

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

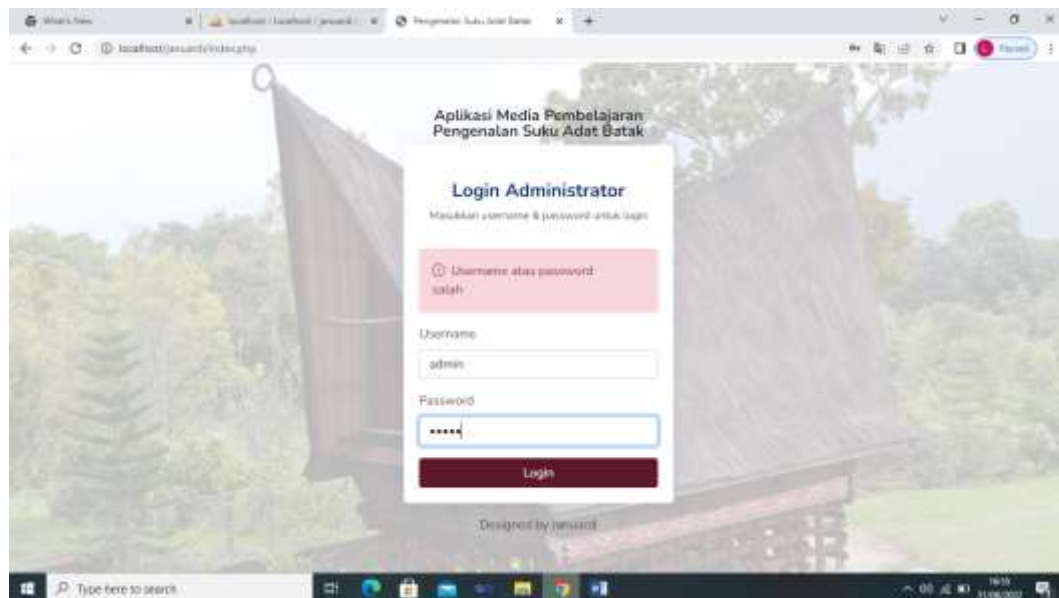
IV.1. Tampilan Hasil

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 Media Pembelajaran Pengenalan Suku Adat Batak Berbasis Android. Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat sesuai dengan hasil program yang telah dibuat. Dibawah ini akan dijelaskan tiap-tiap tampilan yang ada pada program.

IV.1.1. Tampilan Menu Aplikasi Pada Admin

1. Tampilan Menu *Login*

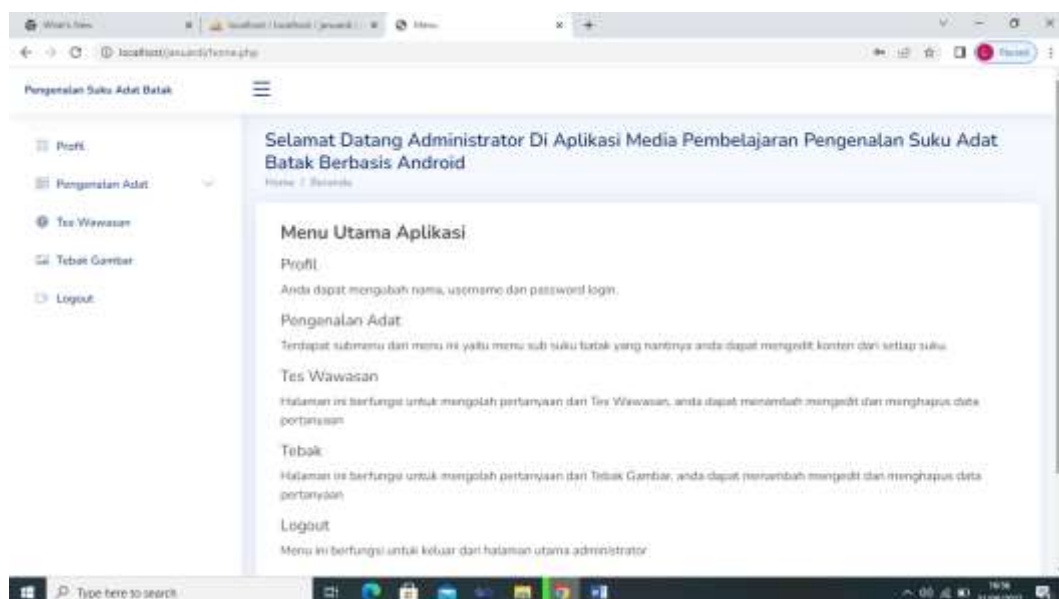
Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar IV.1 :



Gambar IV.1 Tampilan *Form Login*

2. Tampilan *Form Data Menu Utama*

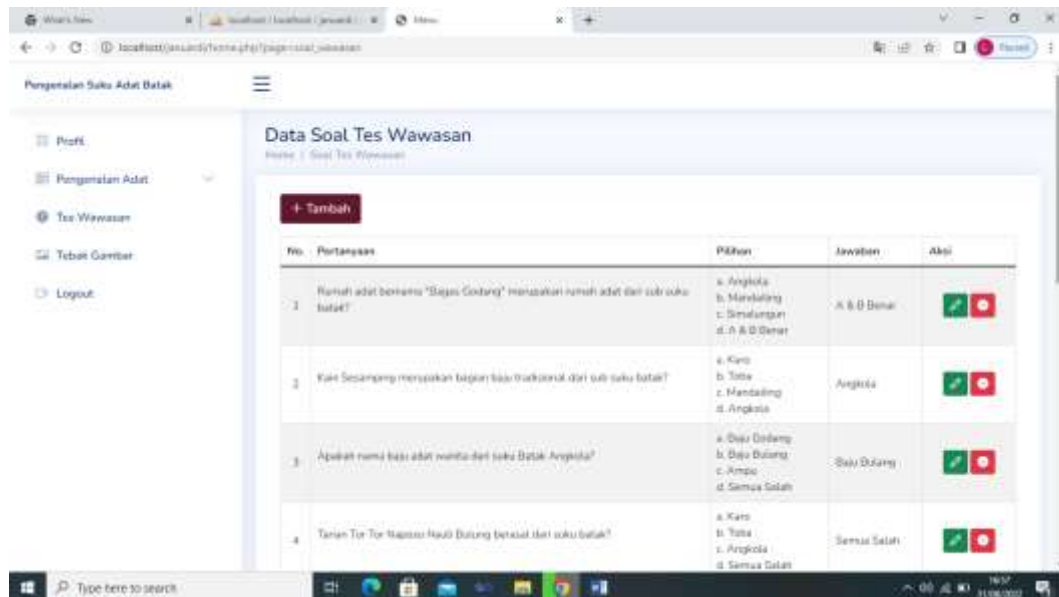
Form ini menampilkan pilihan data menu utama, ketika memilih data menu utama maka program akan menampilkan data menu utama usik. Gambar tampilan *form* data menu utama dapat pada gambar IV.2:



Gambar IV.2 Tampilan *Form Menu Utama*

3. Tampilan *Form* Data Pertanyaan

Form ini menampilkan pilihan data konten, ketika memilih data Pertanyaan maka program akan menampilkan data Pertanyaan. Gambar tampilan *form* data Pertanyaan dapat pada gambar IV.3:



Gambar IV.3 Tampilan *Form* Pertanyaan

4. Tampilan *Form* Data Atur Soal

Form ini menampilkan pilihan data atur soal, ketika memilih data r atur soal maka program akan menampilkan data atur soal. Gambar tampilan *form* data atur soal dapat pada gambar IV.4:

No.	Pertanyaan	Pilihan	Jawaban	Aksi
1		a. Angkola b. Mandailing c. Simalungun d. B & B Batak	Angkola	

Gambar IV.4 Tampilan *Form* Atur Soal

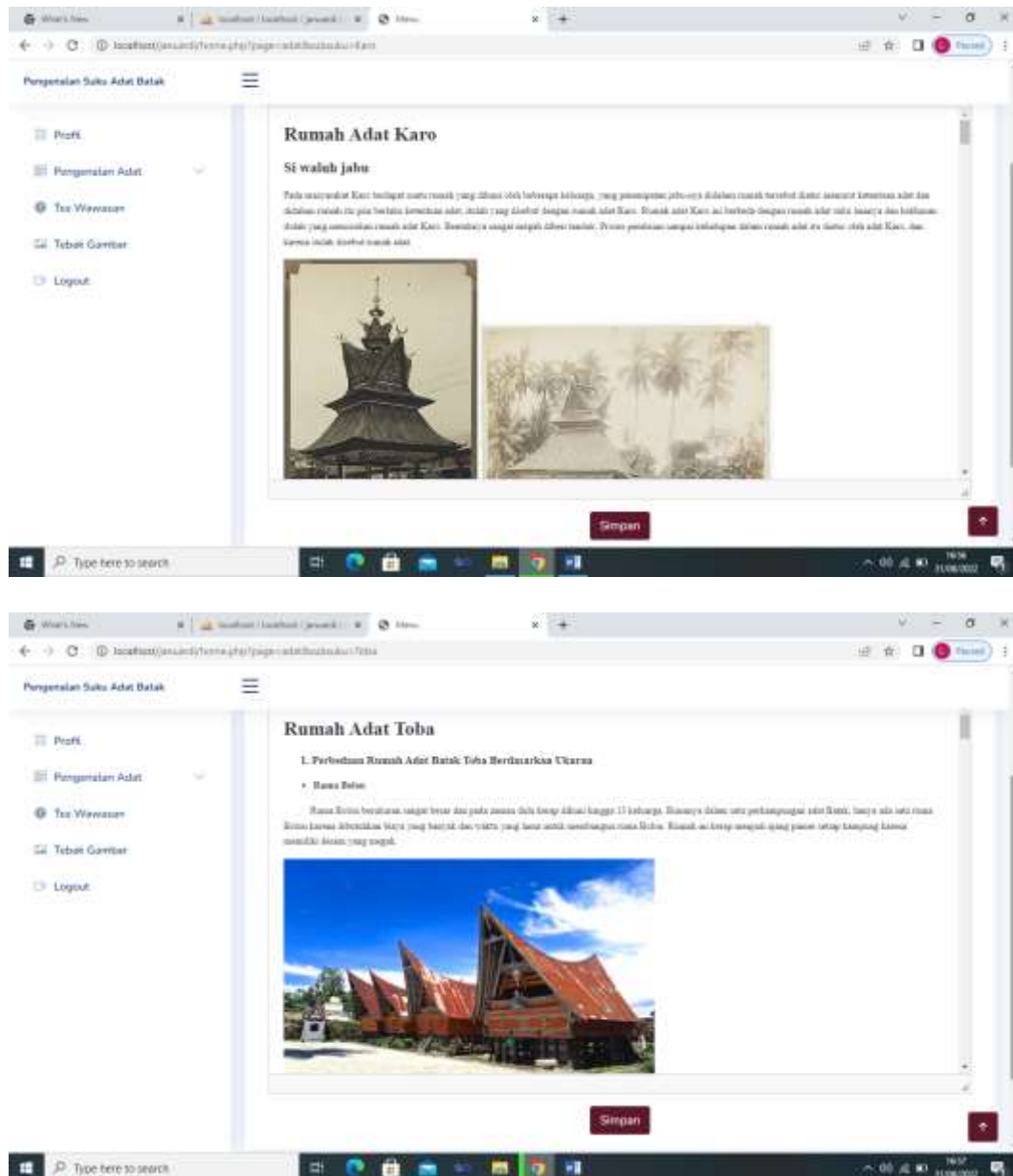
5. Tampilan *Form* Data Pengguna

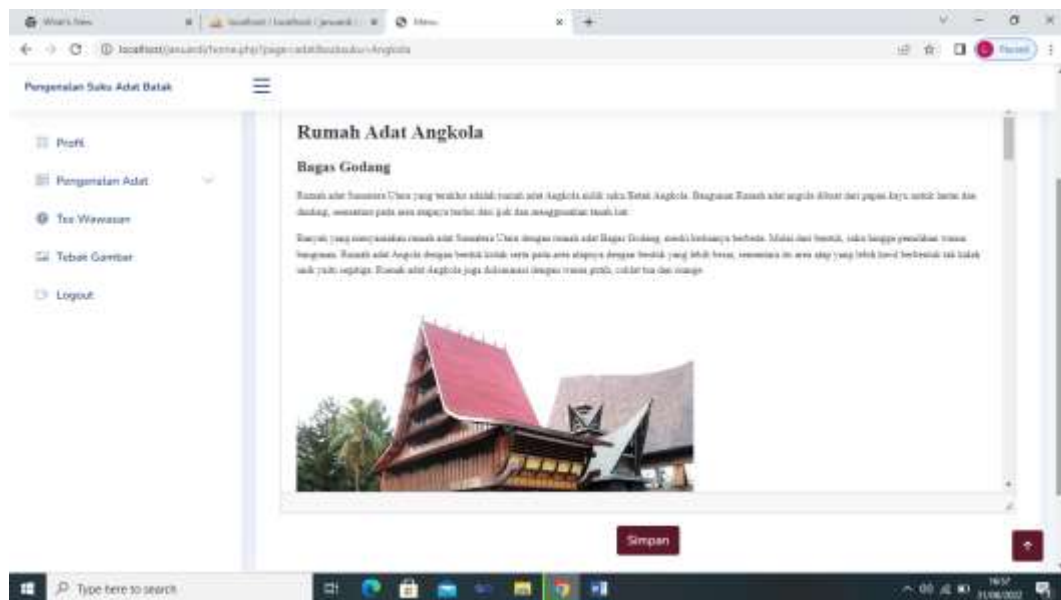
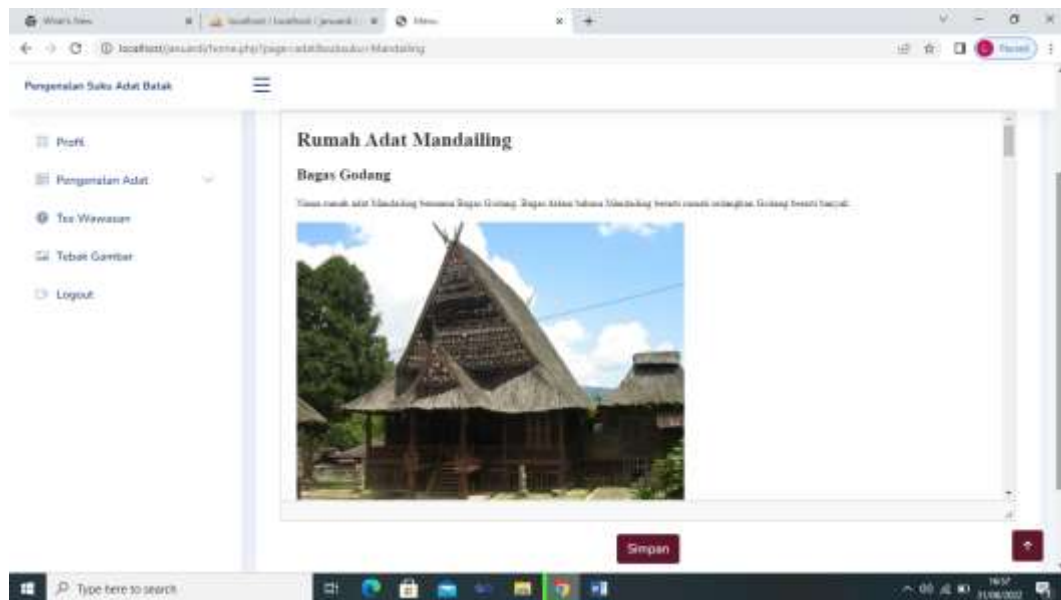
Form ini menampilkan pilihan data pengguna, ketika memilih data ujian maka program akan menampilkan data pengguna. Gambar tampilan *form* data pengguna dapat pada gambar IV.5:

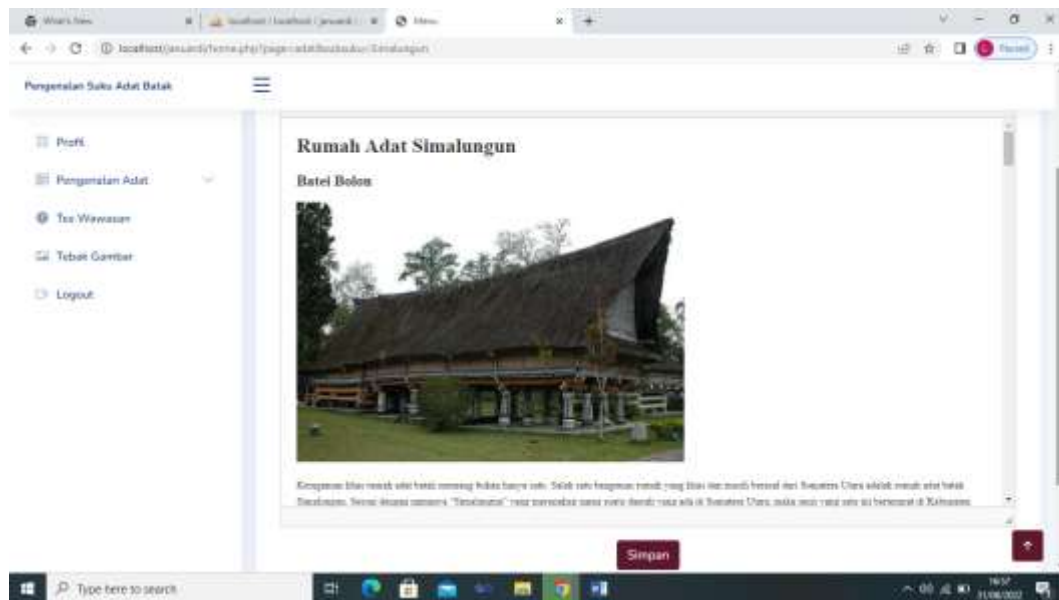
Gambar IV.5 Tampilan *Form* Pengguna

6. Tampilan *Form* Data Adat

Form ini menampilkan pilihan data adat, ketika memilih data siswa dan nilai maka program akan menampilkan data adat. Gambar tampilan *form* data adat dapat pada gambar IV.7:







Gambar IV.6 Tampilan *Form* Adat

IV.1.2. Tampilan Menu Aplikasi Pada User

1. Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan ini merupakan tampilan menu utama yang berfungsi untuk halaman awal aplikasi. Gambar tampilan menu utama ditunjukkan pada gambar IV.15 :



Gambar IV.10 Tampilan *Form* Menu Utama

4. Tampilan *Form* Data Adat

Tampilan ini merupakan tampilan data adat yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data adat. Gambar tampilan adat ditunjukkan pada gambar IV.16 :



Gambar IV.11 Tampilan *Form* Adat

5. Tampilan *Form* Data Ujian Wawasan

Tampilan ini merupakan tampilan data ujian yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data ujian. Gambar tampilan ujian ditunjukkan pada gambar IV.17 :

The screenshot shows a mobile application interface for a 'Tes Wawasan' (Knowledge Test). At the top, there's a status bar with 'Tel 1786 44 111' and battery/charging icons. Below the title 'Tes Wawasan', the time is '09:57' and the date is 'Sabtu, 20 Jul 2024'. The test consists of two questions:

No. 1
 Rumah adat bernama "Dagang Daring" merupakan rumah adat dari suku mana berikut?

☐ A. Bantul
☐ B. Mandailing
☐ C. Singaperbangsa
☐ D. A & B Benar

No. 2
 Apakah Sasampung merupakan masakan tradisional dari Sulu?

☐ A. Ya

At the bottom, there is a red button labeled 'SELESAI' and a navigation bar with three icons: a menu, a home, and a back arrow.

Gambar IV.12 Tampilan *Form* Ujian Wawasan

5. Tampilan *Form* Data Ujian Gambar

Tampilan ini merupakan tampilan data ujian yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data ujian. Gambar tampilan ujian ditunjukkan pada gambar IV.17 :



Gambar IV.12 Tampilan *Form* Ujian Gambar

7. Tampilan *Form* Nilai

Tampilan ini merupakan tampilan *form* nilai yang berfungsi untuk mengisi data-data nilai. Berikut gambar *form* nilai ditunjukkan pada IV.19 :



Gambar IV.14 Tampilan *Form* Nilai

IV.2. Uji Coba Hasil

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* Core I3 gen 3
 - b. *Memory* 4 GB
 - c. *Hardisk* 500 GB
2. Perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. *Android*
 - b. *Appserv*
 - c. *Dreamweaver*

IV.2. Skenario Pengujian

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

Tabel IV.1 Pengujian Sistem Login

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Username:Pengguna Password:Pengguna Klik tombol login	Form menampilkan masuk untuk bagian Pengguna, sebagai halaman pusat data sistem akuntansi	Dapat masuk ke tampilan utama Pengguna	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Username:pengguna Password:pengguna Klik tombol login	Tidak dapat login dan masuk kehalaman pengguna dan pesan error	Pindah ke halaman pesan error	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.2 Pengujian Sistem data Adat

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data adat yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka Data masuk pada server database	Data adat yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka Data masuk pada server database	[✓] diterima [] ditolak
2	Ubah data	Data adat yang akan diubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data adat yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[✓] diterima [] ditolak
3	Hapus data	Data adat yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data adat dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server	[✓] diterima [] ditolak

			Database akan terhapus	
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.3 Pengujian Sistem Data Pertayaan

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data pertanyaan yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data pertanyaan yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	[✓] diterima [] ditolak
2	Ubah data	Data pertanyaan yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data pertanyaan yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[✓] diterima [] ditolak
3	Hapus data	Data pertanyaan yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data pertanyaan yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.4 Pengujian Sistem data Pengguna

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

1	Tambah data	Data pengguna yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data pengguna yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	☒ diterima ☐ ditolak
2	Ubah data	Data pengguna yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data pengguna yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	☒ diterima ☐ ditolak
3	Hapus data	Data pengguna yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data pengguna yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	☒ diterima ☐ ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	☒ diterima ☐ ditolak

Tabel IV.5 Pengujian Sistem data Skor

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data Skor yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data Skor yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	☒ diterima ☐ ditolak
2	Ubah data	Data Skor yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data Skor yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server	☒ diterima ☐ ditolak

			Database akan berubah	
3	Hapus data	Data Skor yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data Skor ang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

IV.3. Hasil Pengujian

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat di simpulkan hasil yang di dapat yaitu:

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

IV.4. Kelebihan Sistem

Adapun kesimpulan penulis mengenai kelebihan dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Proses media pembejalaran pengenalan suku adat batak bisa dilakukan sekaligus dengan penyampaian materi dan quis.
2. Sistem yang dibuat mempunyai tampilan yang sangat mudah untuk digunakan dan mampu berinteraksi dengan *user*.

3. Sistem yang dibuat sudah mampu dalam menampilkan proses pemberian nilai quis.

IV.5. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan dari sistem yang diusulkan adalah:

1. Aplikasi ini hanya memunculkan data dan transaksi yang berkaitan dengan data media pembelajaran pengenalan suku adat batak.
2. Pada sistem ini belum mencakup sampai ke laporan skor quis tiap harinya dan setiap kali dibutuhkan.