

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Aplikasi ini menghasilkan Media Pengenalan Hewan Primata Asli Indonesia dengan *Augmented Reality* pada android dengan tampilan sebagai berikut :

IV.1.1. Tampilan *SplashScreen*

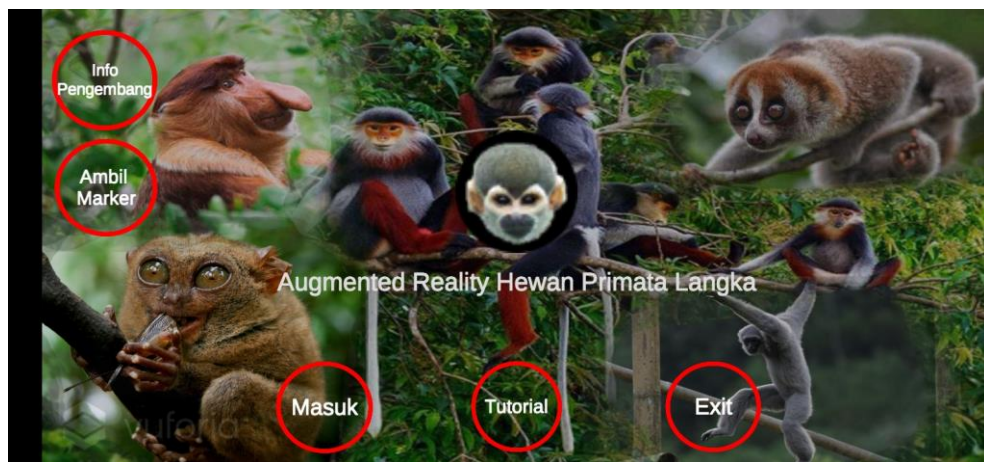
Ketika aplikasi dibuka, maka akan muncul layar *splash screen* dimana layar ini menampilkan logo dari *software* pembuatan aplikasi yaitu *unity*. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar IV.1 berikut ini :



Gambar IV.1. Tampilan *Splash Screen*

IV.1.2. Tampilan Halaman Menu

Setelah pengguna melihat tampilan *splash screen*, maka akan muncul tampilan halaman menu dimana tampilan ini merupakan halaman utama yang berisi beberapa *button* menu pada aplikasi. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada gambar IV.2 berikut ini :



Gambar IV.2. Tampilan Halaman Menu

IV.1.3. Tampilan Halaman Masuk

Tampilan Halaman Masuk akan muncul ketika pengguna mengklik *button* menu “Masuk”. Tampilan halaman masuk dapat dilihat seperti pada gambar IV.3 berikut ini :

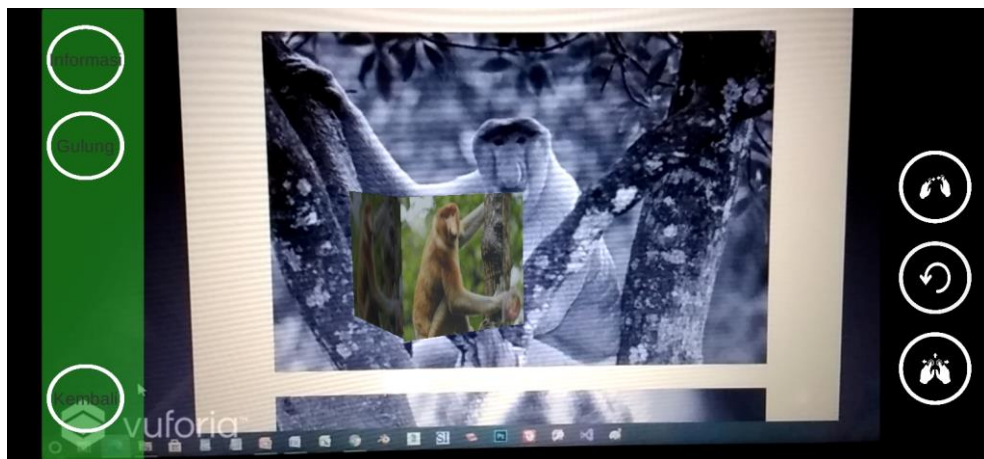


Gambar IV.3. Tampilan Halaman Masuk

Gambar di atas merupakan tampilan halaman masuk pada aplikasi *augmented reality* hewan primata langka.

IV.1.4. Tampilan Kamera AR Hewan Primata Langka

Tampilan Kamera AR Hewan Primata Langka akan muncul ketika pengguna mengklik *button* menu “Play”. Tampilan ini berbeda dari tampilan lainnya. Karena tampilan ini menampilkan *database* dari marker untuk *mentracking* atau melacak marker yang akan memunculkan objek 3D hewan primata langka seperti pada gambar IV.4 berikut ini :

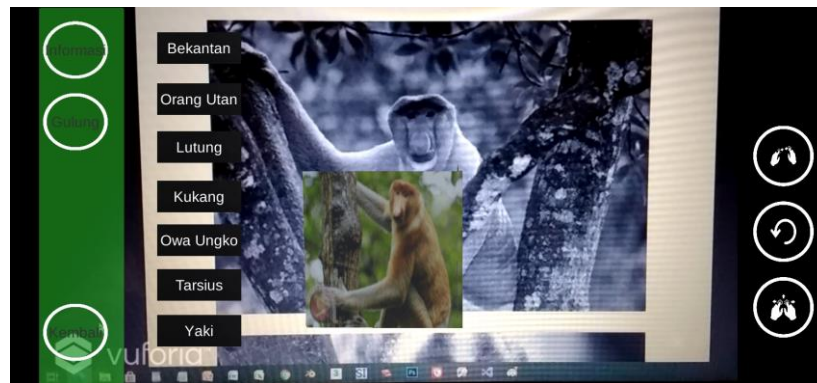


Gambar IV.4. Tampilan Kamera AR Hewan Primata Langka

Gambar di atas merupakan tampilan kamera AR Hewan Primata Langka yang melacak marker salah satu hewan primata langka sehingga memunculkan objek 3D hewan primata langka di atas marker tersebut.

IV.1.5. Tampilan *Button* Informasi

Tampilan *Button* Informasi akan muncul ketika pengguna mengklik *button* menu “Informasi”. Tampilan ini menampilkan *button* nama-nama dari hewan primate langka yang dapat dilihat seperti pada gambar IV.5 berikut ini :

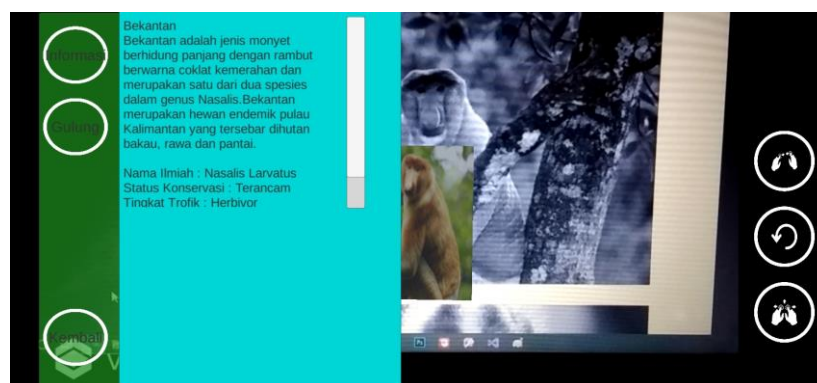


Gambar IV.5. Tampilan *Button* Informasi

Gambar di atas merupakan tampilan *button* Informasi yang menampilkan daftar nama-nama hewan primata langka.

IV.1.6. Tampilan Informasi Hewan Primata Langka

Tampilan informasi Hewan Primata Langka akan muncul ketika pengguna mengklik *button* menu salah satu nama dari daftar nama-nama hewan primata langka. Tampilan ini berbeda dari tampilan lainnya. Karena tampilan ini menampilkan informasi tentang hewan primata langka beserta audio seperti pada gambar IV.6 berikut ini :



Gambar IV.6. Tampilan Informasi Hewan Primata Langka

Gambar di atas merupakan tampilan informasi hewan primata langka yang menampilkan informasi tentang hewan primata langka tersebut.

IV.1.7. Tampilan Menu Info Pengembang

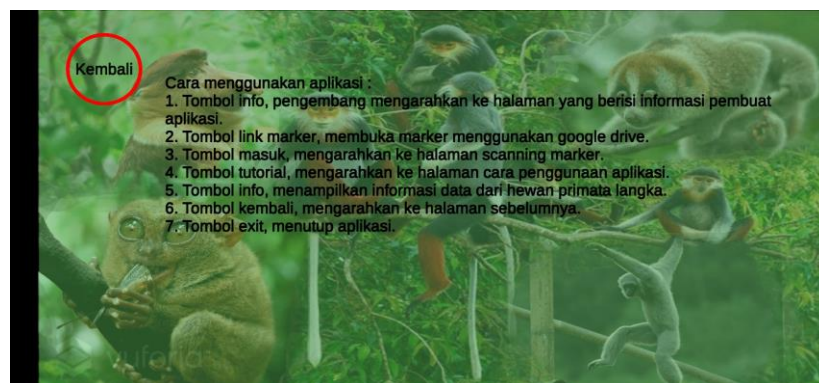
Halaman ini menampilkan penjelasan mengenai informasi pengembang dari penelitian. Adapun tampilan halaman menu info pengembang dapat dilihat pada gambar IV.7 berikut ini :



Gambar IV.7. Tampilan Menu Info Pengembang

IV.1.8. Tampilan Menu Cara Bermain

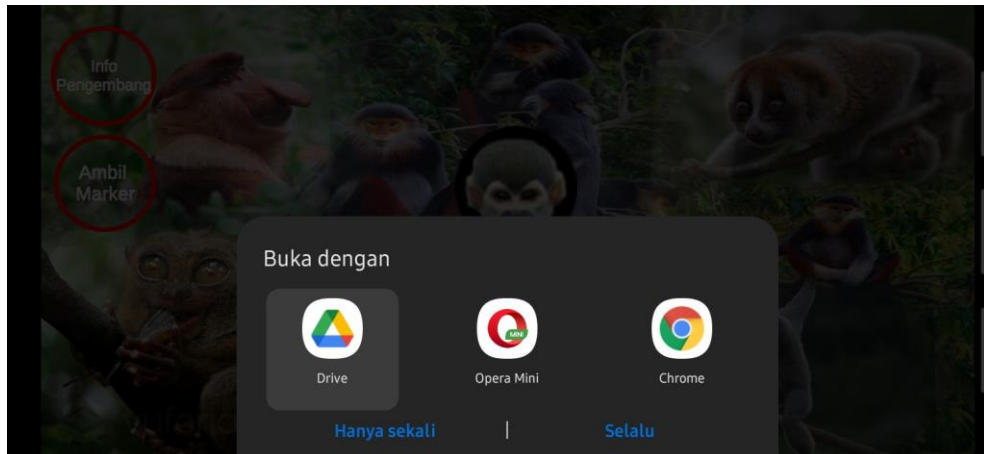
Halaman ini menampilkan penjelasan mengenai cara penggunaan aplikasi. Adapun tampilan halaman menu Cara Bermain dapat dilihat pada gambar IV.8 berikut ini :



Gambar IV.8. Tampilan Menu Cara Bermain

IV.1.9. Tampilan Menu Ambil Marker

Halaman ini berfungsi membantu user mendownload marker dari *augmented reality* hewan primate langka. Letak dari *button*, dapat dilihat pada gambar IV.9 berikut ini:



Gambar IV.9. Tampilan Menu Ambil Marker

IV.2. Pembahasan

Adapun beberapa hardware dan software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Hardware

1. Laptop, Handphone, Windows 10, Processor Intel Celleron, RAM 4 GB
2. Android Xiaomi note 5

2. Software

- a. Unity 2017.4.32f1
- b. Vuforia
- c. Microsoft Visual Studio 2017

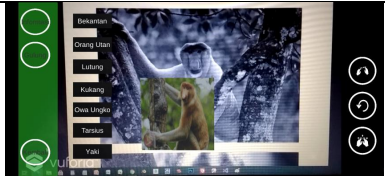
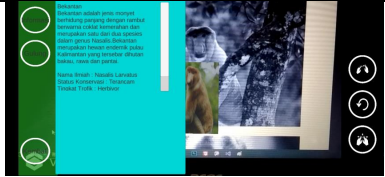
IV.2.Uji Coba

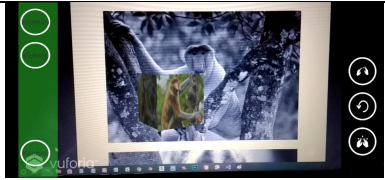
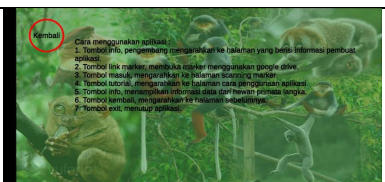
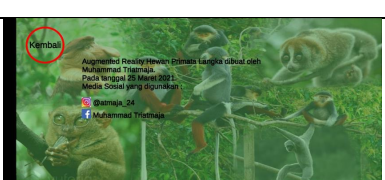
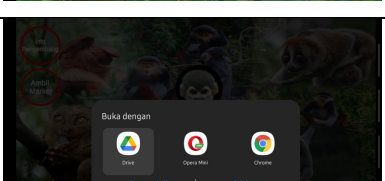
Peneliti melakukan pengujian sistem agar mendapatkan hasil yang maksimal, dan mengetahui kekurangan dari sistem serta dapat melakukan perbaikan pada perancangan sistem yang telah dibuat.

VI.2.1. Uji Coba *Black Box*

Pengujian aplikasi bertujuan untuk menguji kesesuaian antara fitur dan fungsi yang seharusnya dilakukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *BlackboxTesting*. Hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada Tabel IV.1 berikut ini :

Tabel IV.1 Tabel Uji Coba *Black Box*

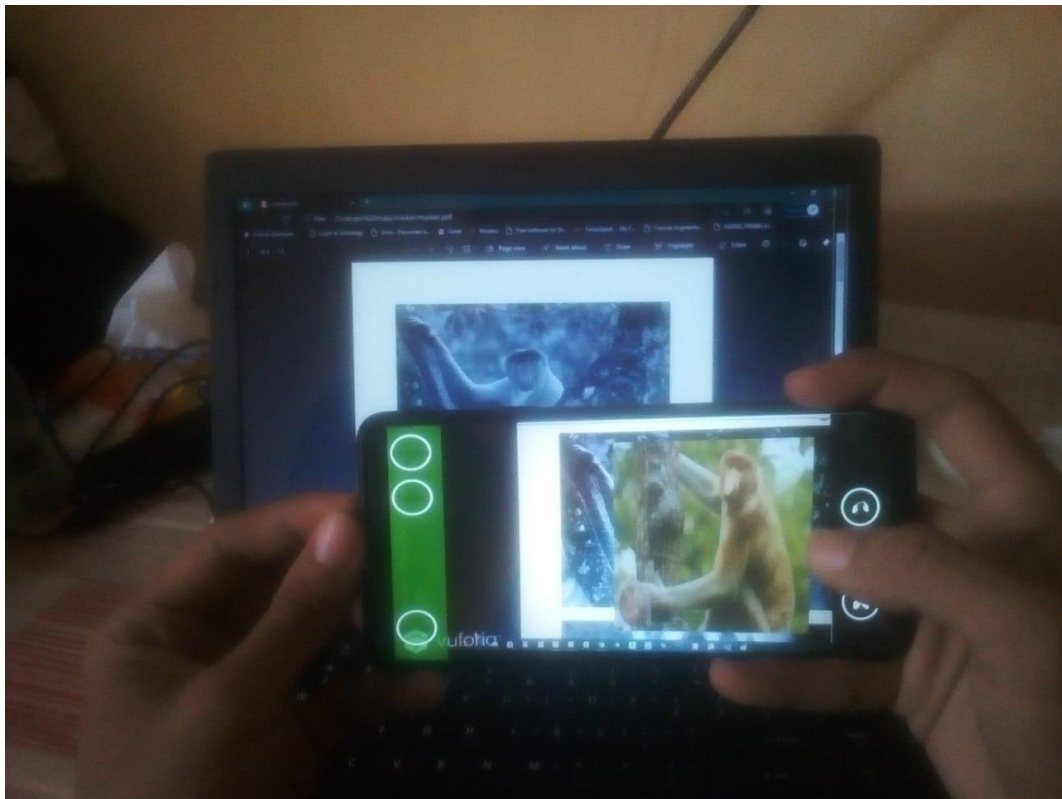
Form Uji	Skenario Uji	Hasil yang diinginkan	Uji Coba	Hasil Pengujian
Scan Marker	Mengklik tombol <i>Scan Marker</i> hewan primata langka.	Melakukan <i>scanning</i> pada marker dan menampilkan objek hewan primata.		[√] Diterima [] Ditolak
	Mengklik tombol Info	Menampilkan <i>button</i> nama-nama hewan primata langka.		[√] Diterima [] Ditolak
	Mengklik tombol salah satu nama hewan primata	Menampilkan informasi tentang hewan primata tersebut.		[√] Diterima [] Ditolak

	Mengklik tombol gulung	Menutup informasi dari hewan primata langka.		[√] Diterima [] Ditolak
	Mengklik tombol <i>rotate</i>	Memutar objek 3d 360 derajat		[√] Diterima [] Ditolak
	Mengklik tombol memperkecil	Memperkecil objek 3d		[√] Diterima [] Ditolak
	Mengklik tombol memperbesar	Memperbesar objek 3d		[√] Diterima [] Ditolak
Cara Bermain	Mengklik tombol cara bermain	Menampilkan panduan atau cara penggunaan aplikasi yang telah dibuat		[√] Diterima [] Ditolak
Info Pengembang	Mengklik tombol info pengembang	Menampilkan informasi tentang aplikasi		[√] Diterima [] Ditolak
Ambil Marker	Mengklik tombol ambil marker	Mendownload marker secara otomatis melalui <i>google drive</i>		[√] Diterima [] Ditolak
Keluar	Mengklik tombol <i>Exit</i>	Menutup aplikasi <i>augmented reality</i> hewan primate langka		[√] Diterima [] Ditolak

Berdasarkan Tabel Pengujian *Black Box* diatas menjelaskan bahwa semua tombol yang ada pada aplikasi memiliki *action* masing-masing tombol, dan setiap tombol tersebut telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

IV.2.2.Uji Coba Scan Marker

Pengujian *scan marker* bertujuan untuk melihat apakah proses pendeteksian pola *marker* berjalan dengan baik. Adapun hasil pengujian *scan marker* dapat dilihat pada gambar IV.10 Sebagai berikut :



Gambar IV.10 Pengujian Scan Marker