

## BAB IV

### HASIL DAN UJI COBA

#### IV.1. Tampilan Hasil

Dari hasil perancangan aplikasi yang dilakukan seperti yang diuraikan pada BAB III, diperoleh sebuah aplikasi media pembelajaran mengenal buah dan sayuran dalam bahasa arab berbasis multimedia yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Aplikasi tersebut menampilkan beberapa jenis buah dan sayuran menggunakan bahasa arab. Berikut adalah beberapa tampilan visual dari aplikasi yang telah dirancang.

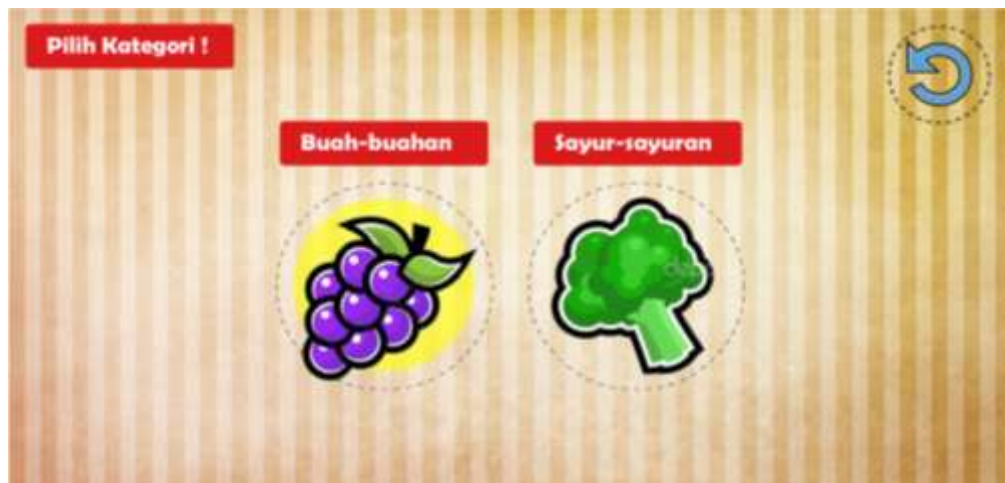
##### IV.1.1. Tampilan Menu Utama



**Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama**

Pada saat user menjalankan program awal maka akan terdapat pilihan menu aplikasi.

#### IV.1.2. Tampilan Menu Masuk Aplikasi



**Gambar IV.2. Tampilan Menu Masuk Aplikasi**

Pada saat user memilih menu masuk aplikasi yang terdapat pada menu utama, Maka akan keluar tampilan pilih kategori gambar buah atau sayur.

#### IV.1.3. Tampilan Kategori Buah-Buahan



**Gambar IV.3. Tampilan Jenis Buah-Buahan**

Setelah user memilih kategori buah-buahan maka akan keluar tampilan jenis gambar buah-buahan yang terdapat ada 20 jenis gambar buah.

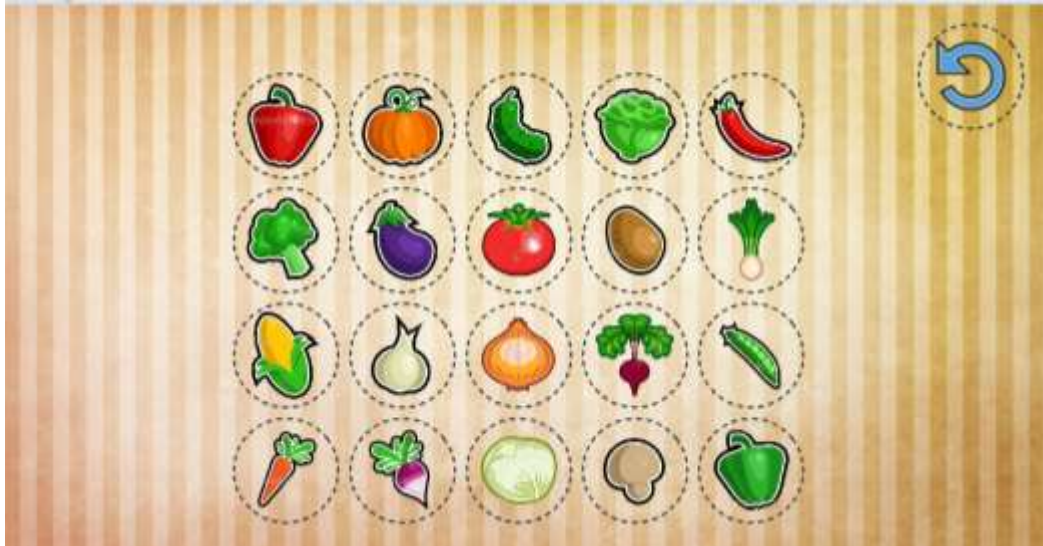
#### IV.1.4. Tampilan Salah Satu Buah yang Dipilih



**Gambar IV.4. Tampilan Buah yang Dipilih**

Setelah keluar tampilan jenis gambar buah-buahan maka user mengklik salah satu buah yang akan dipilih. Maka secara otomatis tampilan buah yang terpilih akan keluar gambar sesuai pilihan user. Pada gambar tersebut ada keterangan nama buah dalam tulisan arab dan latinnya, juga keterangan penjelasan mengenai buah tersebut. Dan jika gambar buahnya diklik maka akan keluar suara yang menjelaskan nama buah tersebut dalam bahasa arab.

#### IV.1.5. Tampilan Kategori Sayuran



**Gambar IV.5. Tampilan Jenis Sayur-Sayuran**

Setelah user memilih kategori sayur-sayuran maka akan keluar tampilan jenis gambar sayur-sayuran yang terdapat ada 20 jenis gambar sayur.

#### IV.1.6. Tampilan Salah Satu Sayur yang Dipilih



**Gambar IV.6. Tampilan Sayur yang Dipilih**

Setelah keluar tampilan jenis gambar sayur-sayuran maka user mengklik salah satu sayur yang akan dipilih. Maka secara otomatis tampilan sayur yang terpilih akan keluar gambar sesuai pilihan user. Pada gambar tersebut ada keterangan nama sayur dalam tulisan arab dan latinnya, juga keterangan penjelasan mengenai sayur tersebut. Dan jika gambar sayurnya diklik maka akan keluar suara yang menjelaskan nama sayur tersebut dalam bahasa arab.

#### IV.1.7. Tampilan Panduan Aplikasi



**Gambar IV.7. Tampilan Panduan Aplikasi**

Setelah user kembali dari menu masuk aplikasi maka secara otomatis akan kembali menjadi menu utama. Kemudian pada program kedua ada menu panduan aplikasi. Ketika user mengklik menu panduan aplikasi maka akan keluar tampilan keterangan panduan cara menggunakan aplikasi tersebut.

#### IV.1.8. Tampilan Tentang Aplikasi



**Gambar IV.8. Tampilan Tentang Aplikasi**

Setelah user kembali dari menu panduan aplikasi maka secara otomatis akan kembali menjadi menu utama. Kemudian pada program ketiga ada menu tentang aplikasi. Ketika user mengklik menu tentang aplikasi maka akan keluar tampilan keterangan tentang aplikasi tersebut.

#### IV.1.9. Tampilan Keluar Aplikasi



**Gambar IV.9. Tampilan Keluar Aplikasi**

Setelah user kembali dari menu tentang aplikasi maka secara otomatis akan kembali menjadi menu utama. Kemudian pada program keempat ada menu keluar aplikasi. Ketika user mengklik menu keluar aplikasi maka akan keluar tampilan dua opsi yaitu keluar aplikasi dan kembali kemenu. Jika user mengklik opsi keluar aplikasi maka secara otomatis program akan berhenti dan terclose. Tapi jika user mengklik opsi kembali kemenu maka secara otomatis program akan kembali menjadi menu utama.

#### **IV.2. Hasil Uji Coba**

Tahap ini adalah hasil uji coba dari program yang dirancang. Adapun hasil uji coba yang dilakukan ialah dengan menggunakan metode pengujian sistem berupa *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox (blackbox testing)* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas, Khususnya pada input dan output aplikasi (Apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau *testing* merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (Selain tahap perancangan atau desain). Berikut pengujian sistem dengan metode *blackbox testing* yang disajikan pada table pengujian *blackbox* seperti dibawah ini :

Tabel IV.1 Hasil Pengujian Black Box Testing

NO	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Menbuka menu utama	Pilihan menu-menu aplikasi	Mengklik salah satu menu aplikasi yang dipilih oleh user	Sesuai yang diharapkan	<i>valid</i>
2.	Menu masuk aplikasi	Pilihan gambar buah atau sayur	Ketika dipilih antara buah dan sayur maka akan keluar 20 gambar buah dan sayur, dan ketika dipilih salah satu gambarnya maka akan keluar nama, keterangan dan suara gambar tersebut dalam bahasa arab.	Sesuai yang diharapkan	<i>valid</i>
3.	Menu panduan aplikasi	Panduan cara menggunakan aplikasi	Ketika diklik menu panduan aplikasi maka akan muncul keterangan cara menggunakan aplikasi	Sesuai yang diharapkan	<i>valid</i>
4.	Menu tentang aplikasi	Informasi aplikasi	Ketika diklik menu tentang aplikasi maka akan muncul informasi tentang aplikasi	Sesuai yang diharapkan	<i>valid</i>
5.	Menu keluar aplikasi	Keluar aplikasi atau kembali kemenu utama	Ketika diklik menu keluar aplikasi maka akan terdapat 2 opsi yaitu keluar aplikasi atau kembali kemenu	Sesuai yang diharapkan	<i>valid</i>

### IV.3. Kelebihan Dan Kekurangan

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada aplikasi media pembelajaran mengenal buahan dan sayuran dalam bahasa arab berbasis multimedia ini adalah sebagai berikut :

## 1. Kelebihan

- a. Pembuatan media pembelajaran ini dibuat menggunakan *software Flash* sehingga diakses secara *offline*.
- b. Perancangan media pembelajaran ini sangat compatible saat dijalankan pada sistem operasi berbasis windows.
- c. Aplikasi dirancang secara atraktif dan interaktif.

## 2. Kekurangan

- a. Perancangan media pembelajaran ini masih sangat sederhana dan jauh dari sempurna.
- b. Objek-objek yang ada dalam media pembelajaran ini mengandalkan *teks* dan *button*.
- c. Didalam media pembelajaran ini hanya sedikit animasi yang dapat ditampilkan.