

BAB IV

HASIL DAN UJICOBA

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini akan dijelaskan tentang tampilan hasil dari Aplikasi Pembelajaran dan Uji Kompetensi Microsoft Excel (Formula) menggunakan algoritma *Fisher Yates Shuffle* berbasis *android* dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan Utama (*Splash*)

Tampilan *Splash Screen* dapat dilihat pada Gambar IV.1. *Splash Screen* adalah tampilan yang pertama kali muncul sebelum halaman awal.



Gambar IV.1. Tampilan *Splash Screen* Pada Saat Aplikasi di Jalankan

2. Halaman Awal Aplikasi

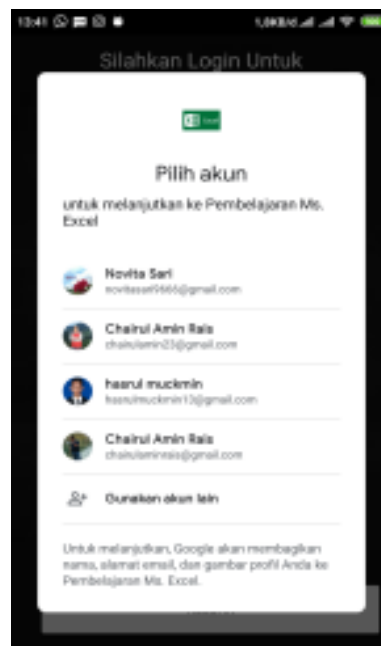
Tampilan halaman awal aplikasi dapat dilihat pada Gambar IV.2. Halaman awal akan ditampilkan setelah *splash screen* selesai dan pada halaman awal aplikasi terdapat tombol *login* yang berfungsi untuk memulai aplikasi.



Gambar IV.2. Tampilan Halaman Awal Aplikasi

3. Halaman *Login* Aplikasi

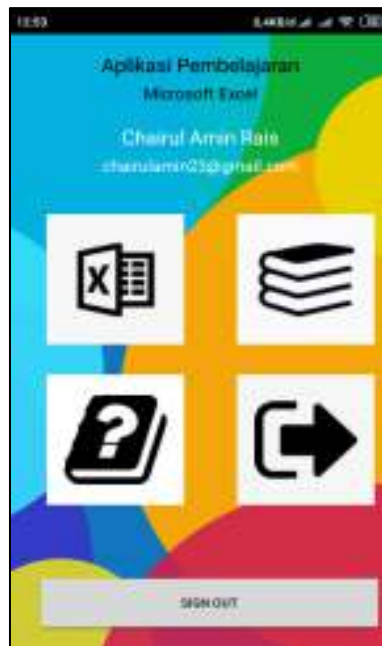
Tampilan halaman *login* aplikasi dapat dilihat pada Gambar IV.3. Halaman *login* akan ditampilkan setelah *splash screen* selesai dan pada halaman *login* aplikasi terdapat tombol *login* yang berfungsi untuk memulai aplikasi.



Gambar IV.3. Tampilan Halaman *Login* Aplikasi

4. Halaman Beranda Aplikasi

Tampilan halaman beranda aplikasi dapat dilihat pada Gambar IV.4. Halaman beranda akan ditampilkan setelah *login* selesai dan pada halaman beranda aplikasi terdapat beberapa tombol pilihan yaitu Materi, Kuis, Tentang Aplikasi, Keluar dan *Sign Out*.



Gambar IV.4. Tampilan Halaman Beranda Aplikasi

5. Halaman Materi Aplikasi

Tampilan halaman materi dapat dilihat pada Gambar IV.5. Pada saat menu materi di klik oleh pengguna (*user*) maka akan menampilkan kumpulan menu materi-materi tentang *Formula* (rumus) Microsoft Excel.



Gambar IV.5. Tampilan Halaman Menu Materi Aplikasi

6. Halaman Materi *Formula* (rumus) Microsoft Excel Aplikasi

Tampilan halaman materi *Formula* (rumus) Microsoft Excel. dapat dilihat pada Gambar IV.6. Pada saat menu materi 1 atau yang lain di klik oleh pengguna (*user*) maka akan menampilkan kumpulan materi-materi tentang *Formula* (rumus) Microsoft Excel.



Gambar IV.6. Tampilan Halaman Materi Formula (rumus) Microsoft Excel

7. Halaman Uji Kompetensi Aplikasi

Tampilan halaman kuis dapat dilihat pada Gambar IV.7. Pada saat menu kuis di klik oleh pengguna (*user*) maka akan menampilkan pertanyaan - pertanyaan tentang *Formula* (rumus) Microsoft Excel.



Gambar IV.7. Tampilan Halaman Uji Kompetensi (kuis) Aplikasi

8. Halaman Skor Aplikasi

Tampilan halaman tentang dapat dilihat pada Gambar IV.8. Halaman skor adalah halaman yang menampilkan jawaban benar dari pengerjaan uji kompetensi..



Gambar IV.8. Tampilan Halaman Skor Aplikasi

9. Halaman Tentang Aplikasi

Tampilan halaman tentang dapat dilihat pada Gambar IV.9. Halaman tentang adalah halaman yang memuat informasi singkat tentang penulis.



Gambar IV.9. Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

IV.2. Uji Coba

Uji coba hasil merupakan tahap dimana kita dapat mengetahui dan menguji semua element - element perangkat lunak yang dibuat apakah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel IV.1. Rencana pengujian Aplikasi

Hasil yang diuji	Butir Uji
<i>Splash</i>	Melakukan proses loading untuk masuk ke tampilan login
<i>Login</i>	Melakukan proses agar masuk kedalam Aplikasi
Beranda	Menampilkan menu utama

Materi	Menampilkan menu materi <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel.
Tampilan Materi	Menampilkan kumpulan materi-materi tentang <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel.
Uji Kompetensi	Menampilkan halaman yang berisi pertanyaan tentang <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel dimana jika setiap diklik urutan pertanyaan akan teracak dan berubah.
Tampilan <i>Score</i>	Menampilkan hasil jawaban benar dari uji kompetensi
Tentang	Menampilkan tentang aplikasi dan penulis.
Keluar	Proses keluar dari aplikasi.
<i>Sign Out</i>	Proses keluar dari akun pengguna (<i>gmail</i>).

IV.3. Skenario Pengujian

Skenario pengujian aplikasi ini dilaksanakan oleh pihak *user* atau pengguna, Sedangkan metode yang dapat digunakan pada Aplikasi Pembelajaran dan Uji Kompetensi Microsoft Excel (*Formula*) menggunakan algoritma *Fisher Yates Shuffle* berbasis *android* menggunakan metode uji *con*a langsung kepada Mahasiswa/I Universitas Potensi Utama. Adapun hal – hal yang akan diujikan adalah sebagai berikut :

1. Pengujian *Splash*

Tabel IV.2. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan *Splashscreen*

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji tampilan aplikasi ketika dieksekusi	Aplikasi menampilkan gambar <i>splash</i> dan kemudian menampilkan halaman <i>login</i>	Aplikasi menampilkan gambar <i>splash</i> dan kemudian menampilkan halaman <i>login</i>	Baik



Tampilan Pertama



Tampilan Kedua

Gambar IV.10. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan *Splashscreen*

2. Pengujian Halaman *Login*

Tabel IV.3. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Halaman *Login*

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji proses <i>login</i>	Tampilan menampilkan tombol <i>login</i> , kemudian menampilkan email dari <i>user</i> dan selanjutnya dapat masuk ke halaman beranda	Tampilan menampilkan tombol <i>login</i> , kemudian menampilkan email dari <i>user</i> dan selanjutnya dapat masuk ke halaman beranda	Baik



Tampilan Pertama



Tampilan Kedua



Tampilan Ketiga

Gambar IV.11. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Login

3. Pengujian Halaman Beranda

Tabel IV.4. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Halaman Beranda

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji Tampilan Aplikasi Ketika Dieksekusi	Tampilan menampilkan tombol materi, tombol uji kompetensi, tombol tentang, tombol keluar dan tombol <i>sign out</i> .	Tampilan menampilkan tombol materi, tombol uji kompetensi, tombol tentang, tombol keluar dan tombol <i>sign out</i> .	Baik
2	Uji Tombol Materi	Aplikasi menampilkan halaman menu materi - materi tentang Formula (rumus) Microsoft Excel.	Aplikasi menampilkan halaman menu materi - materi tentang Formula (rumus) Microsoft Excel.	Baik
3	Uji Tombol Uji Kompetensi	Aplikasi menampilkan halaman yang berisi pertanyaan tentang <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel	Aplikasi menampilkan halaman yang berisi pertanyaan tentang <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel	Baik

		dimana jika setiap diklik urutan pertanyaan akan teracak	dimana jika setiap diklik urutan pertanyaan akan teracak	
5	Uji tombol Tentang Aplikasi	Aplikasi menampilkan tentang aplikasi dan penulis	Aplikasi menampilkan halaman tentang	Baik
6	Uji tombol Keluar	Kembali ke halaman <i>login</i>	Kembali ke halaman <i>login</i>	Baik
7	Uji tombol <i>Sign Out</i>	Keluar dari akun <i>user</i> dan Kembali ke halaman <i>login</i>	Keluar dari akun <i>user</i> dan Kembali ke halaman <i>login</i>	Baik



Tampilan Pertama

Gambar IV.12. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Beranda

4. Pengujian Halaman Materi

Tabel IV.5. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Halaman Materi

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji Tampilan Materi	Aplikasi menampilkan halaman menu materi - materi tentang Formula (rumus) Microsoft Excel.	Aplikasi menampilkan halaman menu materi - materi tentang Formula (rumus) Microsoft Excel.	Baik

2	Uji Tombol Tampilan Materi	Menampilkan kumpulan materi- materi tentang <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel.	Menampilkan kumpulan materi- materi tentang <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel.	Baik
---	----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	------



Tampilan Pertama



Tampilan Kedua



Tampilan Ketiga

Gambar IV.13. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Materi

5. Pengujian Halaman Uji Kompetensi

Tabel IV.6. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Halaman Uji Kompetensi

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji Tampilan Uji Kompetensi	Aplikasi menampilkan halaman yang berisi pertanyaan tentang <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel dimana jika setiap diklik urutan pertanyaan akan teracak	Aplikasi menampilkan halaman yang berisi pertanyaan tentang <i>Formula</i> (rumus) Microsoft Excel dimana jika setiap diklik urutan pertanyaan akan teracak	Baik

2	Uji tombol pilihan jawaban	Berfungsi untuk memilih jawaban	Berfungsi untuk memilih jawaban	Baik
3	Uji tampilan score	Aplikasi menampilkan jawaban yang benar	Aplikasi menampilkan jawaban yang benar	Baik
4	Uji tombol kembali	Berfungsi kembali ke halaman beranda	Berfungsi kembali ke halaman beranda	Baik



Tampilan Pertama



Tampilan Kedua



Tampilan Ketiga



Tampilan Keempat

Gambar IV.14. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Uji Kompetensi

6. Pengujian Halaman Tentang

Tabel IV.7. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Tentang

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji tampilan tentang	Aplikasi menampilkan informasi singkat data diri penulis dan tombol kembali	Aplikasi menampilkan informasi singkat data diri penulis dan tombol kembali	Baik



Tampilan Pertama



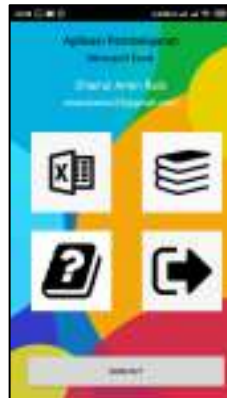
Tampilan Kedua

Gambar IV.15. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Tentang Aplikasi

7. Pengujian Tombol Keluar

Tabel IV.8. Hasil Proses Evaluasi Pada Keluar

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji Tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Keluar dari aplikasi	Baik



Tampilan Pertama



Tampilan Kedua

Gambar IV.16. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Keluar Aplikasi

8. Pengujian Tombol *Sign Out*

Tabel IV.9. Hasil Proses Evaluasi Pada *Sign Out*

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji Tombol <i>signout</i>	Keluar dari akun <i>user</i>	Keluar dari akun <i>user</i>	Baik



Tampilan Pertama



Tampilan Kedua

Gambar IV.17. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan *Sign Out*