

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Dalam perancangan sebuah Media Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Dengan Permainan Pencarian Objek Berbasis Multimedia ini menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dan Bahasa Pemrograman *action script 2.0*.

IV.2. Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran

Tampilan menu utama media pembelajaran merupakan tampilan menu pembuka atau yang merupakan menu utama pada aplikasi. Gambar tampilan menu utama permainan dapat dilihat pada Gambar IV.1 berikut ini :

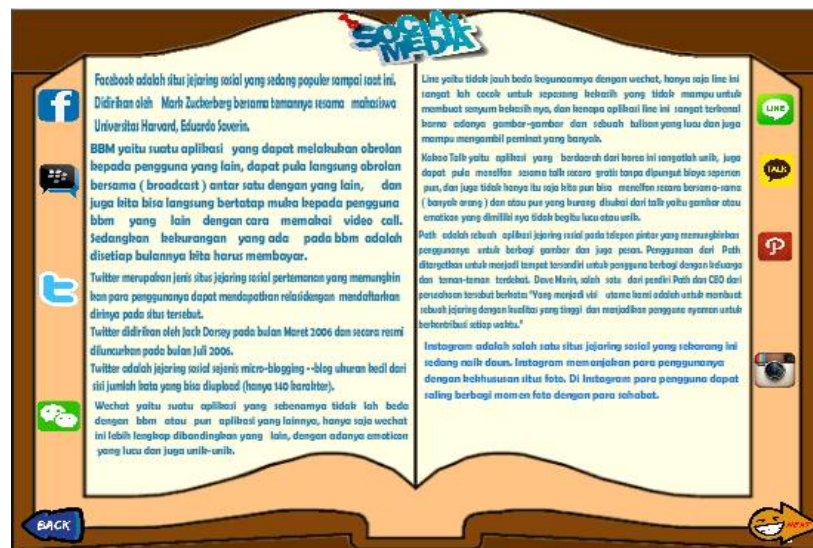


Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran

Gambar IV.1. merupakan tampilan hasil awal dari prancangan aplikasi yang akan tampil setiap kali aplikasi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Permainan Pencarian Objek ini dijalankan, dimana pada tampilan ini terdapat empat buah tombol yang berlabel Belajar Hardware, Belajar Anti Virus, Belajar *Social Media*, Belajar Program Aplikasi, Belajar Aplikasi Pencarian dan Keluar, dimana setiap tombol mempunyai fungsi masing-masing.

IV.1.2. Tampilan Penjelasan Media Pembelajaran

Tampilan ini merupakan menu untuk memulai Media Pembelajaran apabila menu ini dipilih maka akan langsung tampil ke sebuah penjelasan dari menu belajar yang dipilih dan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar IV.2. Tampilan Penjelasan Media Pembelajaran

Pada tampilan gambar IV.2. merupakan tampilan penjelasan dari sebuah media pembelajaran yang telah dipilih *user*.

IV.1.3. Menu Bermain

Adapun tampilan hasil menu bermain yaitu dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar IV.3. Tampilan Hasil Bermain

Pada tampilan IV.3. tampilan hasil dari bermain merupakan langkah untuk menghantarkan *user* untuk menuju ke menu permainan.

IV.1.4. Tampilan Menu Permainan

Tampilan menu utama permainan merupakan tampilan menu pembuka atau yang merupakan menu utama pada aplikasi. Gambar tampilan menu utama permainan dapat dilihat pada Gambar IV.4. berikut ini :



Gambar IV.4. Tampilan Menu Permainan

Gambar IV.4. merupakan tampilan hasil awal dari prancangan aplikasi yang akan tampil setiap kali aplikasi Permainan Pencarian Objek ini dijalankan, dimana pada tampilan ini terdapat empat buah tombol yang berlabel Ayo Main, Cara Main, Tentang dan Keluar, *Back*, gambar *sound* dan *mute* dimana setiap tombol mempunyai fungsi masing-masing.

IV.1.5. Tampilan Main Permainan

Tampilan ini merupakan menu untuk memulai permainan apabila menu ini dipilih maka akan langsung tampil ke sebuah kategori permainan dan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar IV.5. Tampilan Menu Kategori Permainan

Pada tampilan gambar IV.5. merupakan tampilan pemilihan kategori permainan dimana ada lima kategori yaitu *hardware*, *anti virus*, *social media*, *program aplikasi* dan *apikasi pencarian* sebelum *user* memulai untuk bermain permainan.

IV.1.6. Kategori Pertama

Adapun tampilan hasil permainan dari kategori pertama yaitu kategori *hardware* dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar IV.6. Tampilan Hasil Kategori *Hardware*

Pada tampilan IV.6. tampilan hasil dari kategori *hardware* diatas merupakan langkah untuk mencari sebuah objek-objek dari *hardware*. Dalam tampilan ini juga terdapat tampilan beberapa objek yang tidak termasuk dalam kategori *hardware*, tombol *back* pada halaman permainan ini yaitu *user* dapat kembali ke menu kategori untuk memilih permainan dengan kategori yang lain, dan tampilan ini sama dengan kategori permainan sampai ke lima kategori namun dengan objek dan tampilan yang berbeda-beda.

IV.1.5. Tampilan Berhasil

Adapun tampilan berhasil dalam permainan pencarian objek ini dapat dilihat pada gambar IV.7. berikut ini :



Gambar IV.7. Tampilan Berhasil Pada Permainan

Pada tampilan berhasil diatas merupakan tampilan setelah pemain dapat menemukan semua objek-objek yang telah dicari oleh *user* sesuai dengan kategori yang di maksudkan. Dalam tampilan ini terdapat sebuah tombol *back* yaitu *user* kembali ke menu kategori dan dapat memilih kategori lain untuk dimainkan kembali oleh *user*.

IV.1.8. Tampilan Hasil Jawaban Salah

Adapun tampilan hasil jawaban salah dalam permainan Pencarian Objek TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah seperti pada gambar IV.8. di bawah ini:



Gambar IV.8. Hasil Jawaban Salah

Pada tampilan jawaban salah diatas merupakan tampilan setelah pemain memilih objek yang tidak sesuai dengan kategori yang di maksudkan maka akan

menampilkan teks bahwa *user* salah memilih objek dan diizinkan untuk memilih objek yang lain. Dalam tampilan ini terdapat sebuah tombol *back* yaitu *user* dapat kembali ke menu kategori dan dapat memilih kategori lain untuk dimainkan kembali oleh *user*.

IV.1.9. Tampilan Hasil Tentang

Adapun tampilan hasil tentang dalam permainan Pencarian Objek TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah seperti pada gambar IV.9. di bawah ini :

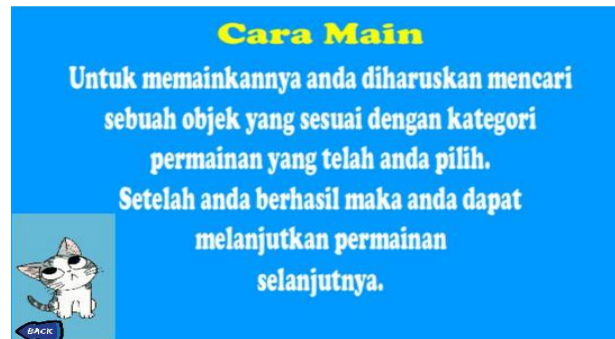


Gambar IV.9. Tampilan Tentang Keterangan Penulis

Pada tampilan menu tentang diatas merupakan tampilan keterangan data diri penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol *back* untuk beralih ke menu utama.

IV.1.10. Tampilan Cara Permainan

Adapun tampilan hasil cara main dalam permainan Pencarian Objek TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar IV.10. Tampilan Cara Main

Pada tampilan gambar IV.10. merupakan tampilan cara main dalam permainan sebelum *user* memulai permainan. Dalam tampilan ini terdapat tombol *back* yang mengarahkan pemain kembali ke menu utama permainan.

IV.3. Uji Coba Program

Tahap ini merupakan tahap 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 *table blackbox* seperti berikut ini :

Table IV.1 Hasil Pengujian *Blackbox Testing*

No	Skenario Case	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Membuka halaman Awal (Ayo Main) Aplikasi	Memulai Permainan	Aplikasi memproses <i>Loading</i> ke Permainan	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
2.	Cara main (Petunjuk Permainan)	Cara Bermain	Ketika di buka Cara Main akan keluar penjelasan cara memainkan permainan.	Sesuai dengan yang diharapkan.	<i>Valid</i>
3.	Tentang	Data diri penulis	Ketika tentang di pilih akan muncul data diri penulis secara umum.	Sesuai dengan yang diharapkan.	<i>Valid</i>

Table IV.2 Hasil Uji Coba

No	Nama	Umur	Status	Keterangan
1.	Ismana	22thn	Mahasiswa	Setuju
2.	Albar	15thn	Pelajar SMP	Paham
3.	Agus	32thn	Pekerja	Tidak Paham
4.	Sari	17thn	Pelajar SMA	Cukup Paham
5.	Talita	5thn	TK	Tidak Paham

IV.4. *Hardware/Software yang dibutuhkan*

Berikut ini adalah kebutuhan minimum dari kebutuhan perangkat yang diperlukan agar aplikasi ini dapat berjalan dengan baik :

1. Perangkat komputer (Menggunakan emulator), dibutuhkan spesifikasi minimum sebagai berikut :
 - a. Minimal *Processor* Intel(R) Atom(TM)N2600 (1.6 GHz, 1MB L2 *cache*).
 - b. *Memory* 2GB
 - c. *Mouse* dan *Keyboard Standard*
2. Perangkat Lunak (*Software*) yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :
 - a. Sistem Operasi Windows 7
 - b. *Adobe Flash Professional CS6*

IV.5. Analisa Hasil

Dari keseluruhan rangkaian kegiatan perancangan yang telah dilakukan, maka dihasilkan beberapa analisa yaitu sebagai berikut :

1. Proses pembangunan aplikasi *AdobeFlash Professional CS6*.
2. Proses pembangunan aplikasi *AdobeFlash Professional CS6* menggunakan *action script 2.0* dan telah mendukung aplikasi berbasis objek.
3. Proses terakhir yaitu mempublish aplikasi yang telah dirancang dan bisa dijalankan dengan format *swf,exe,fla*.

IV.6. Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada Aplikasi Media Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Dengan Permainan Pencarian Objek Berbasis Multimedia Berikut ini :

1. Kelebihan Sistem

Beberapa kelebihan yang ada pada program aplikasi yang dirancang antara lain yaitu :

- a. Rancangan aplikasi permainan ini dapat menghibur pemain (*user*).
- b. Aplikasi ini dapat meningkatkan ketelitian pemain dan menambah daya ingat tentang Aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- c. Aplikasi ini dapat meningkatkan pengetahuan mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi serta aplikasi yang lebih kurang seluruh masyarakat dalam negeri maupun luar negeri menggunakannya.

2. Kekurangan Sistem

Berikut ini adalah beberapa kekurangan yang ada pada program aplikasi Permainan Pencarian Objek TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang dirancang antara lain sebagai berikut :

- a. Desain aplikasi permainan pencarian objek TIK masih sangat sederhana sehingga diperlukan pengembangan desain kembali agar lebih menarik dimainkan.
- b. Media Pembelajaran Permainan ini belum dapat dimainkan secara *online*.
- c. Pada objek-objeknya aplikasi yang dirancang tidak menggunakan *database*.