

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1 Hasil

Berikut ini akan dijelaskan tampilan hasil dari Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman *Java* Untuk Menjadi *Developer* Berbasis Android dapat dilihat seperti berikut:

1. Tampilan Menu Utama

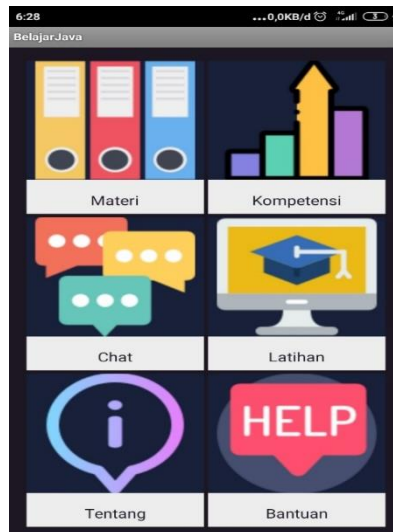
Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada gambar IV.1 sebagai berikut:



Gambar IV.1 Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Menu Pembelajaran

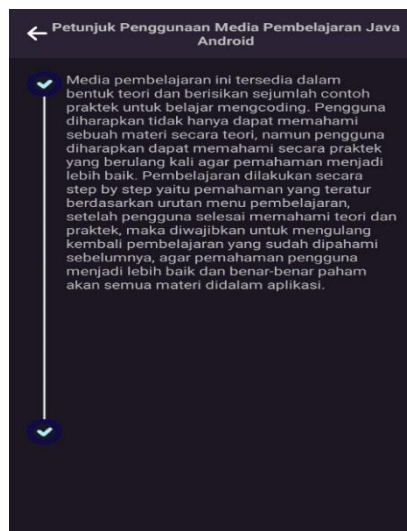
Tampilan Menu Pembelajaran dapat dilihat pada gambar IV.2 sebagai berikut:



Gambar IV.2 Tampilan Menu Pembelajaran

3. Tampilan Bantuan

Tampilan Menu Bantuan dapat dilihat pada gambar IV.3 sebagai berikut:



Gambar IV.3 Tampilan Bantuan

Tampilan Kompetensi

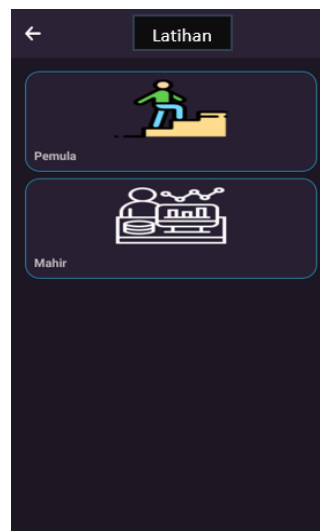
Tampilan Menu Kompetensi dapat dilihat pada gambar IV.4 sebagai berikut:



Gambar IV.4 Tampilan Kompetensi

4. Tampilan Menu Latihan

Tampilan Menu Latihan dapat dilihat pada gambar IV.5 sebagai berikut:



Gambar IV.5 Tampilan Menu Latihan

5. Tampilan Tentang

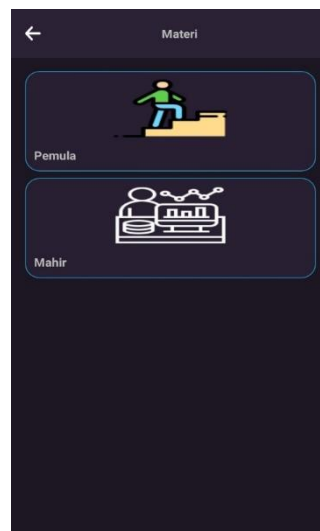
Tampilan Menu Tentang dapat dilihat pada gambar IV.6 sebagai berikut:



Gambar IV.6 Tampilan Tentang

6. Tampilan Menu Materi

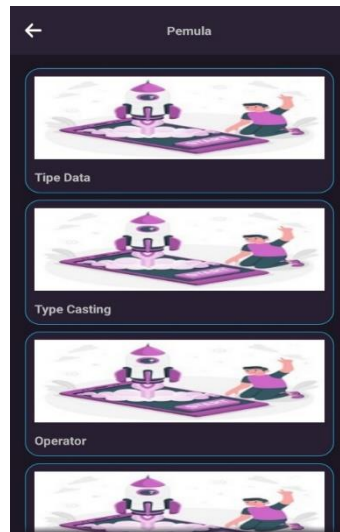
Tampilan Menu Materi dapat dilihat pada gambar IV.7 sebagai berikut:



Gambar IV. Tampilan Menu Materi

7. Tampilan Menu Materi Pemula

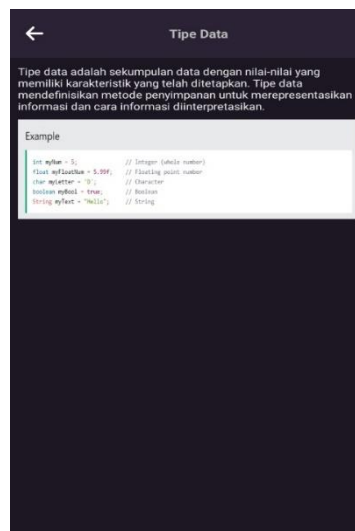
Tampilan Menu Materi Pemula dapat dilihat pada gambar IV.8 sebagai berikut:



Gambar IV.8 Tampilan Menu Materi Pemula

8. Tampilan Menu Tipe Data

Tampilan Menu Tipe Data dapat dilihat pada gambar IV.9 sebagai berikut:



Gambar IV.9 Tampilan Menu Tipe Data

9. Tampilan Menu *Type Casting*

Tampilan Menu *Type Casting* dapat dilihat pada gambar IV.10 sebagai berikut:



Gambar IV.10 Tampilan Menu *Type Casting*

10. Tampilan Menu Operator

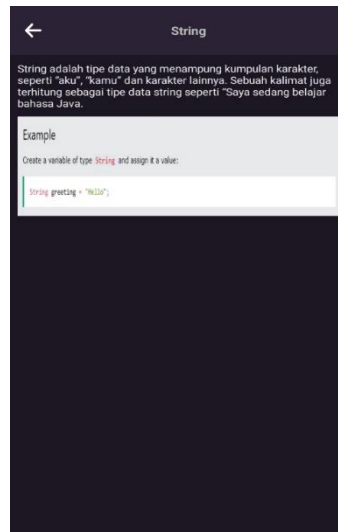
Tampilan Menu Operator dapat dilihat pada gambar IV.11 sebagai berikut:



Gambar IV.11 Tampilan Menu Operator

11. Tampilan Menu *String*

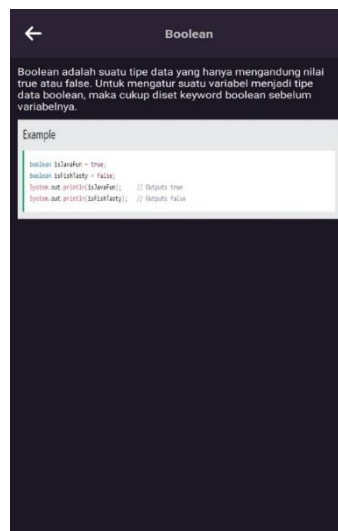
Tampilan Menu *String* dapat dilihat pada gambar IV.12 sebagai berikut:



Gambar IV.12 Tampilan Menu *String*

12. Tampilan Menu *Boolean*

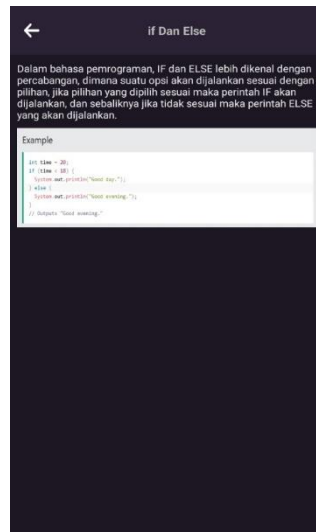
Tampilan Menu *Boolean* dapat dilihat pada gambar IV.13 sebagai berikut:



Gambar IV.13 Tampilan Menu *Boolean*

13. Tampilan Menu *IF* dan *ELSE*

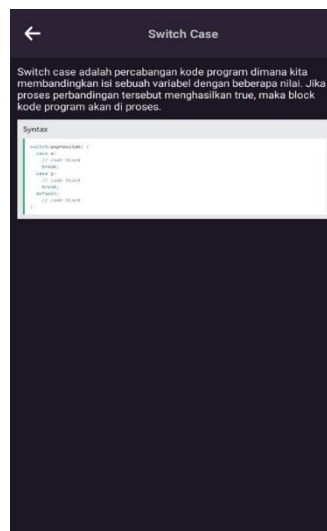
Tampilan Menu *IF* dan *ELSE* dapat dilihat pada gambar IV.14 sebagai berikut:



Gambar IV.14 Tampilan Menu *IF* dan *ELSE*

14. Tampilan Menu *Switch Case*

Tampilan Menu *Switch Case* dapat dilihat pada gambar IV.15 sebagai berikut:



Gambar IV.15 Tampilan Menu *Switch Case*

15. Tampilan Menu *While Loop*

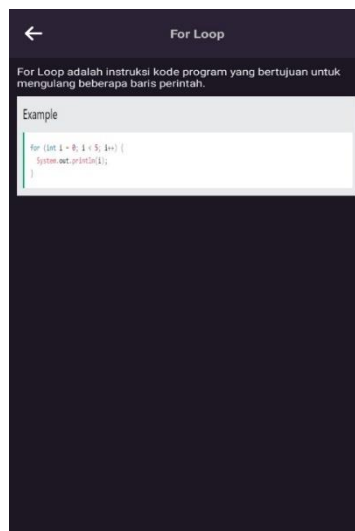
Tampilan Menu *While Loop* dapat dilihat pada gambar IV.16 sebagai berikut:



Gambar IV.16 Tampilan Menu *While Loop*

16. Tampilan Menu *ForLoop*

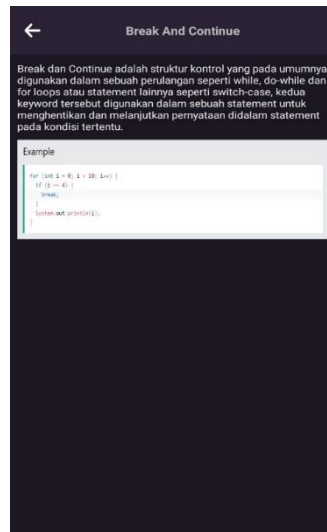
Tampilan Menu *ForLoop* dapat dilihat pada gambar IV.17 sebagai berikut:



Gambar IV.17 Tampilan Menu *ForLoop*

17. Tampilan Menu *Break and Continue*

Tampilan Menu *Break and Continue* dapat dilihat pada gambar IV.18 sebagai berikut:



Gambar IV.18 Tampilan Menu *Break and Continue*

18. Tampilan Menu *Array*

Tampilan Menu *Array* dapat dilihat pada gambar IV.19 sebagai berikut:



Gambar IV.19 Tampilan Menu *Array*

19. Tampilan Menu Materi Mahir

Tampilan Menu Materi Mahir dapat dilihat pada gambar IV.20 sebagai berikut:



Gambar IV.20 Tampilan Menu Materi Mahir

20. Tampilan Apa Itu Java

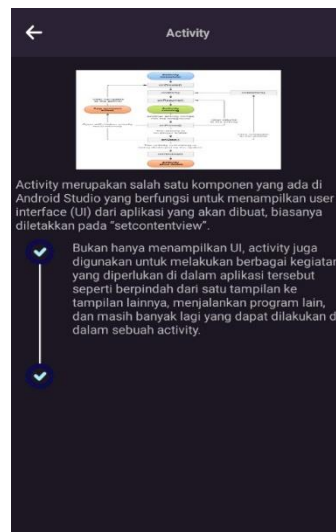
Tampilan Menu Apa Itu Java dapat dilihat pada gambar IV.21 sebagai berikut:



Gambar IV.21 Tampilan Apa Itu Java

21. Tampilan Menu Activity

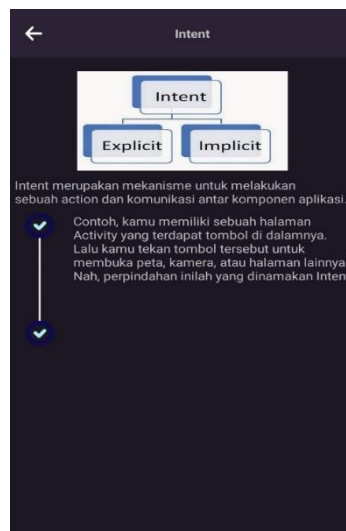
Tampilan Menu Activity dapat dilihat pada gambar IV.22 sebagai berikut:



Gambar IV.22 Tampilan Menu Activity

22. Tampilan Menu *Intent*

Tampilan Menu *Intent* dapat dilihat pada gambar IV.23 sebagai berikut:



Gambar IV.23 Tampilan Menu Intent

23. Tampilan Menu *Views and ViewGroup*

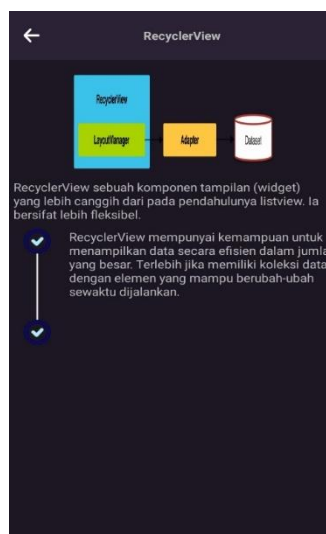
Tampilan Menu *Views and ViewGroup* dapat dilihat pada gambar IV.24 sebagai berikut:



Gambar IV.24 Tampilan Menu *Views and ViewGroup*

24. Tampilan Menu *Recycle View*

Tampilan Menu *Recycle View* dapat dilihat pada gambar IV.25 sebagai berikut:



Gambar IV.25 Tampilan Menu *Recycle View*

25. Tampilan Menu *MySQL*

Tampilan Menu *MySQL* dapat dilihat pada gambar IV.26 sebagai berikut:



Gambar IV.26 Tampilan Menu MySQL

IV.2. Uji Coba Hasil

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

IV.2.1. Skenario Pengujian

Skenario pengujian aplikasi pada penelitian ini dilakukan oleh pengguna atau *User*. Adapun hal-hal yang di ujikan menggunakan aplikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel IV.1 Menu Pembelajaran

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik "Materi"	Akan <i>redirect</i> ke halaman materi	Menampilkan Halaman materi	[✓] diterima [] ditolak
Klik "Kompetensi"	Akan <i>redirect</i> ke halaman petunjuk .	Menampilkan Halaman petunjuk.	[✓] diterima [] ditolak
Klik "Latihan"	Akan <i>redirect</i> ke halaman tentang .	Menampilkan Halaman tentang.	[✓] diterima [] ditolak

Klik “Bantuan”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Bantuan.	Menampilkan Halaman Bantuan.	[✓] diterima [] ditolak
Klik “Tentang”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Tentang.	Menampilkan Halaman Tentang.	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.2 Materi Pemula

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik”Tipe Data”	Akan <i>redirect</i> ke halaman materi	Menampilkan Halaman materi	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Type Casting”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Type Casting	Menampilkan Halaman Type Casting	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Operator”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Operator	Menampilkan Halaman Operator	[✓] diterima [] ditolak
Klik”String”	Akan <i>redirect</i> ke halaman String	Menampilkan Halaman String	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Boolean”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Boolean	Menampilkan Halaman Boolean	[✓] diterima [] ditolak
Klik”IF dan ELSE”	Akan <i>redirect</i> ke halaman IF dan ELSE	Menampilkan Halaman IF dan ELSE	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Switch Case”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Switch Case	Menampilkan Halaman Switch Case	[✓] diterima [] ditolak
Klik”While Loop”	Akan <i>redirect</i> ke halaman While Loop	Menampilkan Halaman While Loop	[✓] diterima [] ditolak
Klik”ForLoop”	Akan <i>redirect</i> ke halaman ForLoop	Menampilkan Halaman ForLoop	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Break and Continue”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Break and Continue	Menampilkan Halaman Break and Continue	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Array”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Array	Menampilkan Halaman Array	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.3 Menu Materi Mahir

Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik”Tipe Data”	Akan <i>redirect</i> ke halaman materi	Menampilkan Halaman materi	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Type Casting”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Type Casting	Menampilkan Halaman Type Casting	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Operator”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Operator	Menampilkan Halaman Operator	[✓] diterima [] ditolak
Klik”String”	Akan <i>redirect</i> ke halaman String	Menampilkan Halaman String	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Boolean”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Boolean	Menampilkan Halaman Boolean	[✓] diterima [] ditolak
Klik”IF dan ELSE”	Akan <i>redirect</i> ke halaman IF dan ELSE	Menampilkan Halaman IF dan ELSE	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Switch Case”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Switch Case	Menampilkan Halaman Switch Case	[✓] diterima [] ditolak
Klik”While Loop”	Akan <i>redirect</i> ke halaman While Loop	Menampilkan Halaman While Loop	[✓] diterima [] ditolak
Klik”ForLoop”	Akan <i>redirect</i> ke halaman ForLoop	Menampilkan Halaman ForLoop	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Break and Continue”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Break and Continue	Menampilkan Halaman Break and Continue	[✓] diterima [] ditolak
Klik”Array”	Akan <i>redirect</i> ke halaman Array	Menampilkan Halaman Array	[✓] diterima [] ditolak

IV.2.2. Hasil Pengujian

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan yaitu :

1. Sistem dapat berjalan dengan baik.

2. Sistem dapat menampilkan menu-menu atau materi-materi pada pembelajaran *Java Android*
3. Sistem memudahkan pengguna dalam belajar *java* kapan dan dimana saja.

IV.2.2.1. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan-kelebihan sistem yang dapat disimpulkan dari “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman *Java* untuk menjadi *Developer* Berbasis Android” ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat membantu pengguna dalam belajar memahami *Java Android* yang dapat dipelajari kapan dan dimana saja
2. Sistem yang dibuat dapat menarik minat pelajar, mahasiswa dan semua kalangan dalam mempelajari *Java Android* dengan tampilan yang baik
3. Sistem yang dibuat dapat digunakan secara *offline* dengan tahapan materi belajar *java android* untuk menjadi *developer*

IV.2.2.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan-kekurangan sistem yang dapat disimpulkan dari “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman *Java* Untuk Menjadi *Developer* Berbasis Android” ini adalah:

1. Sistem yang berjalan pada aplikasi ini masih bersifat offline
2. Aplikasi masih butuh pengembangan secara terperinci karena belum bersifat keseluruhan dalam bahasa pemrograman *java* untuk menjadi *developer android*