

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV. Hasil

Berikut ini akan dijelaskan tentang tampilan hasil dari aplikasi augmented reality pengenalan pakaian adat jawa berbasis android dari hasil aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Jawa dapat dilihat sebagai berikut :

1. TampilanUtama (*Loading*)

Tampilan *Loading* dapat dilihat pada Gambar IV.1. *Loading* adalah tampilan yang pertama kali muncul sebelum menu utama.



Gambar IV.1. Tampilan *Loading* Pada awal tampilan

Pada gambar IV.1. melakukan proses loading untuk masuk ketampilan menu utama aplikasi.

2. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar IV.2. Menu Utama akan ditampilkan setelah *loading* selesai dan pada menu utama terdapat beberapa tombol button yaitu Scan AR, About dan Exit.



Gambar IV.2. Tampilan Menu Utama

Pada gambar IV.2. ini user dapat mengakses semua button operasi pada aplikasi secara penuh. button Scan AR untuk memulai proses *scan* pada *marker*, tombol *about* untuk memuat informasi tentang penulis skripsi dan tombol *exit* untuk menutup aplikasi.

3. Tampilan Menu About

Tampilan Menu About dapat dilihat pada Gambar IV.3. Pada saat menu About di klik oleh pengguna (*user*) maka akan menampilkan informasi pembuat aplikasi.



Gambar IV.3. Tampilan Menu About

Pada gambar IV.3. di atas hanya menampilkan informasi singkat tentang data pribadi penulis skripsi.

IV.1. Tampilan Marker

Pengujian marker ini terdiri dari 4 jenis marker yang berbeda setiap pakaian adat Jawa. *Marker* memiliki titik-titik deteksi atau pola-pola tertentu yang berguna untuk memudahkan kamera dalam mendeteksi *marker* agar kamera tetap dapat menampilkan objek. Adapun *marker* yang memiliki pola atau titik-titik dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

1. Tampilan Marker Pakaian Adat Jawa Timur

Tampilan Marker pada Pengenalan Pakaian Adat Jawa Timur dapat dilihat pada Gambar IV.4.

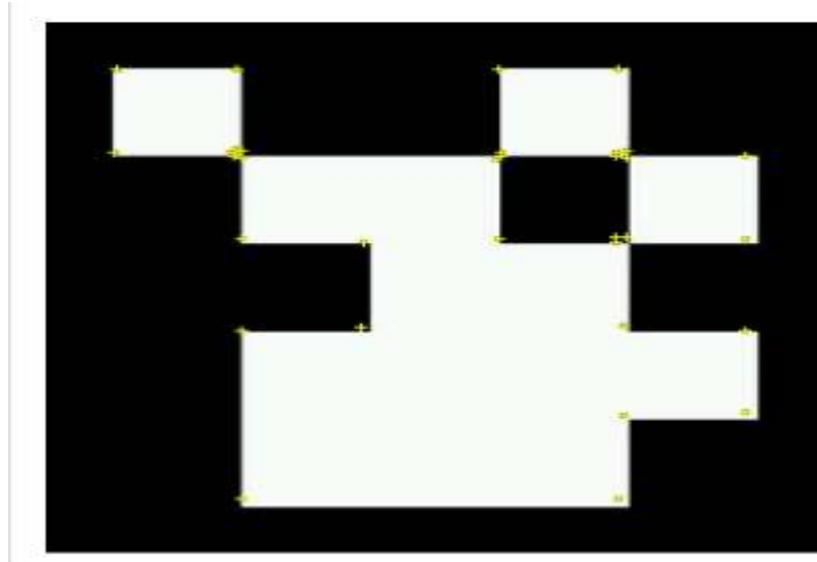


Gambar IV.4. Tampilan Marker Jawa Timur

Pada gambar IV.4. di atas Marker Jawa Timur memiliki titik-titik deteksi atau pola-pola tertentu yang berguna untuk menampilkan objek 3D pakaian adat Jawa Timur.

2. Tampilan Marker Pakaian Adat Jawa Barat

Tampilan Marker pada Pengenalan Pakaian Adat Jawa Barat dapat dilihat pada Gambar IV.5.

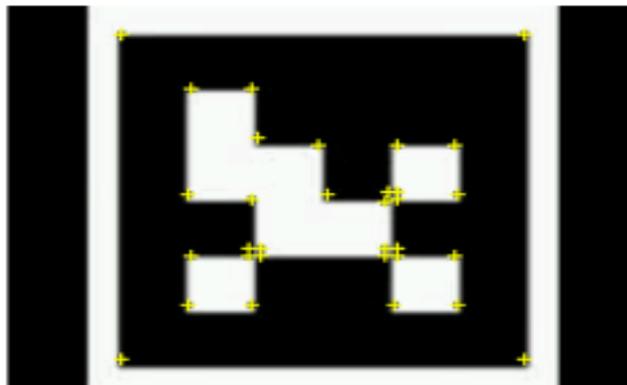


Gambar IV.5. Tampilan Marker Jawa Barat

Pada gambar IV.5. di atas Marker Jawa Timur memiliki titik-titik deteksi atau pola-pola tertentu yang berguna untuk menampilkan objek 3D pakaian adat Jawa Barat.

3. Tampilan Marker Pakaian Adat Yogyakarta

Tampilan Marker pada Pengenalan Pakaian Adat Yogyakarta dapat dilihat pada Gambar IV.6.

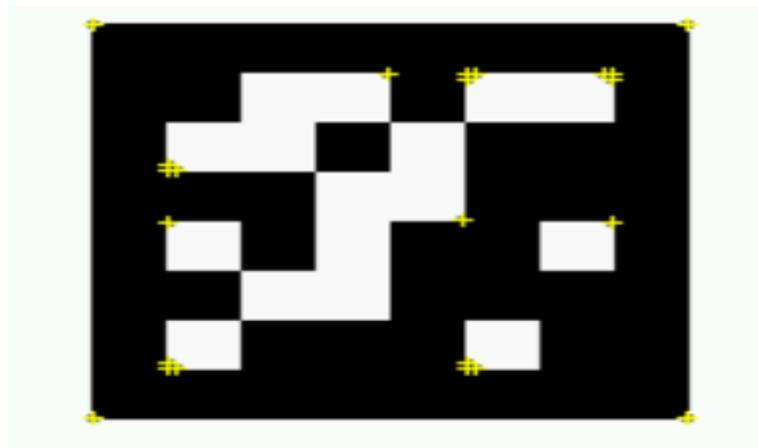


Gambar IV.6. Tampilan Marker Yogyakarta

Pada gambar IV.6. di atas Marker Yogyakarta memiliki titik-titik deteksi atau pola-pola tertentu yang berguna untuk menampilkan objek 3D pakaian adat Yogyakarta.

4. Tampilan Marker Pakaian Adat Jawa Tengah

Tampilan Marker pada Pengenalan Pakaian Adat Jawa Tengah dapat dilihat pada Gambar IV.7.



Gambar IV.7. Tampilan Marker Jawa Tengah

Pada gambar IV.7. di atas Marker Jawa Tengah memiliki titik-titik deteksi atau pola-pola tertentu yang berguna untuk menampilkan objek 3D pakaian adat Jawa Tengah.

IV.1.2. Tampilan Objek Augmented Reality

Augmented Reality adalah proses menggabungkan objek maya pada lingkungan nyata.

1. Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Jawa Barat

Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Jawa Barat dapat dilihat pada Gambar IV.9.



Gambar IV.9. Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Jawa Barat

Pada gambar IV.9. di atas merupakan hasil pengujian *Augmented Reality* pada *marker* jawa barat dimana pada gambar tersebut muncul Objek pakaian adat jawa barat.

2. Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Yogyakarta

Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Yogyakarta dapat dilihat pada Gambar IV.10.



Gambar IV.10. Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Yogyakarta

Pada gambar IV.10. di atas merupakan hasil pengujian *Augmented Reality* pada *marker* yogyakarta dimana pada gambar tersebut muncul Objek pakaian adat yogyakarta.

3. Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Jawa Tengah

Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Jawa Tengah dapat dilihat pada Gambar IV.11.



Gambar IV.11. Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Jawa Tengah

Pada gambar IV.11. di atas merupakan hasil pengujian *Augmented Reality* pada *marker* jawa tengah dimana pada gambar tersebut muncul Objek pakaian adat jawa tengah.

4. Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Jawa Timur

Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian Adat Jawa Timur dapat dilihat pada Gambar IV.12.



Gambar IV.12. Tampilan Objek Augmented Reality Pakaian

Adat Jawa Timur

Pada gambar IV.12. di atas merupakan hasil pengujian *Augmented Reality* pada *marker* Jawa Timur dimana pada gambar tersebut muncul objek pakaian adat Jawa Timur.

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.2. Rencana pengujian Aplikasi

Hasil yang diuji	Butir Uji
<i>Loading</i>	Melakukan proses loading untuk masuk ketampilan menu utama
Menu Utama	Menampilkan menu Augmented Reality
Menu Button Scan	Menampilkan Objek PakaianAdat Jawa Barat
	MenampilkanObjek PakaianAdat Yogyakarta
	MenampilkanObjek PakaianAdat Jawa Tengah
	MenampilkanObjek PakaianAdat Jawa Timur
Menu Button About	Menampilkanisi data diri penulis skripsi
Menu Button Exit	Keluar dari aplikasi

IV.2.1. Skenario Pengujian

1. Pengujian *Loading*

Tabel IV.2.1. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan *Loading*

No	SasaranPengujian	Hasil Yang Diharapkan	HasilPengujian	Status
1	Uji tampilan aplikasi ketika dieksekusi	Aplikasi menampilkan gambar <i>loading</i> dan kemudian menampilkan menu utama	Aplikasi menampilkan gambar <i>loading</i> dan kemudian menampilkan menu utama	Baik

2. Pengujian Menu Utama

Tabel IV.2.2. Hasil Proses Evaluasi Pada Tampilan Menu Utama

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji tampilan aplikasi ketika di eksekusi	Tampilan menampilkan button Scan Ar, About dan Exit	Tampilan menampilkan button Scan Ar, About dan Exit	Baik
2	Uji button About	Aplikasi menampilkan menu About	Aplikasi menampilkan menu About	Baik
3	Uji button Exit	Keluar dari aplikasi	Keluar dari aplikasi	Baik

3. Pengujian Menu Scan AR

Tabel IV.2.3. Hasil Proses Evaluasi Pada Menu Scan AR

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji tampilan objek augmented reality	Aplikasi menampilkan objek augmented reality	Aplikasi menampilkan objek augmented reality	Baik
2	Uji tombol kembali	Aplikasi menampilkan menu utama	Aplikasi menampilkan menu utama	Baik

4. Pengujian Menu About

Tabel IV.2.4. Hasil Proses Evaluasi Pada Menu About

No	Sasaran Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Uji tampilan menu About	Aplikasi menampilkan menu About	Aplikasi menampilkan menu About	Baik
2	Uji tombol kembali	Aplikasi menampilkan menu utama	Aplikasi menampilkan menu utama	Baik

5. Pengujian Tombol Exit

Tabel IV.2.5. Hasil Proses Evaluasi Pada Exit

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

IV.3. Hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, dapat diperoleh beberapa informasi berikut:

1. Aplikasi digunakan untuk menampilkan beberapa objek Augmented Reality Pengenalan Pakaian Adat Jawa.
2. Tampilan objek Augmented Reality Pengenalan Pakaian Adat Jawa berupa animasi 3D.

IV.4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

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

IV.4.1. Kelebihan Aplikasi

Adapun yang menjadi kelebihan dari aplikasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat memberikan informasi tentang pengenalan Pakaian Adat Jawa.
2. Aplikasi yang dibuat bersifat *user friendly* (mudah digunakan)
3. Perancangan system lebih mudah sehingga system dapat digunakan oleh masyarakat umum dalam penggunaan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Pakaian Adat Jawa sesuai kebutuhan *user* (pengguna).
4. Aplikasi dibuat secara interaktif agar menarik perhatian untuk memperkenalkan Pakaian Adat Jawa.

IV.4.2. Kekurangan Aplikasi

Adapun yang menjadi kekurangan aplikasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat menampilkan beberapa Pakaian Adat Jawa.
2. Aplikasi ini masih berjalan secara *offline*.