



BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

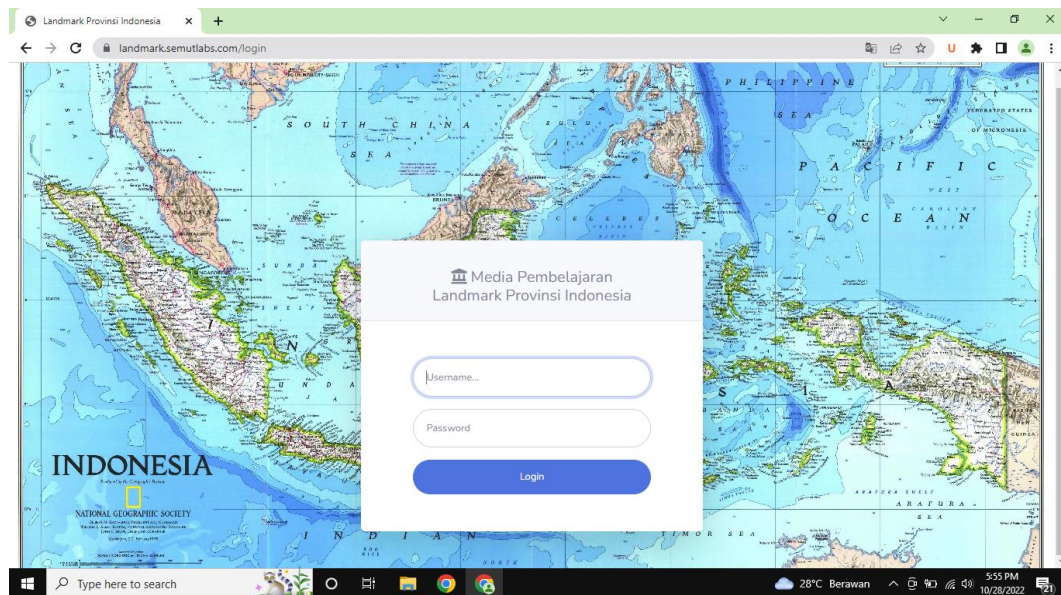
Pada bab ini akan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis *Android*. Aplikasi ini diharapkan berguna dalam mendukung proses pembelajaran bagi sekolah dasar dalam mempelajari materi pembelajaran pengenalan *landmark* seluruh provinsi di indonesia. Penelitian ini menghasilkan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis *Android* menggunakan *Software Android Studio*, dan *web server*.

IV.1.1. Tampilan Hasil Bagian Admin

Berikut ini akan dijelaskan mengenai tampilan hasil pada bagian admin yang dapat diakses pada *web server*, dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan *Form Login* Bagian Admin

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form login* admin dapat dilihat pada gambar IV.1.

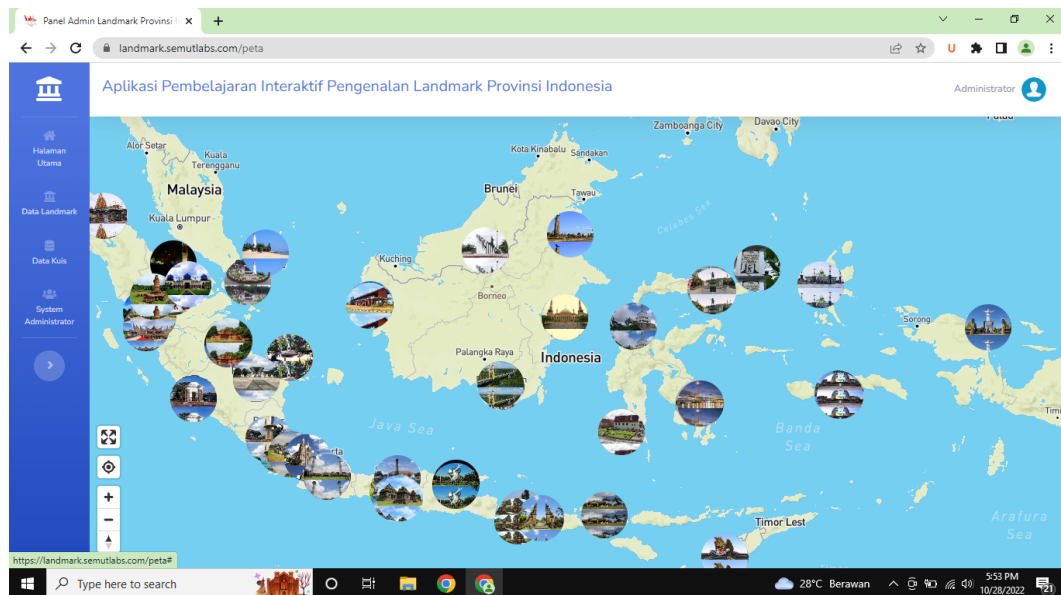


Gambar IV.1 Tampilan Form Login Admin.

Gambar IV.1 merupakan tampilan form *login admin* dari server Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia, dimana seorang admin harus terlebih dahulu memasukkan username atau nama pengguna dan kata sandi lalu menekan tombol login. Jika nama pengguna dan kata sandi sudah sesuai dengan yang tersimpan didatabase sebelumnya, maka akan dapat masuk kedalam sistem.

2. Tampilan Form Menu *Landmark* Provinsi Indonesia

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan form menu utama dapat dilihat pada gambar IV.2.

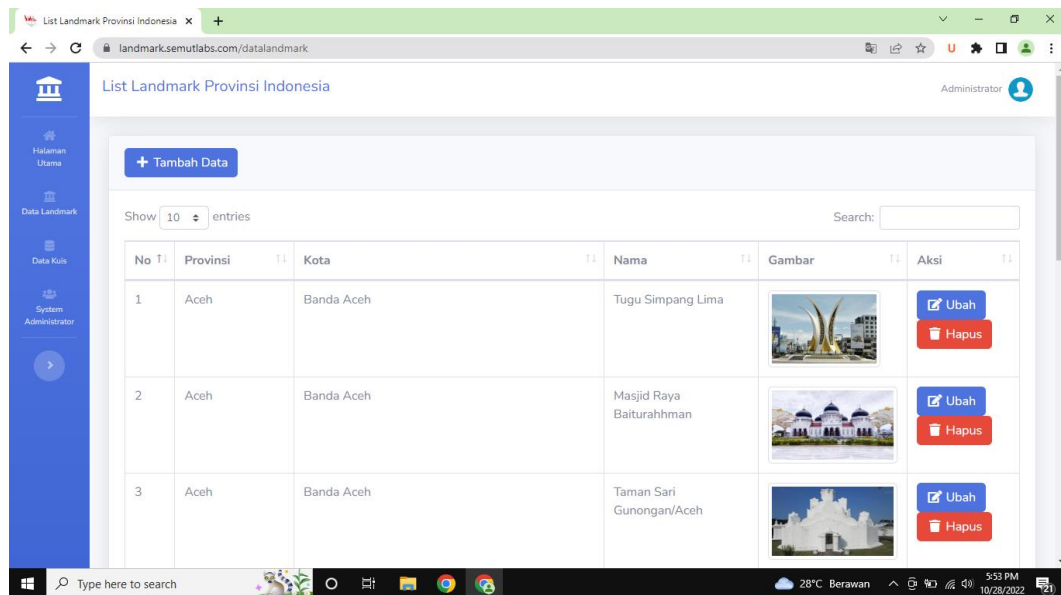


Gambar IV.2. Tampilan Form Halaman Utama

Gambar IV.2 merupakan tampilan form halaman utama dari server Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia, dimana tampilan ini akan muncul jika admin berhasil melakukan login. Pada tampilan ini terdapat beberapa menu *icon* provinsi landmark, yang berfungsi untuk admin melakukan pengelolaan data pada Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia.

3. Tampilan Form Menu *Landmark* Provinsi Indonesia

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan form menu data landmark dapat dilihat pada gambar IV.3.

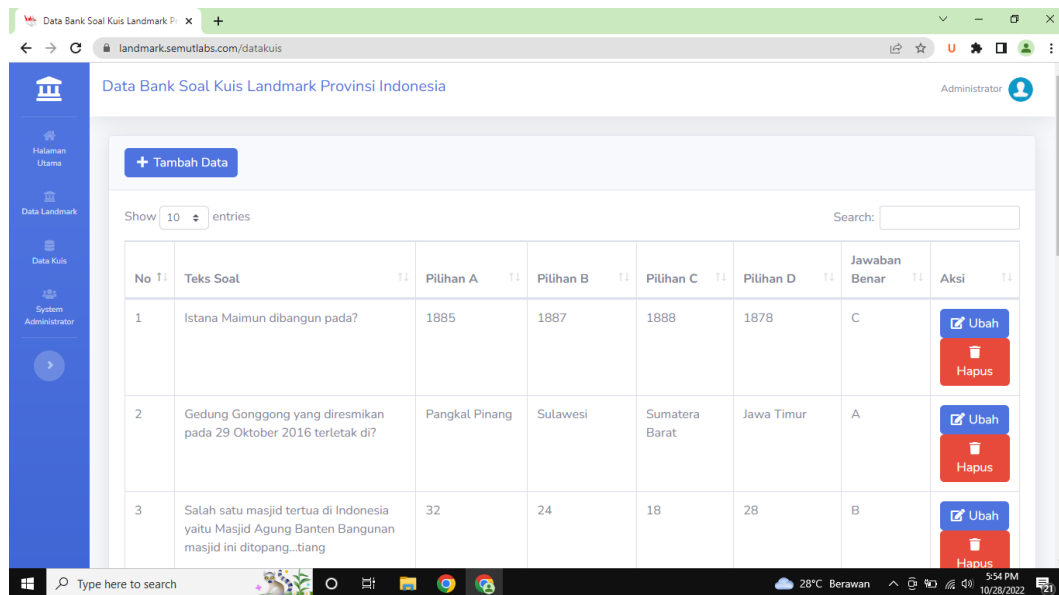


Gambar IV.3. Tampilan Form Menu Data *Landmark*.

Gambar IV.3 merupakan tampilan form menu data landmark dari server Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia, dimana tampilan ini berfungsi untuk admin melakukan pengelolaan data seperti melakukan tambah data landmark, ubah data landmark, dan hapus data landmark.

4. Tampilan Form Data Kuis

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan form menu data kuis Landmark dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Form Menu Data Kuis

Gambar IV.4 merupakan tampilan form menu data bank soal kuis landmark seluruh provinsi indonesia dari server Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia, dimana tampilan ini berfungsi untuk admin melakukan pengelolaan data seperti melakukan tambah data kuis, ubah data kuis , dan hapus data kuis.

IV.1.2. Tampilan Hasil Bagian User

Berikut ini akan dijelaskan mengenai tampilan hasil user dari Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis *Android*, didalam aplikasi yang berjalan dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan Login Pengguna

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan Menu Utama Aplikasi dapat dilihat pada Gambar IV.5.

The image shows a mobile application interface for a login screen. At the top, there is a blue header bar with the title "Pembelajaran Interaktif Landmark Provinsi Indonesia" in white text. Below the header, there are two input fields: "Username" and "Password", both with white borders and blue text. A "Masuk" (Login) button is located at the bottom of the form, with a blue border and white text. The background of the app is a solid blue color. The status bar at the top shows the time "20.01", signal strength, and battery level "30". The bottom of the screen features a white navigation bar with three icons: a square, a circle, and a triangle.

20.01 4G 30

Pembelajaran Interaktif Landmark Provinsi Indonesia

Username

Password

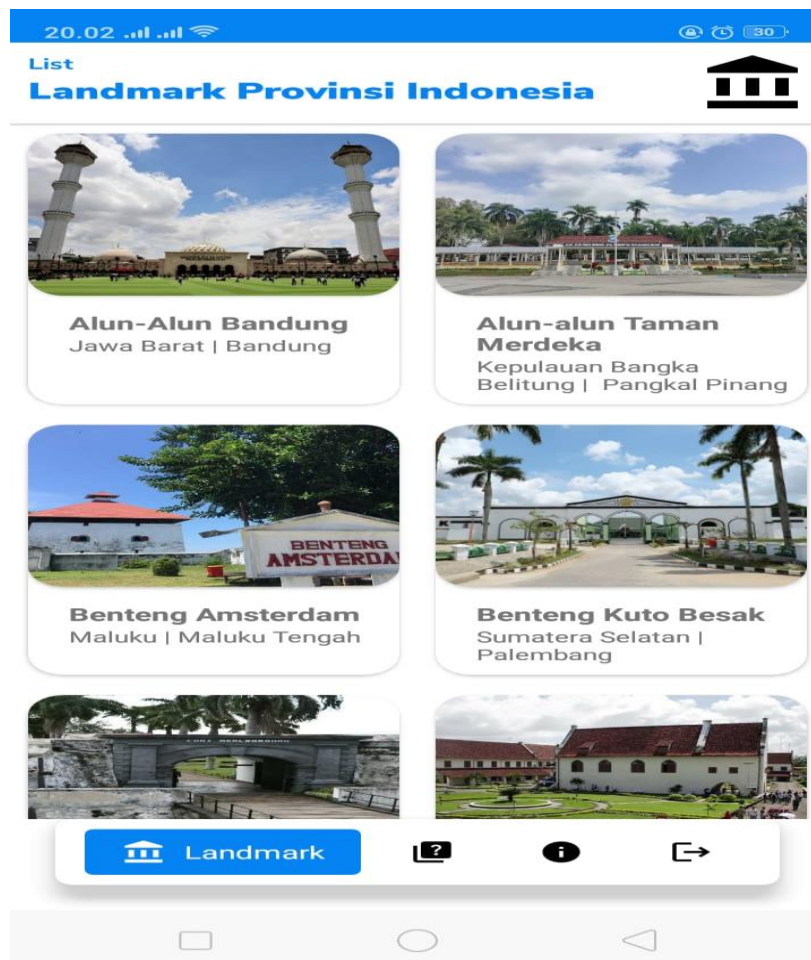
Masuk

Gambar IV. 5. Tampilan Login Pengguna

Menu utama menampilkan beberapa tombol pada menu aplikasi. Tombol Menu Utama digunakan untuk menampilkan halaman menu informasi sejarah *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia, tombol kuis berfungsi menampilkan halaman menu soal, tombol tentang berfungsi untuk menampilkan halaman informasi tentang pembuat aplikasi, dan tombol keluar digunakan untuk menutup aplikasi

2. Tampilan Menu *Landmark*

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan menu landmark dapat dilihat pada Gambar IV.6:



Gambar IV.6. Tampilan Menu *Landmark* Seluruh Provinsi

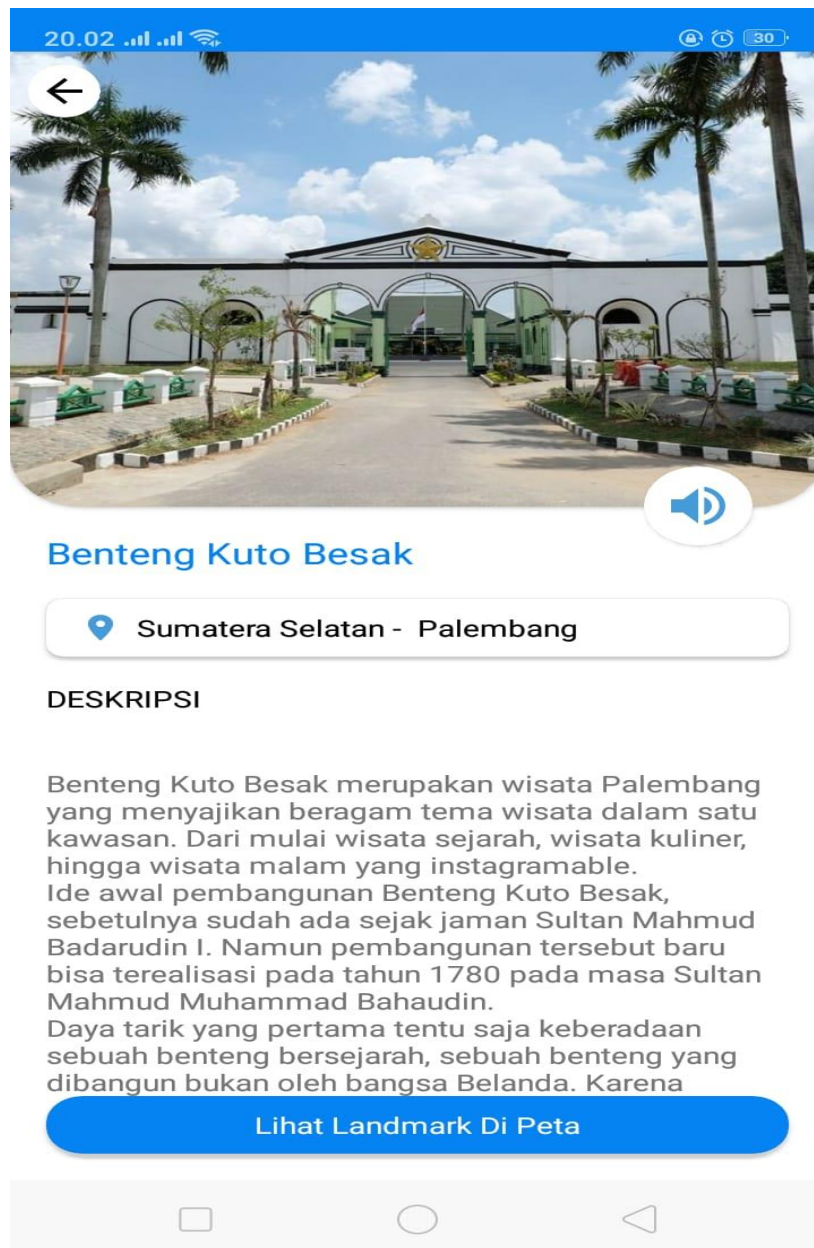
Tampilan menu materi *Landmark* digunakan oleh pengguna untuk memilih jenis provinsi yang akan dipelajari. Ketika pengguna memilih salah satu *landmark* seluruh provinsi yang tersedia, maka selanjutnya sistem akan menampilkan informasi sejarah setiap *landmark* yang dipilih oleh pengguna. Tombol *back* digunakan untuk kembali ke menu utama.

3. Tampilan Informasi *Landmark* Seluruh Provinsi

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Landmark* Seluruh Provinsi dapat dilihat pada Gambar IV.7:

a. Pulau Sumatra

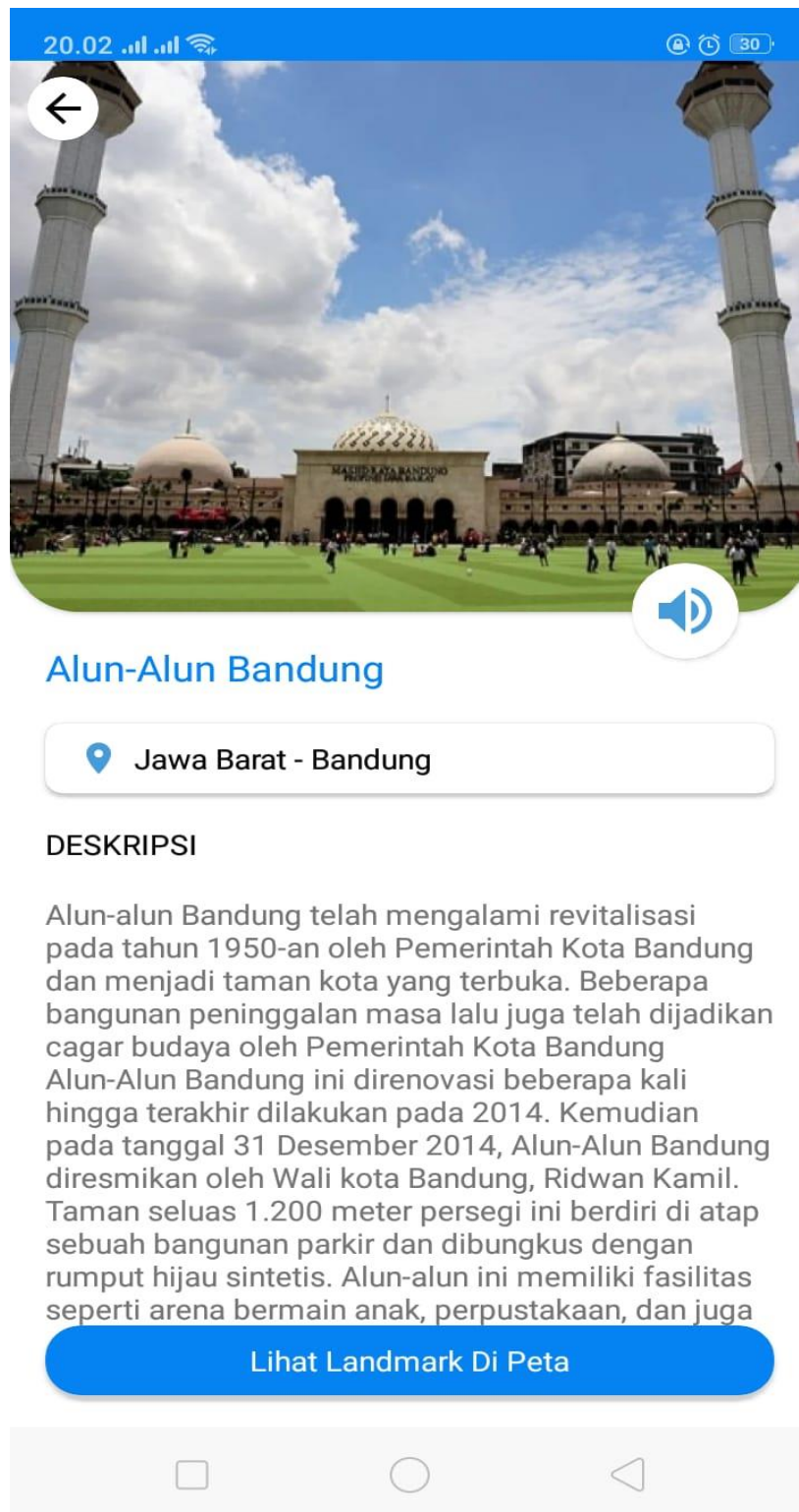
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan informasi *Landmark* Pulau Sumatra Benteng Kuto Besak dapat dilihat pada Gambar IV.7.



Gambar IV.7. Tampilan Informasi *Landmark* Benteng Kuto Besak.

b. Pulau Jawa

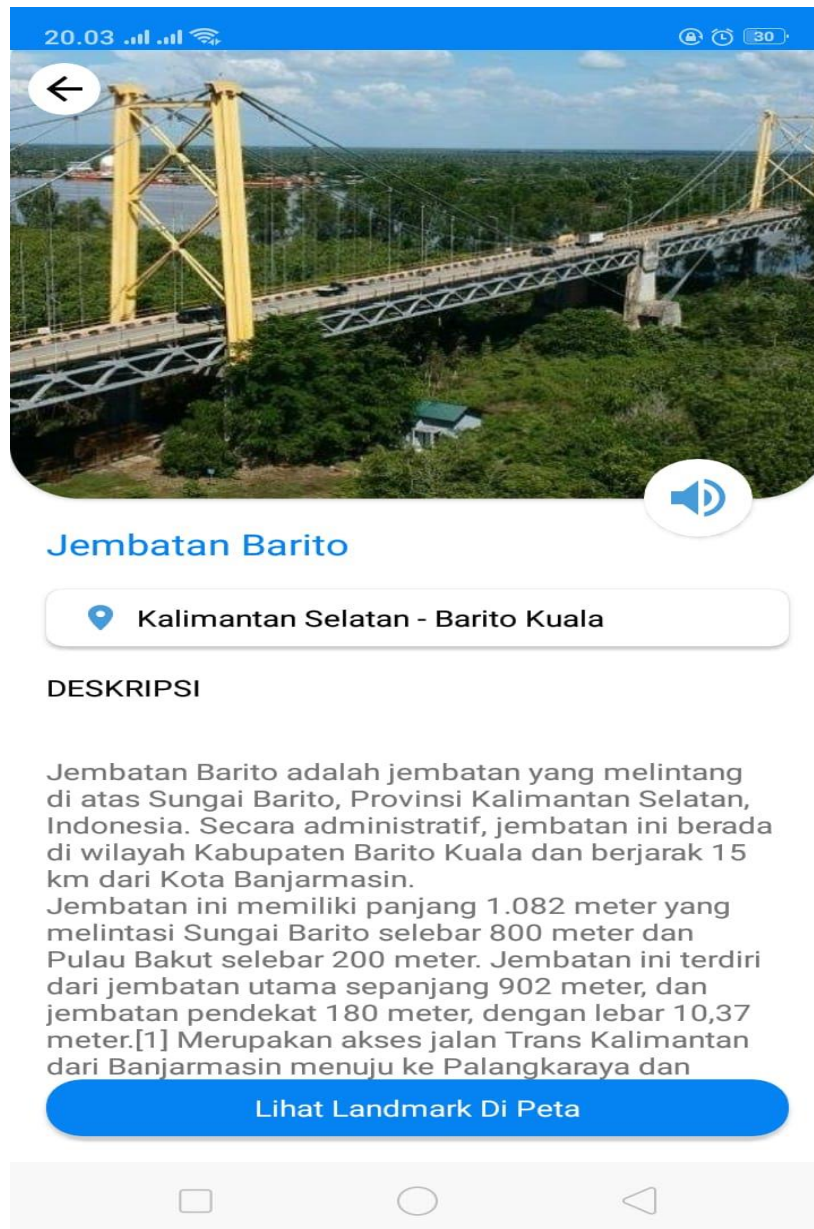
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan informasi *Landmark* Pulau Jawa yaitu alun- alun bandung dapat dilihat pada Gambar IV.8.



Gambar IV.8 Tampilan Informasi *Landmark* Alun-Alun Bandung.

c. Pulau Kalimantan

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan informasi *Icon Landmark* Pulau Kalimantan yaitu Jembatan Barito dapat dilihat pada Gambar IV.9.



Gambar IV.9 Tampilan Informasi Jembatan Barito

a. Papua

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan informasi Pulau Mansinam dilihat pada Gambar IV.10.

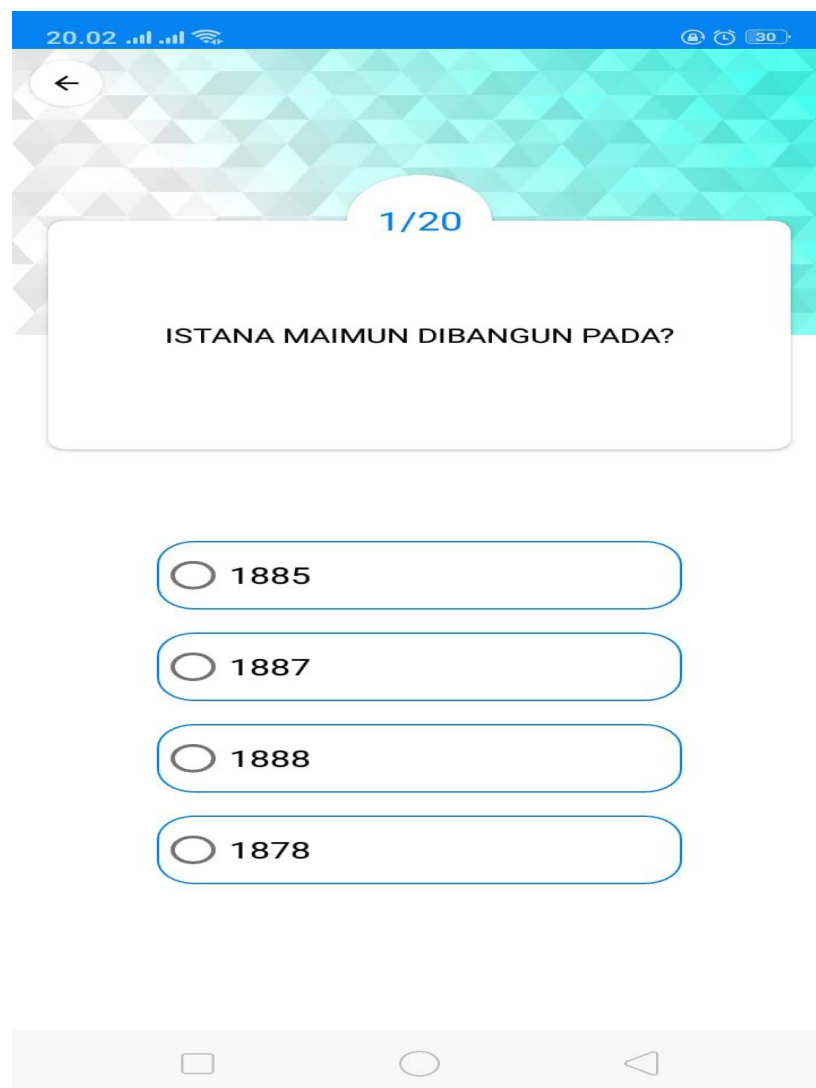


Gambar IV.10 Tampilan Informasi Pulau Mansinam.

Tampilan *landmark* seluruh provinsi indonesia digunakan oleh pengguna untuk memilih menu provinsi yang akan dipelajari. Pada aplikasi ini terdapat 34 provinsi yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu *Landmark* Seluruh Provinsi di Indonesia. Tombol *back* digunakan untuk kembali ke menu utama.

4. Tampilan Kuis

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan halaman kuis edukasi dapat dilihat pada Gambar IV.11:



Gambar IV.11. Tampilan Kuis

Tampilan kuis akan tersaji ketika pengguna melakukan klik pada tombol mulai kuis di menu utama. Tampilan ini adalah informasi dari pembuat Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis *Android*.

5. Tampilan Tentang

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan halaman Tentang dapat dilihat pada Gambar IV.12:



Gambar IV.12. Tampilan Tentang

Tampilan tentang akan tersaji ketika pengguna melakukan klik pada tombol tentang di menu utama. Tampilan ini adalah informasi dari pembuat Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis *Android*.

IV.2 Uji Coba Hasil

IV.2.1 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 *Blackbox Testing* :

1. Pengujian Sistem *Login Admin*

- a) Kasus hasil uji (Data normal)

Tabel IV. 1. Pengujian Sistem *Login Admin*

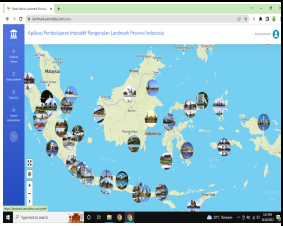
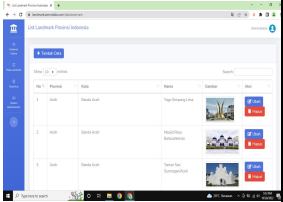
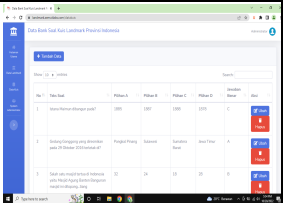
Data masukkan	Keterangan	Hasil Pengujian	Hasil
Login	<i>Form</i> menampilkan masuk untuk bagian admin, sebagai halaman pusat data <i>system</i>		[✓] diterima [] ditolak

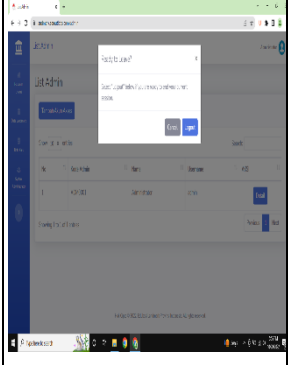
b) Kasus hasil uji (Data sala

Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Login	Tidak dapat <i>login</i> dan masuk <i>pesan error</i>	Pindah ke halaman pesan error	[✓] diterima [] ditolak

2. Blackbox Testing Form Menu Utama Admin

Tabel IV.2 Blackbox Testing Form Menu Utama Admin

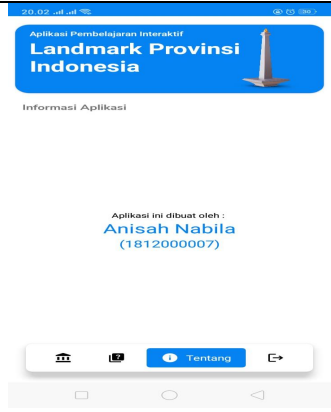
Data masukkan	Keterangan	Hasil Pengujian	Hasil
Load Halaman Utama	Sistem akan menampilkan <i>form</i> menu navigasi		[✓] diterima [] ditolak
Klik Data Landmark	Sistem akan menampilkan <i>form</i> data <i>landmark</i>		[✓] diterima [] ditolak
Klik Data Kuis	Sistem akan menampilkan <i>form</i> data Kuis		[✓] diterima [] ditolak

Klik Keluar	Sistem akan menampilkan <i>form</i> login dan menutup <i>form</i> menu utama		[✓] diterima [] ditolak
-------------	--	--	-----------------------------

3. Pengujian Sistem User

Tabel IV.3. Blackbox Testing Menu Utama User

No	Menu Utama	Keterangan	Hasil Pengujian	Hasil
1	Login Pengguna	Sistem akan menampilkan Aplikasi Menu Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia		[✓] Valid [] Invalid
2	Klik tombol Kuis	Sistem akan menampilkan halaman Kuis		[✓] Valid [] Invalid

3	Klik tombol Tentang	Sistem akan menampilkan halaman Tentang		☒ Valid ☐ Invalid
3	Klik tombol keluar	Sistem akan menampilkan halaman keluar		☒ Valid ☐ Invalid

IV.2.2 Hasil Pengujian

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

1. Rancang bangun aplikasi pembelajaran pengenalan *landmark* seluruh provinsi di Indonesia berbasis *android* berjalan dengan baik.
2. Aplikasi pembelajaran pengenalan *landmark* seluruh provinsi di indonesia Berbasis *Android* dengan menggunakan web sebagai server yang dibangun sesuai dengan yang dirancang.
3. Terdapat 34 materi pilihan provinsi indonesia yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu informasi sejarah *Landmark*.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis *Android* yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan aplikasi permainan yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Mudah digunakan untuk belajar bagi sekolah dasar maupun peserta didik, baik secara individu maupun bersama-sama.
2. Bersifat *portabel* yaitu dapat dipelajari dimanapun pengguna berada.
3. Dilengkapi dengan gambar-gambar, audio, teks, dan tombol-tombol interaktif yang di dalamnya berisi penjelasan mengenai 34 materi sejarah *Landmark*.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Materi pada aplikasi ini hanya membahas tentang *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia.
2. Aplikasi hanya dapat dijalankan di sistem operasi *Android*