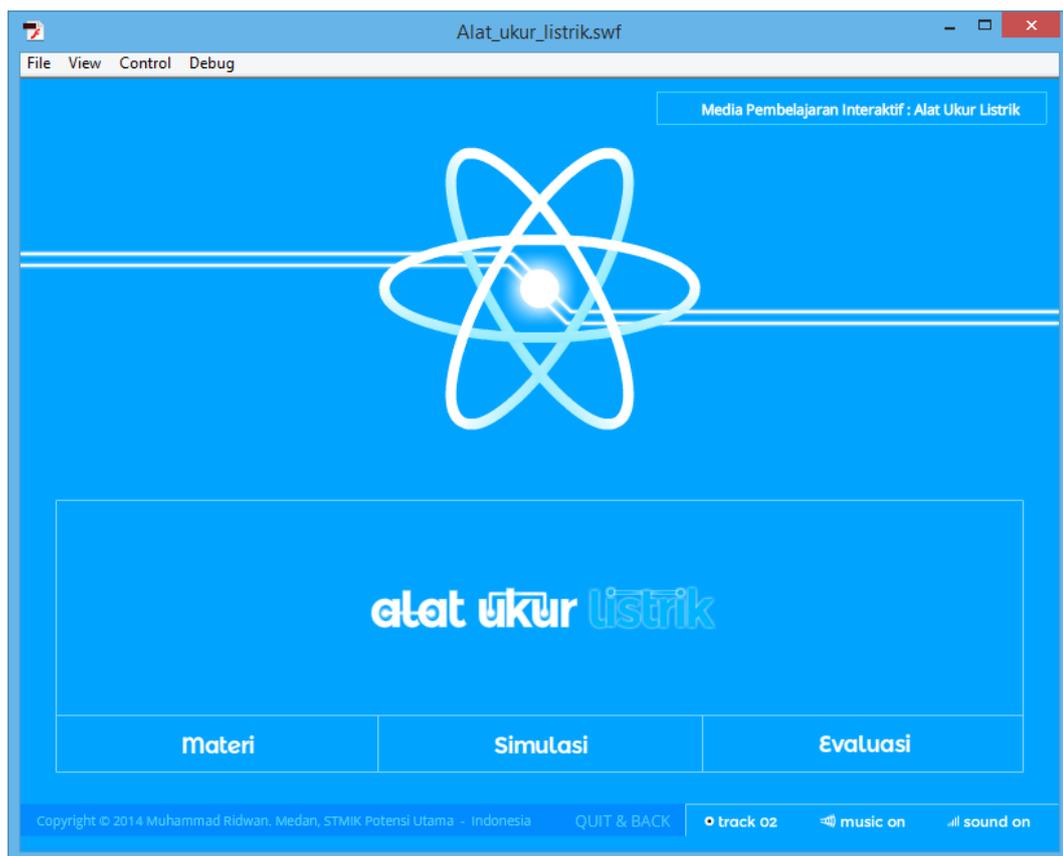


BAB IV

TAMPILAN HASIL DAN UJI COBA

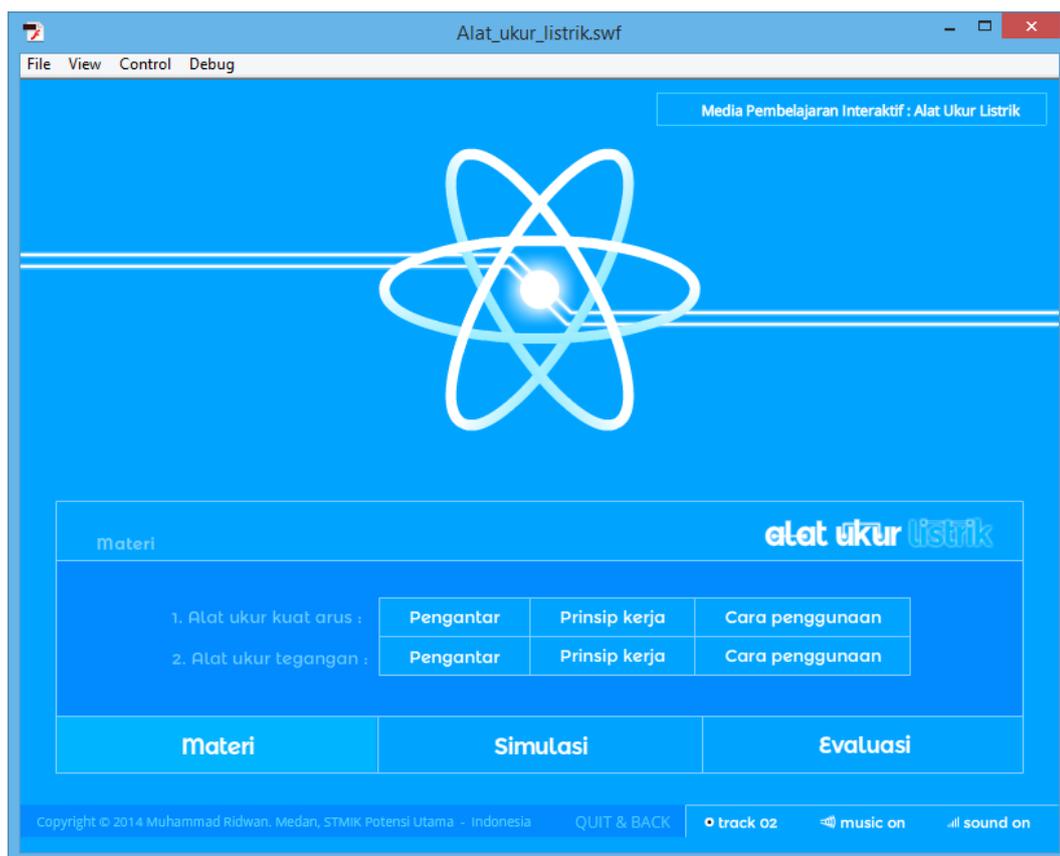
IV.1 Tampilan Hasil dan Uji Coba

Hasil dan uji coba merupakan gambaran program ketika dirancang didalam bahasa pemrograman, disini aplikasi dirancang menggunakan Adobe Flash CS 6.0 Pada bab ini, penulis akan menampilkan tampilan hasil perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.



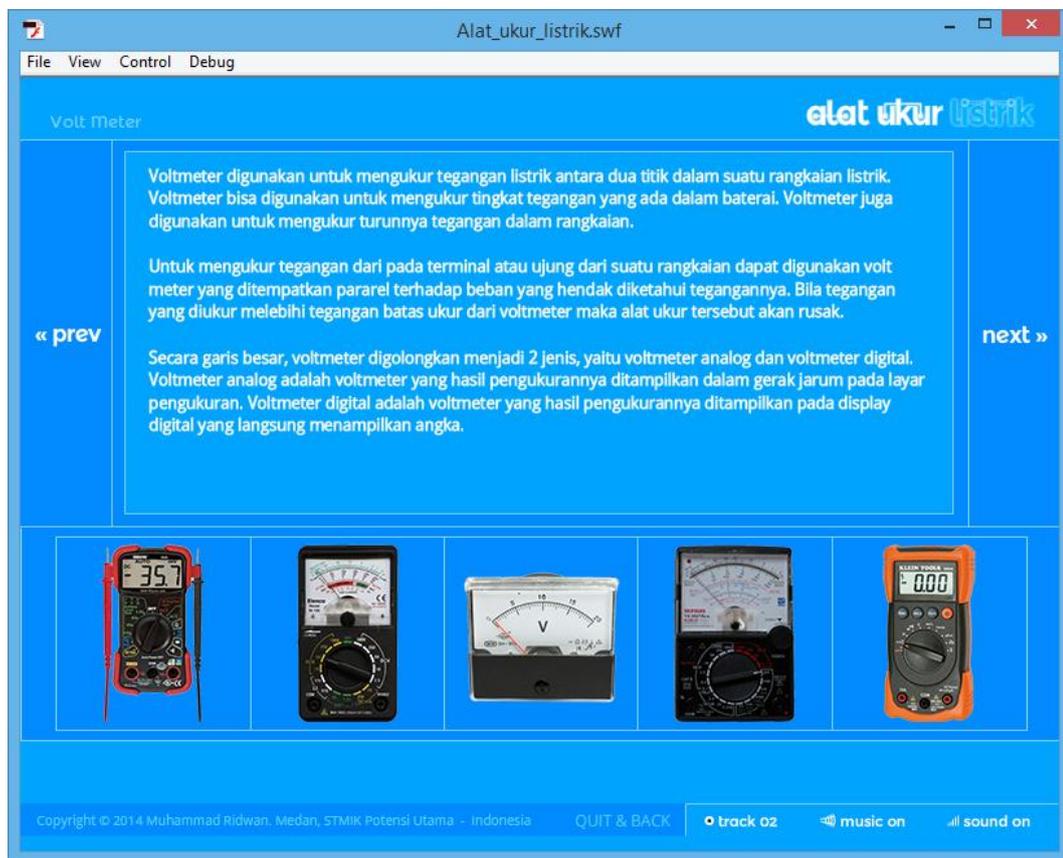
Gambar IV.1 Tampilan Halaman Utama

Gambar IV.1 merupakan halaman utama media pembelajaran yang dirancang, dimana terdapat sebuah logo aplikasi dan menu utama cukup klik pada setiap tombol yang ada pada menu utama tersebut dan akan muncul halaman baru dari masing-masing, berikut gambarnya



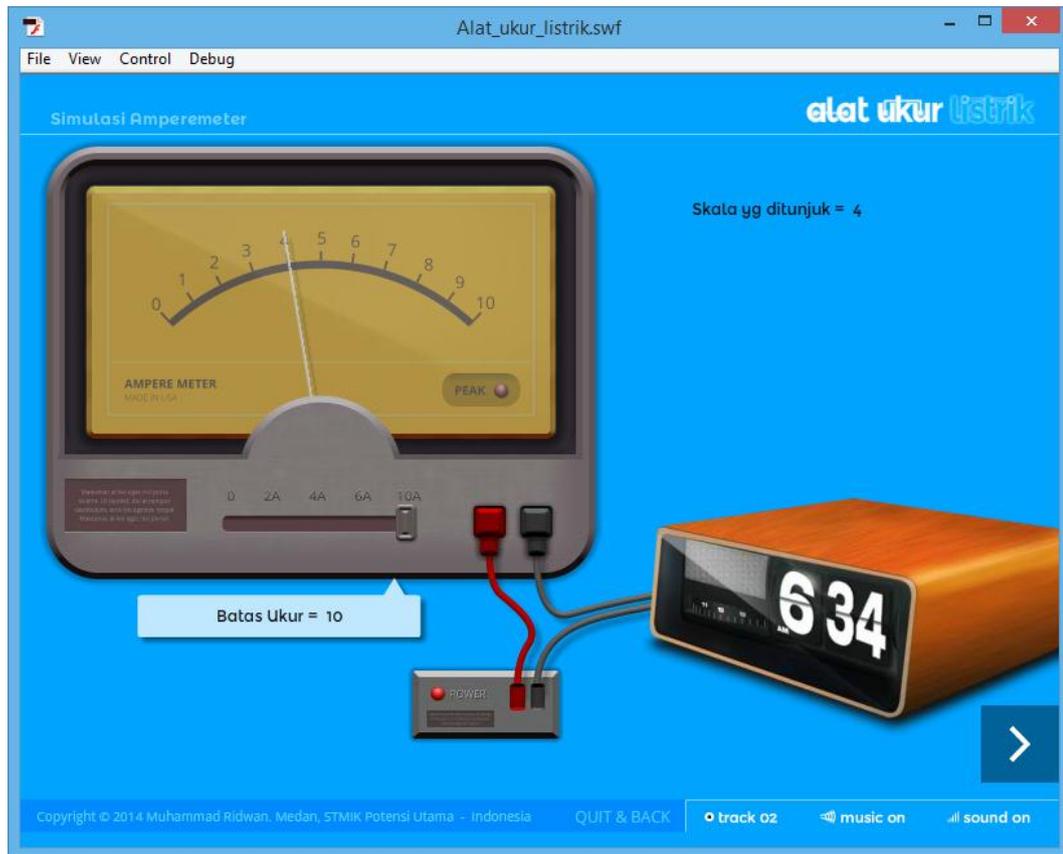
Gambar IV.2 Tampilan Pilihan Menu Materi

Pada gambar IV.2 ketika klik pada tombol materi, akan menampilkan menu materi yang disediakan pada Media Pembelajaran Interaktif Alat Ukur Listrik ini. Setelah melakukan klik pada setiap tombol menu materi media pembelajaran ini akan menampilkan informasi tentang alat ukur listrik sesuai judul yang ada pada label tombol., untuk lebih jelasnya akan tampak seperti di bawah ini.



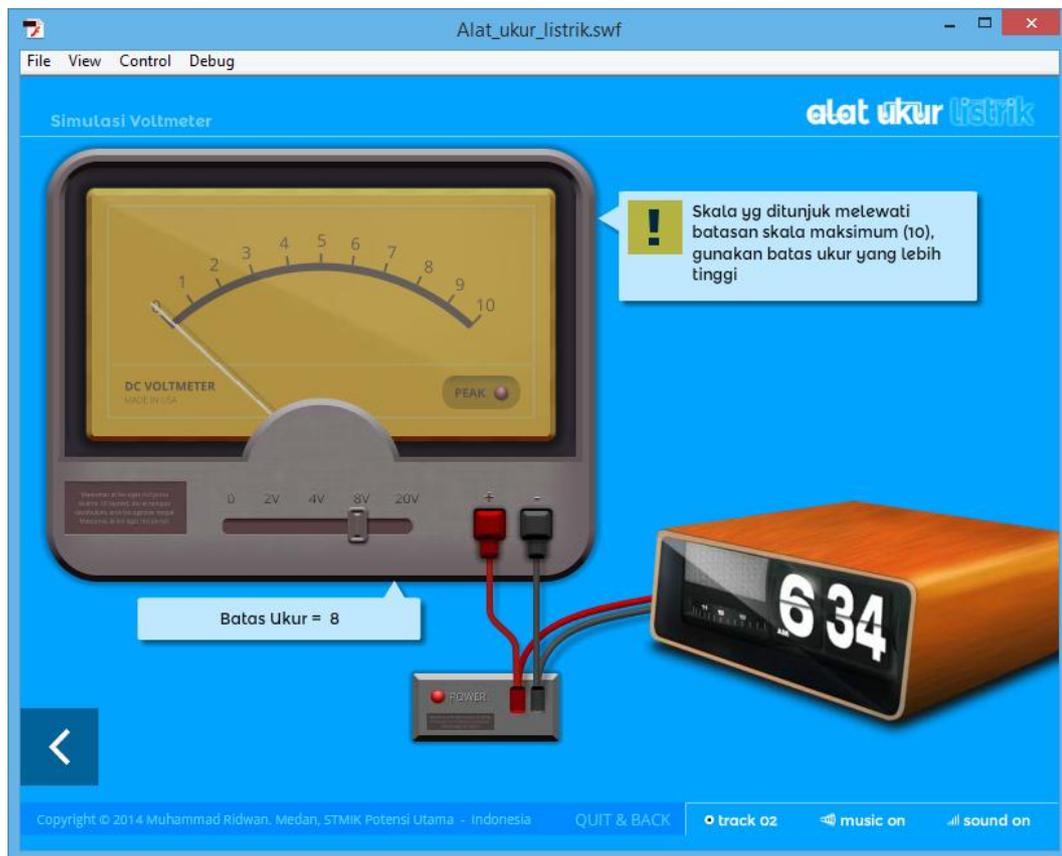
Gambar IV.3 Tampilan Informasi Tentang Voltmeter

Gambar IV.3 muncul setelah melakukan klik pada tombol “Pengantar” nomor 2 dari menu materi. Gambar IV.3 menampilkan informasi atau penjelasan mengenai pengertian dari voltmeter untuk semua pilihan materi yang akan dipilih akan menampilkan halaman yang berbeda, Gambar IV.3 adalah halaman ke-6 dari 10 halaman yang menampilkan informasi tentang alat ukur listrik. Tombol “next” berguna untuk menampilkan halaman selanjutnya dan tombol “prev” akan menampilkan halaman sebelumnya.



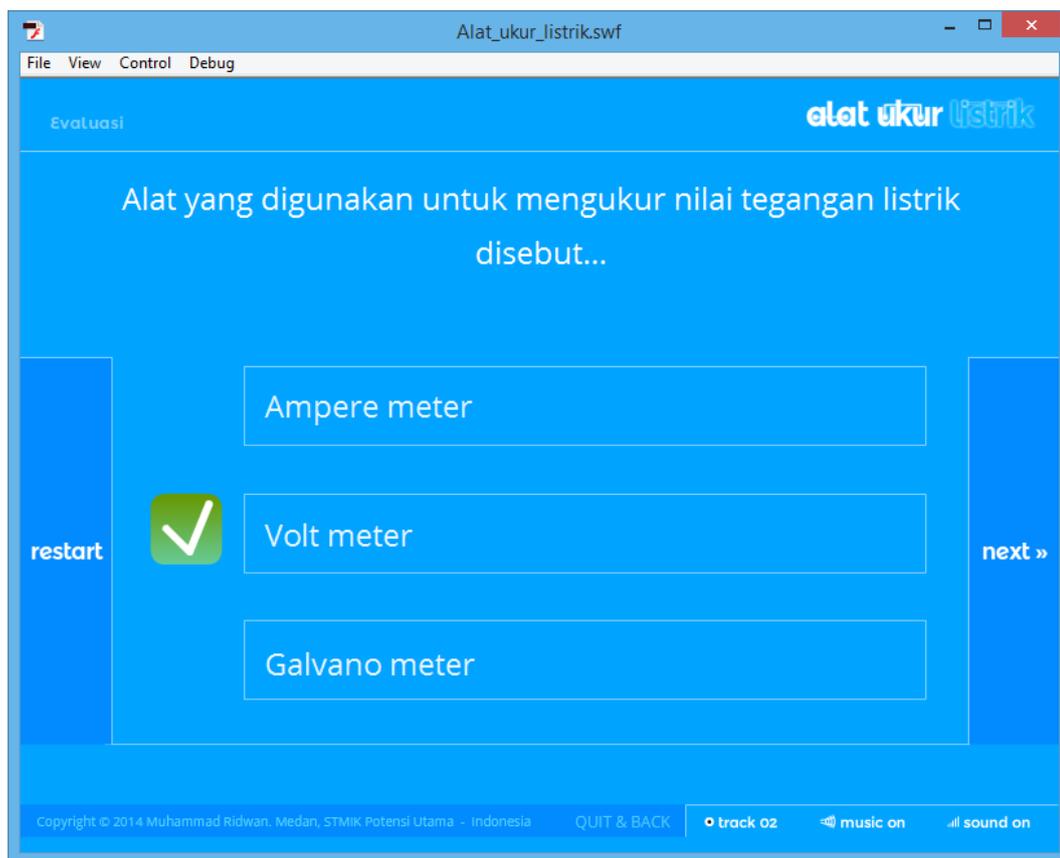
Gambar IV.4 Tampilan Simulasi

Ketika klik pada tombol “Simulasi” akan muncul seperti Gambar IV.4. Dibagian ini pengguna dapat mensimulasikan bagaimana penggunaan alat ukur listrik. Drag bagian *knob slider* untuk merubah nilai batas ukur. Ketika batas ukur tidak tepat akan menampilkan pesan peringatan seperti gambar dibawah.



Gambar IV.5 Tampilan Simulasi Dengan Pesan Peringatan

Pesan peringatan pada Gambar IV.5 ini tidak akan ditemukan pada alat ukur aslinya. Pada simulasi ini jika terjadi kesalahan penggunaan pesan penggunaan akan tampil berbeda dengan alat ukur aslinya yang kemungkinan akan langsung rusak tanpa ada peringatan. Maka dari itu dibagian ini akan sangat berguna bagi pengguna sebelum melakukan prakteknya.



Gambar IV.6 Tampilan Evaluasi

Ketika klik pada tombol “Evaluasi” yang ada pada menu utama akan muncul seperti Gambar IV.6. Dibagian ini pengguna dapat menjawab *quiz* yang diberikan. Setelah membaca informasi dari materi tentunya akan sangat mudah untuk menjawab semua pertanyaan yang ada. Evaluasi ini akan langsung memberi tahu benar atau salahnya setelah pengguna memilih satu dari tiga pilihan jawaban yang ada sebelum menekan tombol “next”. Ketika semua pertanyaan sudah dijawab akan menampilkan tampilan *score* dan dapat dilihat berapa pertanyaan yang dijawab dengan benar atau salah. Pengguna dapat mengulangi dengan menekan tombol “restart” namun pertanyaan dan pilihan jawaban akan dimuat acak

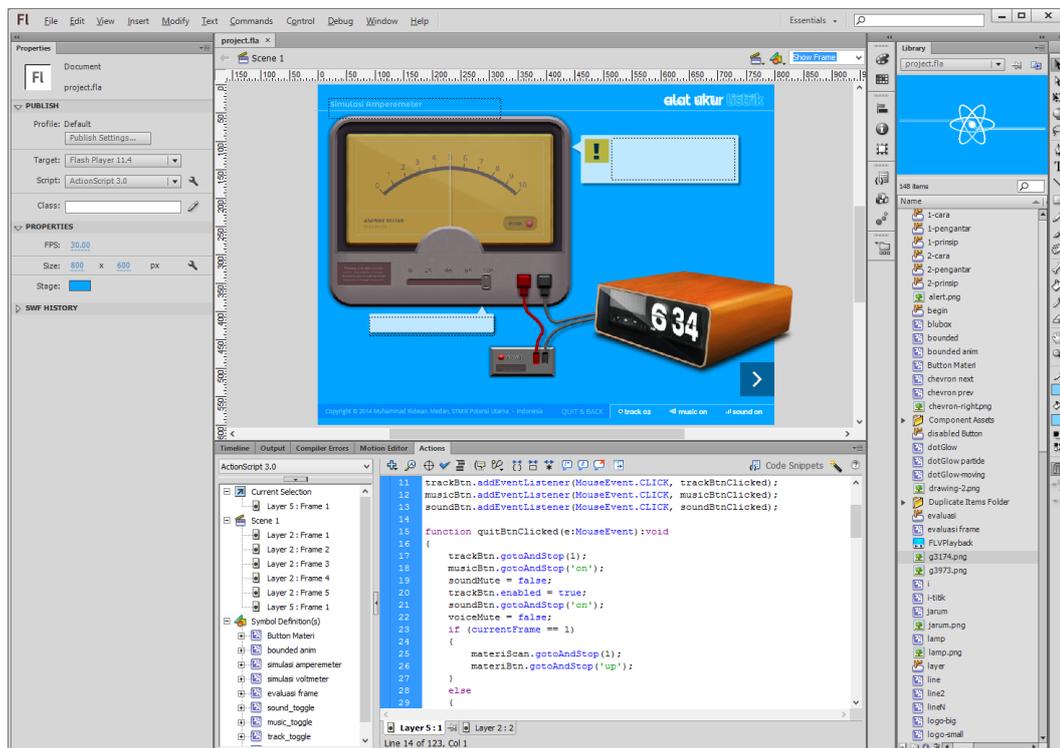
sehingga tidak selalu sama urutan pertanyaannya. untuk lebih jelasnya tampilan *score* akan tampak seperti di bawah ini.



Gambar IV.7 Tampilan Score

IV.2 Pembahasan

Flash tentang alat ukur listrik yang dirancang menggunakan adobe flash CS6 terdiri dari satu buah scene dan terdapat beberapa timeline seperti gambar di bawah ini, untuk pertama menampilkan halaman simulasi program seperti gambar di bawah ini :



Gambar IV.8 Rancangan gambar halaman simulasi

Pada gambar IV.8 terdapat beberapa rancangan, mulai dari rancangan desain dan bahasa pemrogramannya. Pada scene ini juga menampilkan animasi-animasi suara, teks dan lainnya.

IV.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Setiap Aplikasi tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dari proses pembuatannya, berikut adalah kelebihan dari aplikasi yang dibuat :

1. Memiliki desain yang modern dan lebih professional
2. Aplikasi yang dibuat sangat mudah digunakan.

Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu ditambahkannya simulasi dengan kasus yang berbeda.

2. Perlu ditambahkan animasi dan desain grafis lebih banyak lagi, agar lebih menarik.