

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini akan dijelaskan tentang tampilan hasil dari aplikasi Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android, dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan *Scene* Menu Utama

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan Menu Utama dapat dilihat pada Gambar IV.1. sebagai berikut :



Gambar IV.1. Scene Menu Utama

Scene menu utama pada gambar IV.1 merupakan *scene* yang ditampilkan ketika pengguna pertama kali membuka aplikasi *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android. Pada *scene* menu utama terdapat 4 tombol yaitu tombol AR Kosa Kata Bahasa Jawa yang

digunakan untuk menampilkan scene *scan marker Augmented Reality*, tombol kuis yang digunakan untuk menampilkan scene kuis, tombol tentang yang digunakan untuk menampilkan scene informasi dari pembuat aplikasi, dan tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.

2. Tampil Scene Scan Marker

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Scene Scan Marker* sebagai berikut:

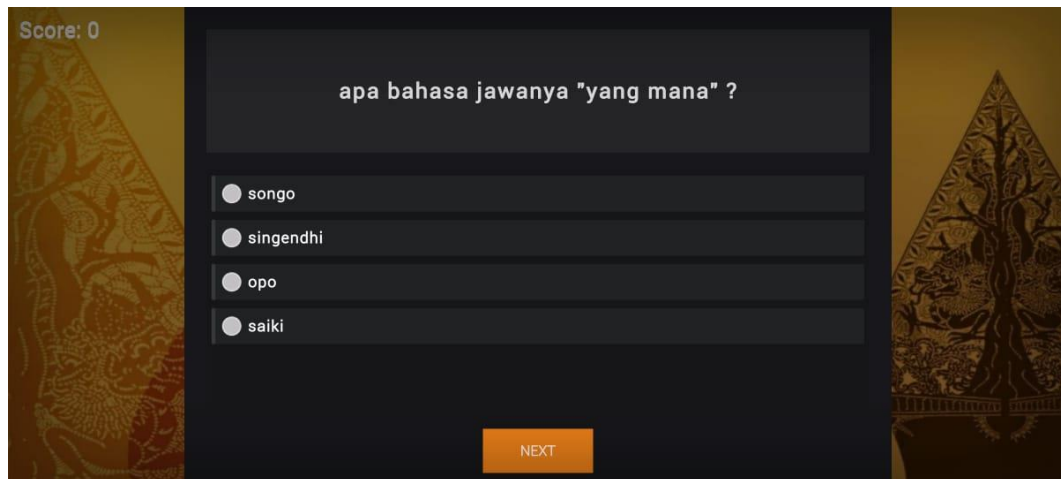


Gambar IV.2. Scene Scan Marker

Scene Scan Marker AR digunakan untuk melakukan proses *Augmented Reality* Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android. Adapun langkah awalnya yaitu pengguna melakukan *scan* pada marker yang telah dibuat sebelumnya, dan selanjutnya objek 3D akan ditampilkan pada layar *smartphone android*.

3. Tampil Scene Kuis

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Scene* kuis dapat dilihat pada Gambar IV.3. sebagai berikut :

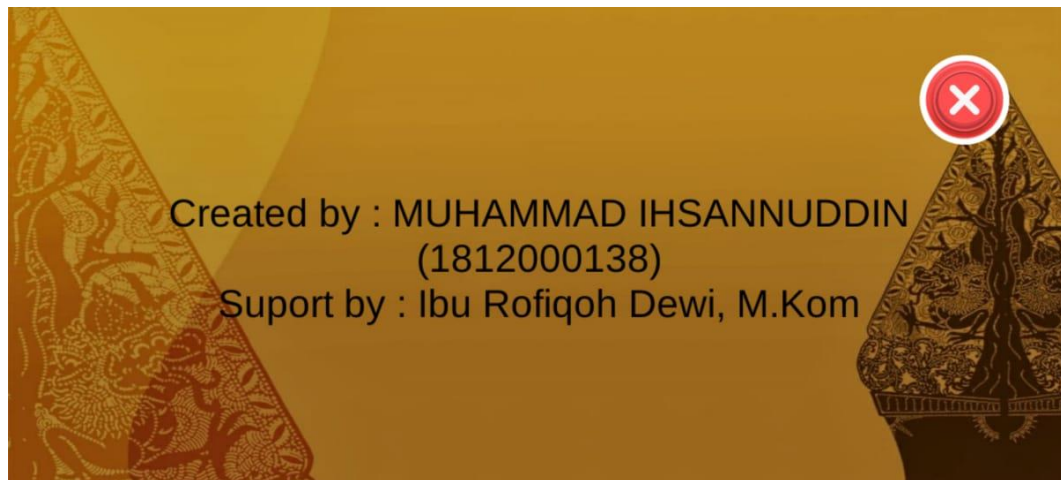


Gambar IV.3. Scene Kuis

Scene kuis akan tersaji ketika pengguna melakukan klik pada tombol kuis di menu utama. Tampilan dari *scene* ini adalah kuis soal *Augmented Reality* Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android.

4. Tampil Scene Tentang

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Scene* Tentang dapat dilihat pada Gambar IV.4. sebagai berikut :



Gambar IV.4. Scene Tentang

Scene tentang akan tersaji ketika pengguna melakukan klik pada tombol tentang di menu utama. Tampilan dari *scene* ini adalah informasi dari pembuat aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa 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* :

Tabel IV.1. Blackbox Testing Scene Menu Utama

No	Scene Menu Utama	Keterangan	Hasil
1	Klik tombol AR Kosa Kata Bahasa Jawa	Sistem akan menampilkan <i>Scene Scan Marker</i>	[✓] Valid [] Invalid
2	Klik tombol Kuis	Sistem akan menampilkan <i>Scene Soal Kuis.</i>	[✓] Valid [] Invalid
4	Klik tombol Tentang	Sistem akan menampilkan <i>Scene Tentang</i>	[✓] Valid [] Invalid

Tabel IV.2. Blackbox Testing Scene Scan Marker

No	Scene Scan Marker	Keterangan	Hasil
1	<i>Generate Image Target / Marker</i>	Sistem akan melakukan inisiasi awal marker yang ada pada <i>database vuforia</i>	[✓] Valid [] Invalid
2	<i>AR Camera</i>	Sistem akan melakukan pendektasian/ <i>scan image</i> marker dan selanjutnya akan menampilkan objek 3D sesuai dengan marker	[✓] Valid [] Invalid
3	Klik Tombol <i>Back</i>	Sistem akan menampilkan <i>scene</i> Menu Utama	[✓] Valid [] Invalid

4	Klik Tombol <i>Description</i>	Sistem akan menampilkan deskripsi dari objek marker yang sedang di <i>scan</i>	☒ Valid ☐ Invalid
5	Klik Tombol Sound	Sistem akan menjelaskan deskripsi objek marker dengan menggunakan suara	☒ Valid ☐ Invalid

Tabel IV.3. *Blackbox Testing Scene Kuis*

No	Scene Kuis	Keterangan	Hasil
1	Klik tombol Kuis	Sistem akan menampilkan <i>Scene</i> Kuis	☒ Valid ☐ Invalid

Tabel IV.4. *Blackbox Testing Scene Tentang*

No	Scene Tentang	Keterangan	Hasil
1	Klik tombol Tentang	Sistem akan menampilkan <i>Scene</i> Tentang.	☒ Valid ☐ Invalid

IV.2.2 Hasil Pengujian

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

1. Aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android berjalan dengan baik.
2. Sistem *Augmented Reality* yang diterapkan sesuai dengan yang dirancang.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android. yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan aplikasi permainan yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. `Teknologi *Augmented Reality* memudahkan proses Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android.secara lebih nyata, tanpa membutuhkan alat peraga sebenarnya.
2. Aplikasi sistem yang dibangun dapat membantu untuk mempelajari Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Objek 3D yang ditampilkan pada aplikasi tidak memiliki animasi.
2. Aplikasi yang telah dibuat tidak berbasis online.
3. Aplikasi hanya dapat dijalankan di sistem operasi *Android*.

