

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Pada tahapan ini menjelaskan hasil dari perancangan aplikasi serta uji coba yang dilakukan dari sistem yang telah selesai dan dapat digunakan. Hasil sistem yang dibuat merupakan aplikasi EYD dengan Dukungan Kamus Online Berbasis Android. Aplikasi yang berjalan sangat berguna dalam mengenalkan EYD kepada masyarakat tentang penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Adapun tampilan hasil dan implementasi dari aplikasi yang dihasilkan dapat dijelaskan berikut ini :

IV.1.1. Tampilan *Splash Screen*

Pada saat pertama program dijalankan, maka akan muncul tampilan *Splash Screen* yang memberikan jeda waktu dan terdapat informasi dari pembuat program aplikasi EYD dengan dukungan Kamus *Online*. Tampilan layar dapat dilihat pada gambar IV.1 berikut :



Gambar IV.1 Tampilan *Splash Screen*

IV.1.2. Tampilan Menu *Home*

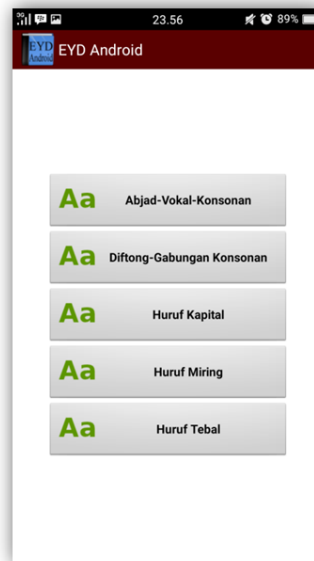
Tampilan menu *home* adalah halaman awal yang akan muncul apabila program dijalankan. Pada menu ini *user* dapat memilih menu apa yang diinginkan. Tampilan menu home dapat dilihat pada gambar IV.2 berikut :



Gambar IV.2 Tampilan Menu *Home*

IV.1.3. Tampilan Menu Pemakaian Huruf

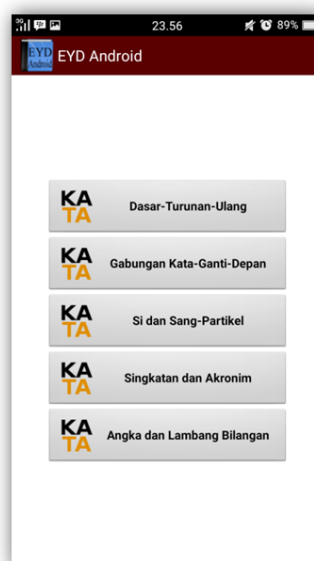
Tampilan menu pemakaian huruf adalah halaman yang menampilkan pemakaian huruf pada ejaan yang disempurnakan. Pada menu pemakaian huruf terdapat lima button yang meng-link ke setiap link yang dituju. Tampilan menu pemakaian huruf dapat dilihat pada gambar IV.3 berikut :



Gambar IV.3 Tampilan Menu Pemakaian Huruf

IV.1.4. Tampilan Menu Pemakaian Kata

Tampilan menu pemakaian kata adalah halaman yang menampilkan pemakaian kata pada ejaan yang disempurnakan. Pada menu pemakaian kata terdapat lima button yang meng-link ke setiap link yang dituju. Tampilan menu pemakaian huruf dapat dilihat pada gambar IV.4 berikut :



Gambar IV.4 Tampilan Menu Pemakaian Kata

IV.1.5. Tampilan Menu Pemakaian Tanda Baca

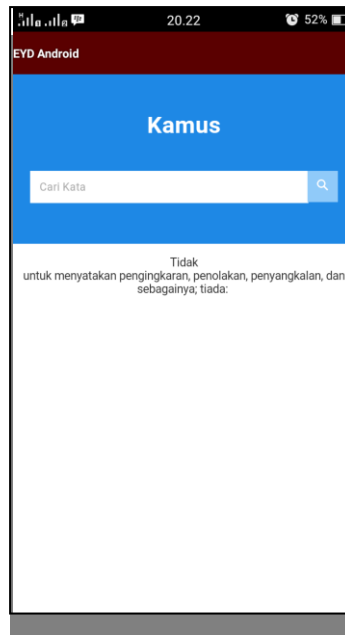
Tampilan menu pemakaian tanda baca adalah halaman yang menampilkan pemakaian tanda baca pada ejaan yang disempurnakan. Pada menu pemakaian tanda baca terdapat lima button yang meng-link ke setiap link yang dituju. Tampilan menu pemakaian huruf dapat dilihat pada gamabr IV.5 berikut :



Gambar IV.5 Tampilan Menu Pemakaian Tanda Baca

IV.1.6. Tampilan Menu Kamus dan Kata Baku

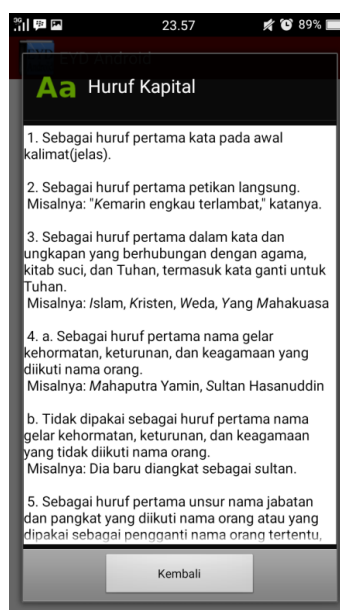
Tampilan menu kamus dan kata baku terdapat kolom untuk menginputkan kata baku yang akan dicari di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Tampilan menu kamus dan kata baku dapat dilihat pada gambar IV.6 berikut :



Gambar IV.6 Tampilan Menu Kamus dan Kata Baku

IV.1.7. Tampilan Informasi

Tampilan informasi adalah tampilan yang menampilkan isi dari setiap penjelasan yang ada setiap menu. Tampilan informasi dapat dilihat pada gambar IV.7 berikut :



Gambar IV.7 Tampilan Informasi

IV.2. Uji Coba Hasil

Tahap uji coba akan dilakukan pengujian sistem apakah telah sesuai dengan perancangan dan target yang akan di capai dalam perancangan. Sistem yang telah dirancang akan dilakukan uji coba agar dapat melihat kelemahan dari sistem tersebut.

IV.2.1. Skenario Pengujian

Untuk menggunakan aplikasi ini, terlebih dulu menginstal *file* apk pada *smartphone Android* yang ingin digunakan. Setelah penginstalan telah berhasil, maka aplikasi dapat dijalankan. Dapat dilihat pada gambar IV.8 berikut :



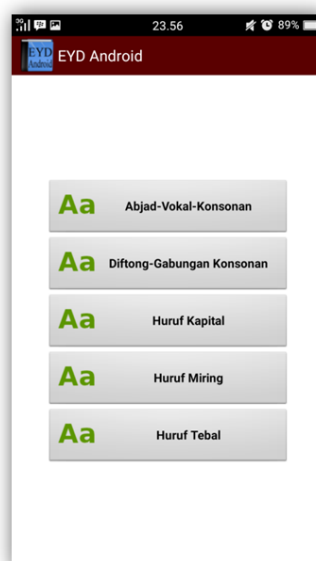
Gambar IV.8. Tampilan Splash Screen

Pada tahap berikutnya jika tampilan Splash Screen sudah tertutup maka tampilan menu utama akan tampil pada layar, dimana menu utama menampilkan beberapa pilihan menu yang dapat ditampilkan dengan menekan tombol yang tersedia. Dapat dilihat pada gambar IV.9 berikut :



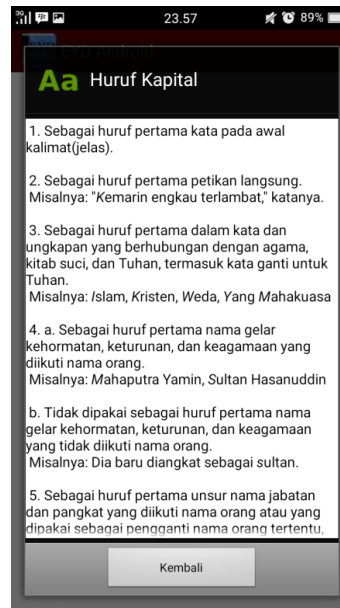
Gambar IV.9. Tampilan Menu Home

Terdapat beberapa menu seperti pemakaian kata, huruf, tanda baca dan kamus yang ditampilkan. Pada menu tersebut dapat dipilih user untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Untuk mendapatkan contoh disini user memilih menu pemakaian huruf. Dapat dilihat pada gambar IV.10 berikut :



Gambar IV.10. Tampilan Menu Pemakaian Huruf

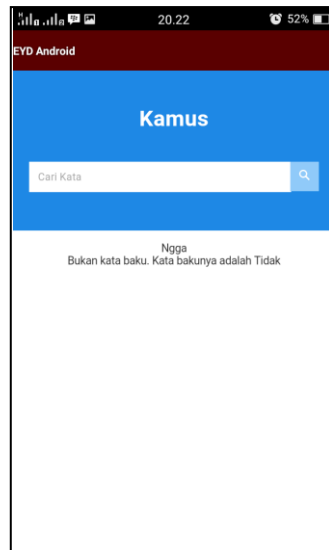
Setelah menu pemakaian huruf, untuk mendapatkan contoh user dapat memilih informasi yang ingin didapat dari huruf kapital dengan menekan tombol “Huruf Kapital”. Tampilan dapat dilihat pada gambar IV.12 berikut.



Gambar IV.11. Tampilan Informasi Huruf Kapital

Pada tampilan informasi terdapat keterangan/penjelasan tentang huruf kapital. Penjelasan tersebut menjelaskan tentang bagaimana huruf kapital itu digunakan sehingga user yang menggunakan aplikasi ini mendapatkan pengetahuan secara detil tentang informasi penggunaan huruf kapital. Tampilan informasi lainnya dapat didapat dengan memilih tombol informasi yang diinginkan.

Sedangkan untuk mengetahui bagaimana menentukan kata baku atau tidak baku dalam bahasa indonesia yang baik dan benar, user dapat memilih menu “Kamus dan Kata Baku” pada halaman menu home. Untuk menampilkan contoh kata baku atau tidak baku dapat dilihat pada gambar IV.12 berikut.



Gambar IV.12. Tampilan Kata Tidak Baku

Setelah melihat hasil pencarian kata baku atau tidak baku dengan kata “ngga” yang telah di input, menjelaskan bahwa kata “ngga” bukanlah kata baku. Hal ini dikarenakan terdapat penjelasan yang telah di dapat dari server KBBI yang menampilkan “Ngga bukan kata baku. Kata bakunya adalah tidak”. Pada kasus lain dengan contoh user memasukkan kata baku “Tidak” maka dapat dilihat pada gambar IV.13 berikut.



Gambar IV.13. Tampilan Kata baku

Pada gambar diatas menjelaskan bahwa kata “Tidak” merupakan kata baku. Hal tersebut dikarenakan hasil dari pencarian dari KBBI menjelaskan bahwa kata “Tidak” adalah menyatakan pengingkaran, penolakan, atau penyangkalan.

IV.2.2. Pengujian *Blackbox* (*Blackbox Testing*)

Dalam penjelasan berikut ini, merupakan tahapan dimana akan dilakukan sebuah skenario pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Adapun skenario pengujian sistem yang dilakukan ialah dengan menggunakan metode pengujian sistem berupa *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau *testing* merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain). Berikut pengujian sistem dengan metode *blackbox testing* yang disajikan pada tabel pengujian *blackbox* seperti pada tabel IV.1 berikut ini:

Tabel IV.1 Hasil Pengujian *Black Box*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Masuk ke Aplikasi EYD	Buka aplikasi	Aplikasi terbuka menampilkan <i>splashscreen</i> yang memuat informasi pembuat aplikasi	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>

2	Pilih salah satu menu yang ada	Klik tombol “pemakaian huruf”	Masuk ke menu “pemakaian huruf”	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
3	Pilih salah satu menu yang ada pada menu “pemakaian huruf”	Klik tombol “Huruf Kapital”	Masuk ke tampilan informasi tentang “Huruf Kapital” dimana terdapat penjelasan penggunaan huruf kapital	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
4	Pada menu utama pilih menu “Kamus dan Kata Baku”	Klik tombol “Kamus dan Kata Baku”	Masuk ke ke tampilan pencarian kata baku	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
5	Masukkan kata “ngga” pada textbox “cari kata” kemudian tekan button pencarian	Klik tombol pencarian	Menampilkan hasil pencarian dengan dukungan KBBI yang berupa “ Ngga bukan kata baku. Kata bakunya adalah tidak ”	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
6	Masukkan kata “tidak” pada textbox “cari kata” kemudian tekan button pencarian	Klik tombol pencarian	Menampilkan hasil pencarian dengan dukungan KBBI yang berupa “Kata tidak menyatakan peningkaran, penolakan, penyangkalan, dsb”	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
7	Keluar aplikasi	Klik tombol “back” dua kali pada tampilan menu utama	Maka akan keluar aplikasi EYD	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>

IV.2.3. Hasil Pengujian

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi EYD dengan dukungan kamus online berbasis android ini tidak lepas target dan tujuan perancangan yang ingin dicapai. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan hasil yang di dapat dengan membedakan berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang ada, yaitu :

1. Kelebihan Sistem

- a. Aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan mudah dan nyaman karena berbasis android *smartphone*.
- b. Dalam tampilan dan proses pertahap yang dilakukan tidak memiliki cara yang sulit sehingga tidak menyulitkan para *user* atau pengguna dalam menjalankannya.
- c. Sistem yang terintegrasi dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online sehingga memberikan ketepatan pencarian kata baku yang baik dan benar.

2. Kekurangan Sistem

- a. Tampilan penjelasan informasi yang belum tertata rapi sesuai dengan alinea dan penomoran yang baik.
- b. Sistem yang dibangun masih tahap uji coba dan belum di publikasikan secara *Online*.
- c. Sistem tidak dapat mencari persamaan kata dengan arti yang berbeda.