. Tampilan Menu *Annelida* (Cacing Gelang)

Pada gambar IV.15. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Annelida* (Cacing Gelang) beserta video dari hewan tersebut.

g. Menu *Mollusca* (Hewan Lunak)

Untuk tampilan *Mollusca* (Hewan Lunak) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.16.



Gambar IV.16. Tampilan Menu *Mollusca* (Hewan Lunak)

Pada gambar IV.16. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Mollusca* (Hewan Lunak) beserta video dari hewan tersebut.

h. Menu *Echinodermata* (Hewan Berkulit Duri)

Untuk tampilan *Echinodermata* (Hewan Berkulit Duri) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.17.



Gambar IV.17. Tampilan Menu *Echinodermata* (Hewan Berkulit Duri)

Pada gambar IV.17. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Echinodermata* (Hewan Berkulit Duri) beserta video dari hewan tersebut.

i. Menu *Arthropoda* (Hewan Kaki Berbuku-buku)

Untuk tampilan *Arthropoda* (Hewan Kaki Berbuku-buku) pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.18.

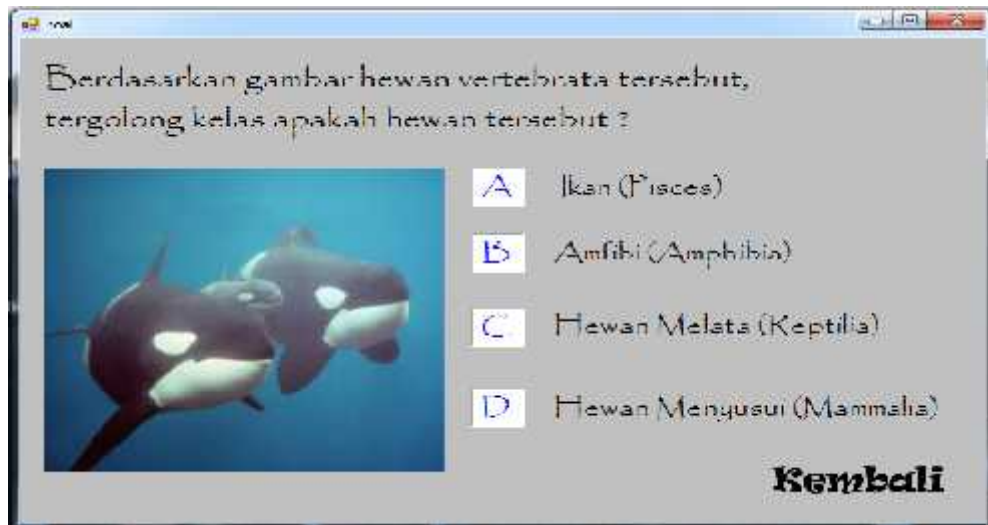


Gambar IV.18. Tampilan Menu *Arthropoda* (Hewan Kaki Berbuku-buku)

Pada gambar IV.18. form ini menyajikan info singkat tentang hewan-hewan yang tergolong kedalam kelas *Arthropoda* (Hewan Kaki Berbuku-buku) beserta video dari hewan tersebut.

j. Menu Soal

Untuk tampilan Soal pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.19.



Gambar IV.19. Tampilan Menu Soal

Pada gambar IV.19. form ini menyajikan soal tentang hewan yang tergolong kedalam hewan vertebrata.

k. Menu Soal1

Untuk tampilan Soal pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.20.



Gambar IV.20. Tampilan Menu Soal1

Pada gambar IV.20. form ini menyajikan soal tentang hewan yang tergolong kedalam hewan vertebrata.

1. Menu Soal2

Untuk tampilan Soal pada aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.21.



Gambar IV.21. Tampilan Menu Soal2

Pada gambar IV.21. form ini menyajikan soal tentang hewan yang tergolong kedalam hewan invertebrata.

IV.3. Analisa Hasil

Aplikasi Tutorial Aplikasi Multimedia Edukatif Jenis Hewan Vertebrata dan Invertebrata sebagai tahap awal untuk pengenalan hewan vertebrata dan invertebrata cukup baik, siswa/i dapat secara langsung mengetahui jenis-jenis hewan tersebut. Penggunaan aplikasi ini tidak rumit karena dibuat dengan sangat sederhana. Siswa/i tinggal memilih menu yang tersedia, dari menu yang tersedia siswa/i sudah dapat mengetahui fungsi dari menu yang tersedia. Aplikasi ini dibangun dengan program aplikasi *Visual Basic .Net 2005*.

IV.4. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

IV.4.1. Kelebihan Sistem

Ada beberapa kelebihan dari Aplikasi Multimedia Edukatif ini diantaranya:

1. Tampilan aplikasi yang dibuat cukup menarik, sehingga ketika digunakan tidak begitu membosankan.
2. Tampilan menu yang cukup mudah dimengerti sehingga tidak menyulitkan dalam penggunaannya.

IV.4.2. Kekurangan Sistem

Pada Aplikasi Multimedia Edukatif ini terdapat beberapa kekurangan yang penulis uraikan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat langsung pada tujuannya yaitu memperkenalkan jenis hewan vertebrata dan invertebrata.
2. Aplikasi multimedia edukatif ini belum menggunakan database, sehingga aplikasi ini hanya ditujukan untuk media pembelajaran yang sifatnya berupa informasi.
3. Aplikasi ini tidak mempunyai form inputan data sehingga jika ada data-data baru tidak dapat ditambahkan secara langsung. Akan tetapi, jika ingin menambah data maka aplikasi harus diubah dari awal.