

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari perancangan aplikasi dapat dilihat sebagai berikut :

1. Desain *Form* Menu Utama Aplikasi

Desain *Form* yang dirancang untuk tampilan menu utama dari aplikasi pembelajaran Doa - Doa Pendek terlihat seperti pada gambar IV.1 berikut :



Gambar.IV.1. Tampilan Menu Utama

2. Desain *Form* Menu Doa - Doa Pendek

Desain *Form* menu Doa - Doa Pendek yang dirancang untuk melihat informasi fauna terlihat seperti pada gambar IV.2 berikut :



Gambar.IV.2. Tampilan Menu Doa - Doa Pendek

3. Desain *Form* Informasi Tentang Aplikasi

Desain *Form* Informasi Tentang Aplikasi yang telah di pilih oleh *user* terlihat seperti pada gambar IV.3 berikut :



Gambar.IV.3. Tampilan Informasi Tentang Aplikasi

4. Desain *Form* Kuis Tebak suara

Desain *Form* Kuis Tebak suara yang dirancang untuk mengasah informasi yang terlihat seperti pada gambar IV.4 berikut :



Gambar.IV.4. Tampilan Menu Tebak suara

IV.2 Uji Coba Program

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan :

1. Satu unit laptop atau PC dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Processor Intel Core I3
 - b. Memory 2 Gb
 - c. Hardisk 500 Gb
2. Perangkat Lunak dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Android Studio
 - b. MySQL

IV.2.1. Hasil Uji Coba

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

1. *Perfomance* menjadi lebih menarik
2. Sistem memberikan informasi yang lebih akurat.
3. Sistem dapat menyediakan informasi lebih cepat dan tepat.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

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

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Kelebihan sistem ini diantaranya yaitu:

1. Mampu membangun media pembelajaran doa-doa pendek pada aplikasi *mobile* berbasis android menggunakan teknologi *augmented reality*
2. Mampu membangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat meningkatkan ketertarikan dan minat belajar anak usia dini dalam mempelajari dan menghafalkan doa-doa pendek
3. Mengetahui tingkat efektifitas aplikasi *mobile* dengan menggunakan konsep *Augmented reality* dalam menunjang perkembangan pembelajaran doa-doa pendek terhadap anak usia dini

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu:

1. Tampilan *interface* masih kurang menarik dan fitur – fitur yang disediakan masih sangat kurang.
2. Aplikasi yang dirancang hanya berlaku untuk menampilkan doa-doa pendek saja.

