

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Hasil

Aplikasi yang telah dirancang menghasilkan informasi mengenai flora dan fauna beserta permainan tebak gambar dan tebak suara.

IV.1 Tampilan Hasil

Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari sistem Aplikasi Game Pembelajaran Flora dan Fauna Berbasis Android dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan *Form* Menu Utama Aplikasi

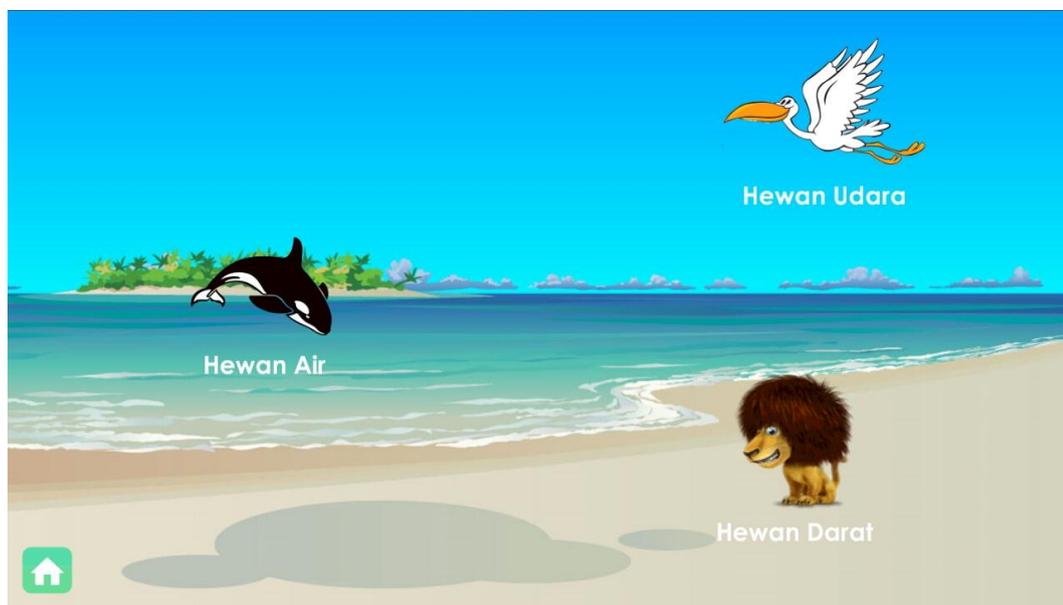
Tampilan *Form* yang dirancang untuk tampilan menu utama dari aplikasi pembelajaran flora dan fauna terlihat seperti pada gambar IV.1 berikut :



Gambar.IV.1. Tampilan *Form* Menu Utama

2. Tampilan *Form* Menu Aneka Fauna

Tampilan *Form* menu aneka fauna yang dirancang untuk melihat informasi fauna, *form* ini berfungsi sebagai media penyampaian kepada pengguna mengenai informasi – informasi fauna seperti hewan udara, hewan air dan hewan darat. Adapun tampilan yang disajikan oleh aplikasi mengenai menu aneka fauna terlihat seperti pada gambar IV.2 berikut :



Gambar.IV.2. Tampilan *Form* Menu Aneka Fauna

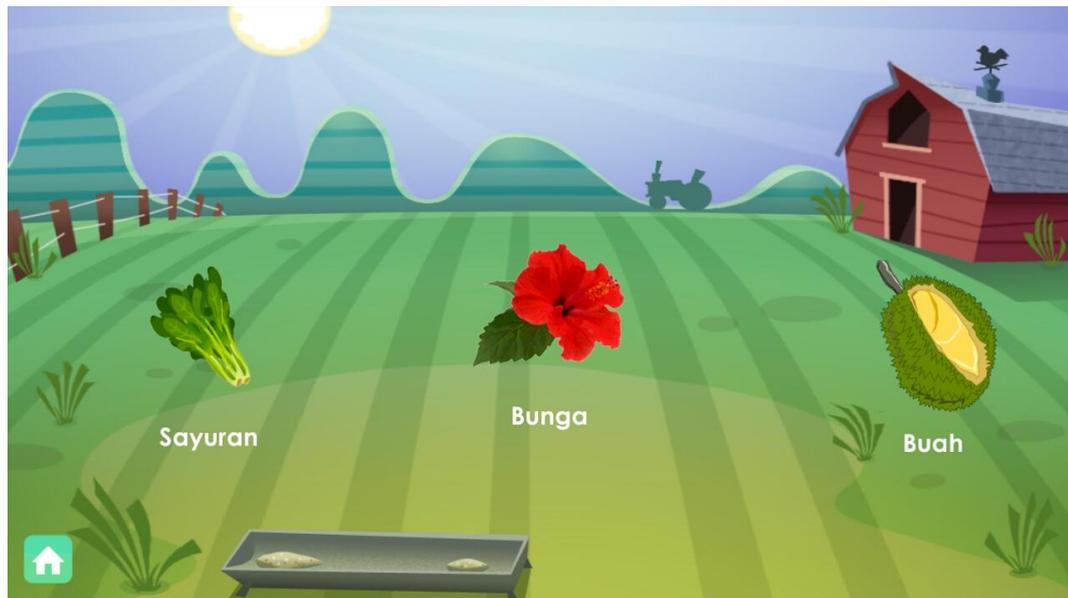
Berikut adalah contoh dari tampilan menu aneka fauna yang disajikan oleh aplikasi pembelajaran flora dan fauna, contoh aneka fauna dapat dilihat pada gambar IV.3 berikut :



Gambar.IV.3. Tampilan Contoh Aneka Fauna

3. Tampilan *Form* Informasi Aneka Flora

Tampilan *Form* Informasi aneka flora yang dirancang untuk melihat informasi flora yang telah di pilih oleh *user*, *form* ini berfungsi sebagai media penyampaian kepada pengguna mengenai informasi – informasi flora seperti sayuran, bunga dan buah. Adapun tampilan yang disajikan oleh aplikasi mengenai menu aneka flora terlihat seperti pada gambar IV.4 berikut :



Gambar.IV.4. Tampilan *Form* Informasi Aneka Flora

Berikut adalah contoh dari tampilan menu aneka flora jenis sayuran yang disajikan oleh aplikasi pembelajaran flora dan fauna, contoh aneka fauna dapat dilihat pada gambar IV.3 berikut :



Gambar.IV.5. Tampilan *Form* Aneka Flora

4. Tampilan *Form* Kuis Tebak Gambar

Tampilan *Form* Kuis Tebak Gambar yang dirancang berfungsi untuk mengasah informasi yang diperoleh *user* mengenai flora yang ada di Indonesia terlihat seperti pada gambar IV.6 berikut :



Gambar.IV.6. Tampilan *Form* Kuis Tebak Gambar

5. Tampilan *Form* Kuis Tebak Suara Fauna

Tampilan *Form* Kuis Tebak suara fauna yang dirancang untuk mengasah informasi yang diperoleh *user* mengenai fauna yang ada di Indonesia melalui suara dari hewan tersebut seperti terlihat pada gambar IV.7 berikut :



Gambar.IV.7. Tampilan *Form* Tebak Suara Fauna

6. Tampilan *Form* Level 2

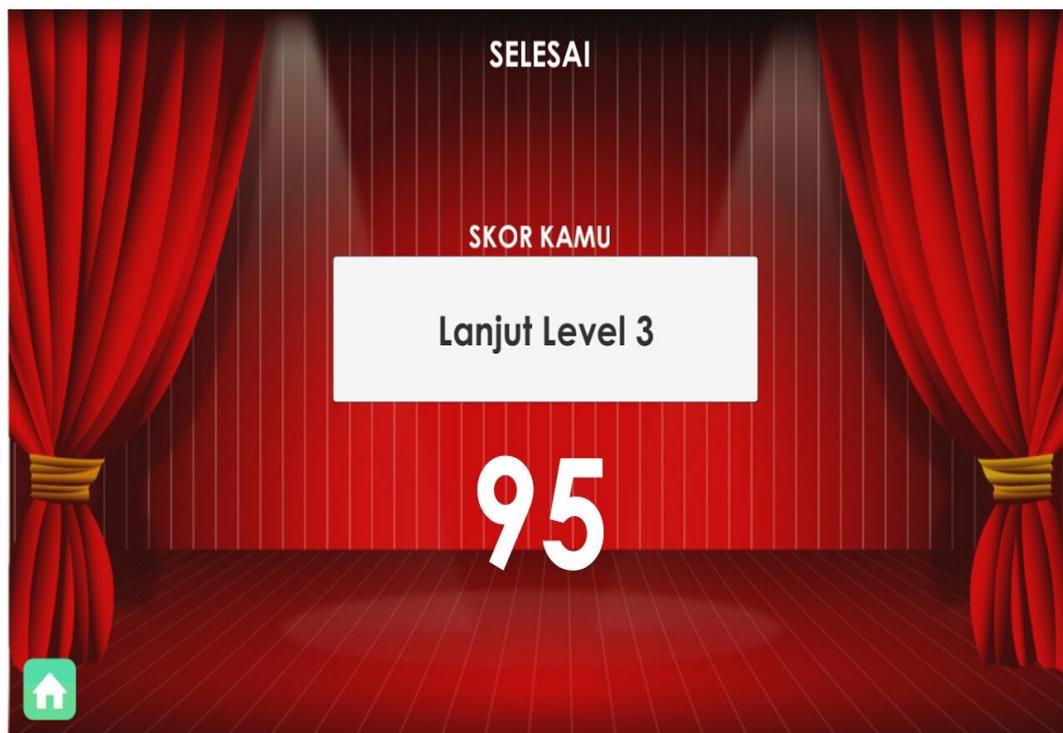
Tampilan *Form* level 2 yang dirancang akan tampil apabila pengguna telah menyelesaikan permainan kuis dengan nilai yang telah ditentukan untuk dapat maju ke level 2 terlihat seperti pada gambar IV.8 berikut :



Gambar.IV.8. Tampilan *Form* Level 2

7. Tampilan *Form* Level 3

Tampilan *Form* level 3 yang dirancang akan tampil apabila pengguna telah menyelesaikan permainan kuis dengan nilai yang telah ditentukan untuk dapat maju ke level 3 terlihat seperti pada gambar IV.9 berikut :



Gambar.IV.9. Tampilan *Form* Level 3

8. Tampilan *Form* Skor Akhir

Tampilan *Form* skor akhir yang dirancang akan tampil apabila pengguna telah selesai melakukan permainan kuis dan akan muncul skor akhir terlihat seperti pada gambar IV.10 berikut :



Gambar.IV.10. Tampilan *Form* Skor Akhir

IV.2 Uji Coba Program

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan:

1. Satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Processor Intel Core I3
 - b. Memory 4 Gb
 - c. Hardisk 500 Gb
2. Perangkat yang dibutuhkan dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Unity 3D
 - b. Android versi 4.0 sampai 4.2

IV.2.1. Pembahasan

Aplikasi media pembelajaran flora dan fauna yang telah selesai dan siap untuk digunakan akan melalui tahap pengujian aplikasi. Pengujian aplikasi menggunakan metode blackbox. Black-box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar.

Tabel IV.1 Hasil Uji Coba Aplikasi

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	Media Pengujian
1	Memastikan aplikasi unity 3D berjalan dengan baik pada android	Menjalankan aplikasi unity 3D dengan mengaplikasikan android	Aplikasi unity 3D dapat dengan baik	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>	Server
2	Membuka aplikasi	Menekan icon aplikasi Peta pada perangkat android	Aplikasi akan menampilkan halaman splash terlebih dahulu	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>	Android
3	Memastikan menu berfungsi dengan baik	Menekan tombol pada masing-masing menu aplikasi	Aplikasi menampilkan halaman dari menu yang dipilih	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>	Android

			pengguna			
4	Memastikan perpindahan halaman berjalan dengan baik	Menekan salah stau menu aplikasi yang akan membawa pada halaman lain	Aplikasi menampilkan perpindahan halaman	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>	Android
5	Memastikan button materi pelajaran berjalan dengan baik	Menekan salah satu gambar pada peta	Aplikasi akan menampilkan profil negara yang kita pilih	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>	Android
6	Memastikan button quis berjalan dengan baik	Dengan menjawab semua soal yang tersedia	Aplikasi akan menampilkan skor setelah soal terjawab	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>	Android

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Kelebihan sistem ini diantaranya yaitu:

1. Sistem dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah untuk digunakan oleh masyarakat umum.
2. Sistem lebih cepat dalam melakukan *start-up*.
3. Informasi yang disajikan lebih lengkap dan efektif.
4. Mempersingkat waktu pencarian informasi mengenai flora dan fauna sesuai dengan kebutuhan.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat di antaranya yaitu:

1. Informasi yang disajikan oleh aplikasi masih belum akurat.

2. *Performance* aplikasi masih memiliki kualitas yang kurang menarik yang disajikan oleh sistem.