

BAB V

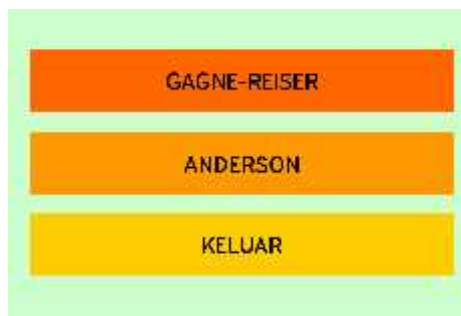
PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

5.1 Pengujian

Metode pengujian yang digunakan untuk menguji sistem pakar penentuan media pembelajaran pendidikan adalah metode *black box testing*. Pengujian *black box* untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak berdasarkan evaluasi keluaran sistem sebagai respon yang diberikan atas masukan yang diberlakukan pada sistem. Dalam penelitian ini pengujian *black box* pada sistem pakar penentuan media pembelajaran pendidikan diterapkan pada basis pengetahuan sistem.

5.1.1. Pengujian Menu Pilih Metode

Dalam menu Pilih Metode terdapat 2 (dua) botton yaitu botton “Anderson” dan botton “Gagne_Reiser” seperti yang terlihat pada gambar 5.1 berikut ini.



Gambar 5.1 Pengujian Menu Pilih Metode

Jika pengguna menjawab “YA” atau menjawab “TIDAK” maka sistem akan memberikan pertanyaan berikutnya sesuai kriteria pemilahan media sampai menemukan solusi media yang diberikan oleh sistem.

5.1.2. Pengujian Menu Konsultasi

Menu konsultasi ini dapat diakses oleh pengguna sendiri. Dalam menu konsultasi terdapat pertanyaan yang berisi kriteria pemilihan media seperti pada gambar 5.2 berikut ini.



Gambar 5.2 Pengujian Menu Konsultasi

Jika pengguna menjawab “YA” maka sistem akan memberikan pertanyaan selanjutnya menurut tujuan belajar “kognitif” yang dipilih sedangkan jika menjawab “TIDAK” maka sistem akan memberikan pertanyaan berikutnya tentang tujuan belajar lain.


5.2 Analisis Hasil Program

Dari hasil implementasi dan pengujian terhadap perangkat lunak, maka dapat dilakukan analisis bahwa secara umum perangkat lunak dapat berjalan dengan baik sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dapat diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

Berdasarkan uji yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem memberikan respon yang benar untuk setiap masukan sehingga sistem ini dapat diterapkan untuk menentukan media pembelajaran pendidikan. Berikut adalah tabel pengujian yang dilakukan.

Tabel 5.1 Hasil Pengujian Sistem

No	Fitur	Langkah Uji	Hasil Harapan	Hasil Tampilan	Status
1.	Pengujian Metode Gagne-Reiser		Menampilkan tampilan yang berisi pesan hasil penentuan untuk solusi I yaitu “Alat Berlatih”	 <p>The screenshot shows a mobile application interface for 'SP MEDIA'. At the top, it says 'METODE GAGNE REISER'. Below that, there is a message box with a star icon and the text 'Media Pembelajaran: Nama Solusi : Solusi 1. Media belajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang anda inginkan adalah : Alat Berlatih'. At the bottom of the message box is an 'OK' button. Below the message box are two larger buttons, one green and one red, which are partially visible.</p>	OK

2.	Pengujian Metode Anderson		Menampilkan tampilan yang berisi pesan hasil penentuan untuk solusi I yaitu “Cetak, visual gerak dengan audio”		OK
----	---------------------------	--	--	--	----