#### **BAB V**

#### IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Implementasi dan Pengujian Sistem

#### 5.1.1 Implementasi

Implementasi merupakan proses merealisasikan rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya, yang masih merupakan sketsa dasar dari sistem. *Adobe Flash CS6* digunakan sebagai *tool* untuk mengembangkan rancangan sistem.

Berikut adalah tampilan hasil implementasi sistem:

### a) Tampilan Halaman Opening



Gambar 5.1
Tampilan Halaman Opening

Halaman Opening terdapat animasi tulisan yang berjalan dari samping, bawah, dan atas halaman. Juga terdapat tombol next untuk masuk ke halaman home dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi.

## b) Tampilan Halaman Home



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Home

Pada Halaman ini terdapat anjing biru yang merupakan tombol untuk masuk ke menu Hewan Karnivora, anjing coklat untuk masuk ke menu Hewan Herbivora, harimau coklat untuk masuk ke menu Hewan Omnivora, harimau loreng untuk masuk ke menu Evaluasi, dan papan untuk masuk ke menu Standart Kompetensi. Pada Halaman Home juga terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman Opening.

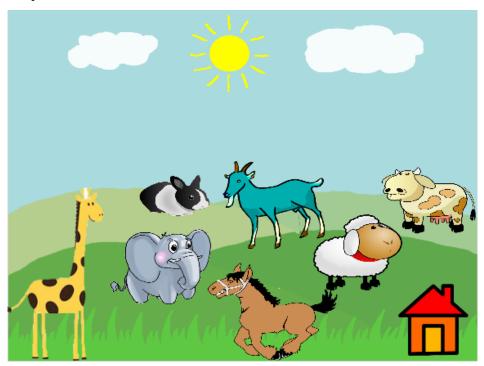
# c) Tampilan Halaman Hewan Karnivora



Gambar 5.3 Tampilan Halaman Hewan Karnivora

Pada Halaman Hewan Karnivora terdapat 7 hewan yang berupa simbol hewan yang mengarah, bila diklik akan muncul nama hewan yang mengeluarkan bunyi nama hewan tersebut dalam bahasa inggris. Ada juga home yang berfungsi masuk kembali ke halaman home.

# d) Tampilan Halaman Hewan Herbivora



Gambar 5.4
Tampillan Halaman Hewan Herbivora

Pada Halaman Hewan Herbivora terdapat 7 hewan yang berupa simbol hewan yang mengarah, bila diklik akan muncul nama hewan yang mengeluarkan bunyi nama hewan tersebut dalam bahasa inggris. Ada juga home yang berfungsi masuk kembali ke halaman home.

# e) Tampilan Halaman Hewan Omnivora



Gambar 5.5
Tampilan Halaman Hewan Omnivora

Pada Halaman Hewan Omnivora terdapat 6 hewan yang berupa simbol hewan yang mengarah, bila diklik akan muncul nama hewan yang mengeluarkan bunyi nama hewan tersebut dalam bahasa inggris. Ada juga home yang berfungsi masuk kembali ke halaman home.

### f) Tampilan Halaman Standart Kompetensi



Gambar 5.6
Tampilan Halaman Standart Kompetensi

Halaman Standart Kompetensi menampilkan Standart Kompetensi dari materi yang telah ditampilkan. Ada juga tombol *back* yang berfungsi masuk kembali ke halaman *opening*.

## g) Tampilan Halaman Evaluasi



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Evaluasi

Halaman Evaluasi menampikan halaman awal sebelum masuk ke evaluasi. Pada halaman ini tterdapat kolom input nama, umur. Juga terdapat tombol *play* untuk memulai evaluasi dan tombol *quit* untuk keluar dari evaluasi.

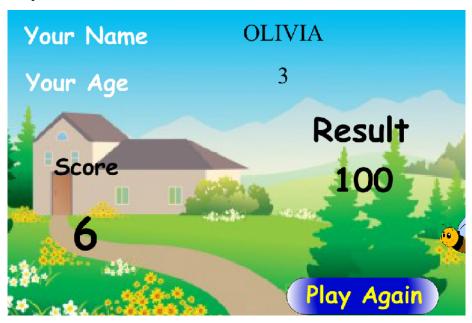
# h) Tampilan Halaman Soal Evaluasi



Gambar 5.8 Tampilan Halaman Soal Evaluasi

Halaman Evaluasi menampilkan pertanyaan-pertanyaan setelah pengguna mempelajari menu nama hewan. Terdapat pertanyaan dari gambar yang ditampilkan dan jawaban nya ada 2 pilihan jawaban. User bisa mengklik pilihan jawabannya.

# i) Tampilan Halaman Hasil Evaluasi



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Hasil Evaluasi

Halaman Hasil Evaluasi menampilkan hasil atau nilai yang diperoleh oleh user setelah menjawab soal evaluasi. Terdapat *score* yang ditampilkan juga tombol *play again* jika *user* ingin mengulang kembali evaluasinya.

### 5.1.2 Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem ini metode pengujian yang digunakan adalah *Blackbox testing* yang memfokuskan pada keperluan fungsional dari sistem. Karena itu pengujian *blackbox* memungkinkan pembuat sistem untuk membuat daftar kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional sistem. Secara sederhana tahap ini dapat dijelaskan sebagai tahap pemeriksaan tombol navigasi apakah terdapat kesalahan perintah navigasi, kesalahan penulisan, dan pengecekan kesalahan isi materi.

Table 5.1

Blackbox Testing

No.	Test Case	Hasil yang diharapkan	Benar/Salah
1	Pengguna klik anjing	Akan tampil halaman hewan	Benar
	biru pada menu home	karnivora	
2	Pengguna klik anjing	Akan tampil halaman hewan	Benar
	coklat pada menu home	herbivore	
3	Pengguna klik harimau	Akan tampil halaman hewan	Benar
	coklat pada menu home	omnivore	
4	Pengguna klik harimau	Akan tampil halaman evaluasi	Benar
	loreng pada menu home		
5	Pengguna klik papan	Akan tampil halaman standart	Benar
	kecil pada menu home	kompetensi	
6	Pengguna klik tombol	Akan keluar dari aplikasi	Benar
	exit		
7	Pengguna klik tombol	Akan tampil halaman home	Benar
	next pada hal opening		

No.	Test Case	Hasil yang diharapkan	Benar/Salah
8	Pengguna klik tombol	Akan kembali ke halaman home	Benar
	prev pada hal standar		
	kompetensi		
9	Pengguna klik simbol	Pengguna akan kembali ke	Benar
	home di tiap halaman	halaman home	
	akhir pada setiap menu		
10	Pengguna klik gambar	Akan terdengar suara nama	Benar
	hewan yang tampil	hewan dalam bahasa inggris	
	pada menu hewan		
11	Pengguna klik tombol	Akan tampil halaman soal	Benar
	play pada menu	evaluasi	
	evaluasi		
12	Pengguna klik tombol	Akan kembali ke halaman home	Benar
	quit pada menu evaluasi		
13	Pengguna klik tombol	Akan kembali ke halaman awal	Benar
	play again pada menu	evaluasi	
	evaluasi		

#### 5.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Sistem ini dibuat melalui empat tahapan dalam proses pengembangan sistem yaitu tahap pengumpulan data yang terdiri dari studi kepustakaan, tahap identifikasi kebutuhan dan analisis, tahap perancangan, dan tahap implementasi sistem yang terdiri dari tahap implementasi dan pengujian sistem.
- b. Aplikasi pembelajaran interaktif Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris ini menggunakan animasi dan suara latar yang mampu membuat pengguna *(user)* tertarik sehingga menghasilkan metode pembelajaran baru yang menarik.
- c. Penyampaian materi mudah dihafal karena menarik dan menghibur.
- d. Memicu daya tarik anak-anak untuk belajar Bahasa Inggris dengan metode yang menyenangkan.
- e. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan dalam Bahasa Inggris ini sudah diuji kelayakannya dengan metode pengujian Balckbox. Hasil yang didapat sangat baik sehingga aplikasi ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis dapat menyarankan hal sebagai berikut :

- a. Animasi dapat dibuat lebih menarik lagi untuk memperoleh media pembelajaran yang lebih menarik.
- b. Soal evaluasi pengetahuan dapat di-update.
- c. Materi yang diberikan lebih dikembangkan.