


BAB V

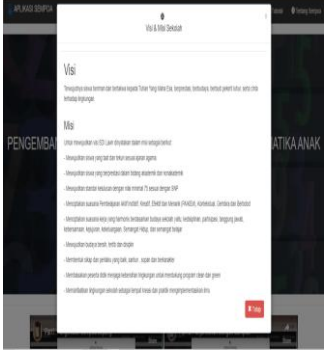

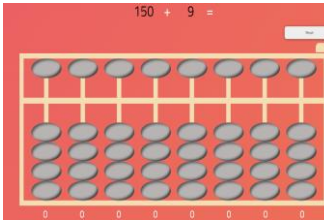
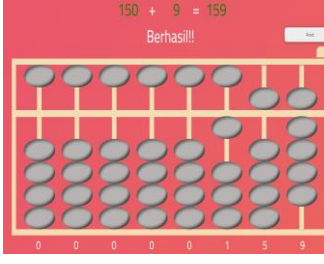
PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

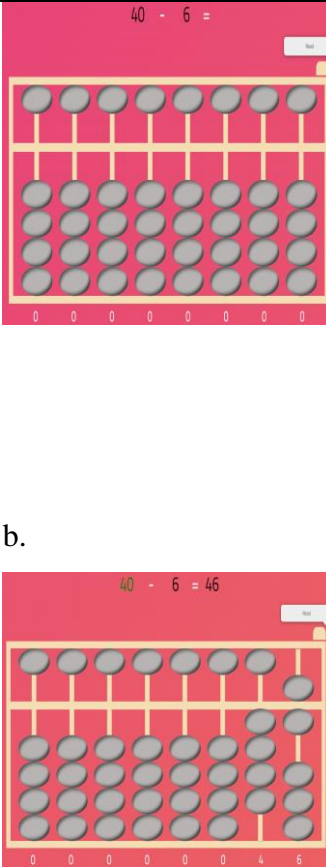
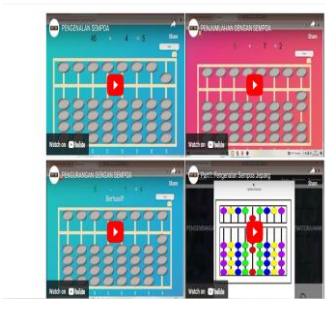

5.1 Pengujian Sistem

Metode Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *black box Testing*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukkan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pengguna dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya. Pengujian dengan menggunakan metode *black box* pada sistem ini bertujuan untuk mengetahui apakah setiap fungsi pada sistem yang direkayasa berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dari Aplikasi Pengembangan Media Sempoa untuk Pembelajaran Aritmatika Anak SD, dapat dilihat dari penjelasan pada tabel berikut ini:

Tabel 5. 1 Pengujian Aplikasi

Deskripsi	Masukan	Hasil yang diharapkan	Keluaran Sistem	Status
Menu Utama	Memilih Beranda	Tampilan Halaman Utama		Sukses

<p>Menu Visi Misi</p>	<p>Memilih Visi Misi</p>	<p>Tampilan Visi dan Misi SDI Lawir</p>		<p>Sukses</p>
<p>Menu Aplikasi Sempoa</p>	<p>Memilih Aplikasi Sempoa</p>	<p>Tampilan Aplikasi Sempoa</p>		<p>Sukses</p>
<p>a. Menguji soal penjumlahan</p> <p>b. Menguji kebenaran jawaban</p>	<p>Menghasilkan soal penjumlahan secara random dan menerima inputan dari manik-manik yang digerakan</p>	<p>a. Aplikasi bisa mendeteksi kebenaran jawaban dari pengguna yang menggerakkan manik sempoa.</p> <p>b. Jika jawaban benar akan muncul tulisan berhasil.</p>	<p>a</p>  <p>b.</p> 	<p>Sukses</p> <p>Sukses</p>
<p>a. Menguji</p>	<p>Menghasilkan soal</p>	<p>a. Aplikasi bisa</p>	<p>a.</p>	<p>sukses</p>

<p>i soal pengurangan</p> <p>b. Menguji kesalahan jawaban</p>	<p>pengurangan secara random dan menerima inputan dari manik-manik yang digerakan</p>	<p>mendeteksi kesalahan jawaban dari pengguna yang menggerakkan manik sempoa.</p> <p>b. Jika jawaban salah maka tidak muncul tulisan berhasil.</p>		<p>Sukses</p>
<p>Menu Video Tutorial</p>	<p>Memilih Video Tutorial</p>	<p>Tampilan Video Tutorial</p>		<p>Sukses</p>
<p>Menu Tentang Sempoa</p>	<p>Memilih Tentang Sempoa</p>	<p>Tampilan Tentang Sempoa</p>		<p>Sukses</p>

5.2 Analisis Hasil Program

Setelah implementasi dan pengujian aplikasi, dapat disimpulkan melalui analisis bahwa secara keseluruhan aplikasi berjalan dengan baik. Aplikasi ini memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan semboa dan mendapatkan deskripsi dari semboa. Dalam konteks pengenalan semboa, pengguna dapat melihat semboa dalam bentuk *visual* yang menarik dan dapat berinteraksi secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam materi pembelajaran. Berdasarkan uji yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi memberikan respon yang benar dan deskripsi yang ditampilkan sesuai. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif bagi guru untuk memperkenalkan semboa di sekolah. Penggunaan aplikasi ini dapat mendukung pembelajaran interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi semboa. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.