

## BAB IV

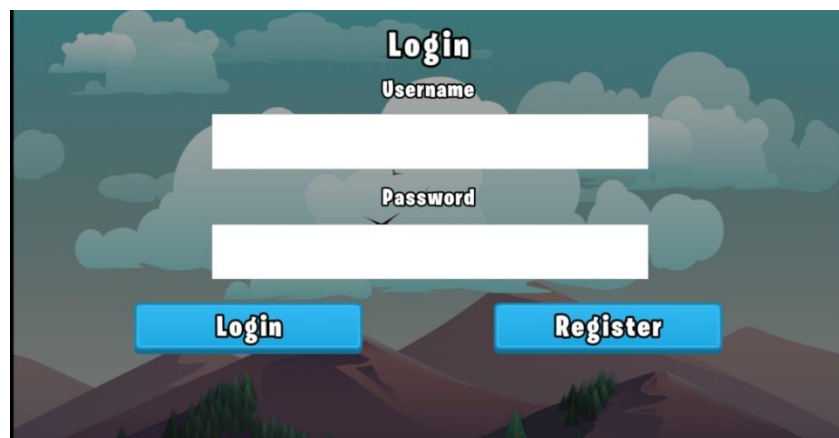
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Implementasi

Tahap implementasi adalah menerapkan hasil rancangan yang telah ditetapkan menjadi sebuah aplikasi yaitu rancang bangun pengenalan aksara Bali berbasis web. Maka berikut adalah penjelasan hasil dari implementasi. Hasil website akan dijelaskan dalam bentuk tampilan aplikasi yang dijalankan sebagai berikut.

##### 4.1.1 Halaman *Login*

Dalam halaman login berisi perintah untuk melakukan login dengan mengisi username dan password yang sudah dibuat sebelumnya, seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.1** Halaman *Login*

##### 4.1.2 Halaman *Register*

Dalam halaman register berisi perintah untuk membuat akun baru dengan mengisi username, nama, password dan lain-lain. Seperti pada gambar dibawah ini.

**Gambar 4.2** Halaman *Register*

#### 4.1.3 Tampilan Menu Utama

Didalam tampilan menu utama berisi beberapa menu, dimana terlebih dahulu melakukan login, selanjutnya sistem akan melanjutkan ke menu utama, seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 4.3** Tampilan Menu Utama

#### 4.1.4 Tampilan Menu Pengenalan Aksara

Didalam tampilan menu pengenalan aksara terdapat 3 menu, dimana terlebih dahulu melakukan login, selanjutnya sistem akan melanjutkan ke menu utama dan user memilih pengenalan aksara, seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 4.4** Isi Menu Pengenalan Aksara

#### 4.1.5 Tampilan Menu Aksara Wianjana

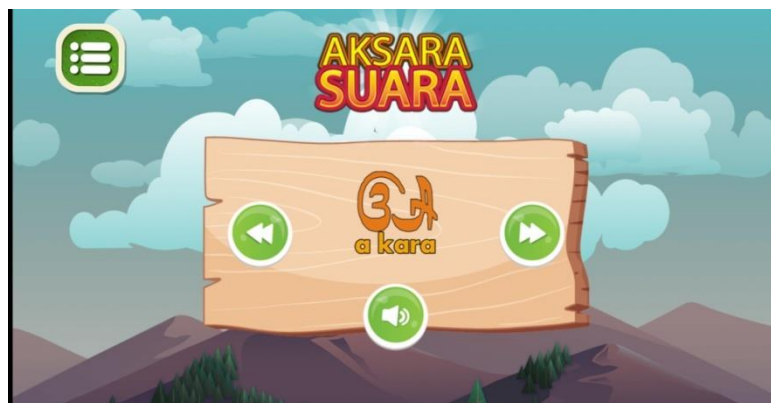
Didalam menu aksara wianjana berisikan tentang materi aksara wianjana, dimana terlebih dahulu melakukan login, selanjutnya sistem akan melanjutkan ke menu utama dan user memilih pengenalan aksara setelah itu memilih menu aksara wianjana, seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.5** Isi Menu Aksara Wianjana

#### 4.1.6 Tampilan Menu Aksara Suara

Didalam menu aksara suara berisikan tentang materi aksara suara, dimana terlebih dahulu melakukan login, selanjutnya sistem akan melanjutkan ke menu utama dan user memilih pengenalan aksara setelah itu memilih menu aksara suara, seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.6** Isi Menu Aksara Suara

#### **4.1.7 Tampilan Menu Pengangge Suara**

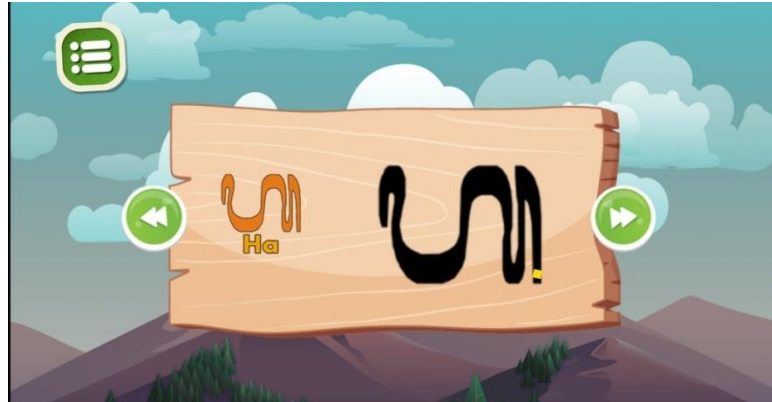
Didalam menu pengangge suara berisikan tentang materi pengangge suara, dimana terlebih dahulu melakukan login, selanjutnya sistem akan melanjutkan ke menu utama dan user memilih pengenalan aksara setelah itu memilih menu pengangge suara, seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.7** Isi Menu Pengangge Suara

#### **4.1.8 Tampilan Menu Latihan Menulis Aksara**

Didalam menu latihan menulis aksara terdapat beberapa aksara wianjana yang digunakan untuk latihan menulis aksara, dimana terlebih dahulu melakukan login, selanjutnya sistem akan melanjutkan ke menu utama dan kemudian user memilih menu latihan menulis aksara, seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 4.8** Tampilan Menu Latihan Menulis Aksara

#### 4.1.9 Tampilan Menu Tebak Aksara

Didalam menu tebak aksara berisikan tentang soal-soal yang harus dijawab oleh user, user diberikan tiga nyawa untuk menjawab soal, setiap soal yang salah akan kehilangan satu nyawa, apabila semua nyawa sudah habis, permainan akan selesai dan sistem akan menampilkan skor yang didapat oleh user dari hasil menjawab soal yang benar, seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.9** Tampilan Menu Tebak Aksara

#### 4.1.10 Tampilan Menu *High Score*

Didalam menu *high score* berisikan daftar skor tertinggi user setelah menjawab soal tebak aksara, seperti pada gambar dibawah ini.

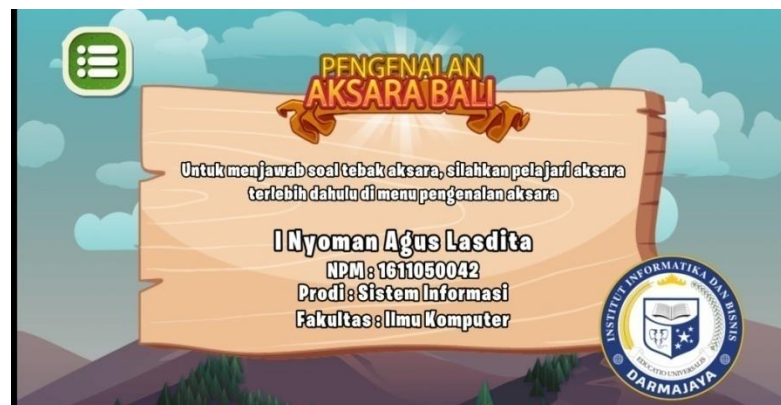


Nama		Score	Nama		Score
#1	HEAHEA	100	#11	DEWAK	75
#2	FERI	100	#12	ARYA	70
#3	GEDEWAR	90	#13	KOMANG	70
#4	KETUT	90	#14	RIDA	70
#5	RIKA	85	#15	SULASTRA	60
#6	SAPUTRA	85	#16	CANDRA	55
#7	WAYAN	85	#17	YUKA	45
#8	ZAKI	80	#18	INVOMAN	40
#9	DIKA	80	#19	AGUSTIKA	40
#10	SAKA	75	#20	KADEK	25

**Gambar 4.10** Tampilan Menu High Score

#### 4.1.11 Tampilan Menu Tentang

Didalam menu tentang berisikan tata cara mengerjakan soal tebak aksara dan biodata dari pembuat game. Seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.11** Tampilan Menu Tentang


## 4.2 Pembahasan

Pengujian dilakukan untuk melihat apakah yang diimplementasikan telah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan, pada bagian perancangan, uji coba akan dijelaskan dibawah ini.

#### 4.2.1 Pengujian Menu *Login*

Jika user memasukkan username dan password yang benar maka akan dilanjutkan ke menu utama.

Tabel 4.1 Pengujian *Login*

	
<p>Memasukan username dan password</p>	<p>Berhasil</p>

Jika user memasukkan username dan password yang tidak sesuai, atau memasukkan user yang benar dan password yang salah dan sebaliknya maka akan gagal masuk ke menu utama, user harus mengulanginya sampai benar untuk dapat melanjutkan ke menu utama.



Gambar 4.12 Gagal *Login*

Aplikasi ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yang akan dijelaskan dalam pembahasan berikut ini.

#### **4.2.2 Kelebihan Aplikasi**

1. Aplikasi ini dapat dibuka melalui perangkat mobile
2. ukuran file kecil sehingga tidak menggunakan ruang memori yang besar
3. penggunaannya sangat sederhana dan mudah digunakan
4. terdapat menu latihan menulis aksara

#### **4.2.3 Kelemahan Aplikasi**

1. tidak ada review jawaban soal
2. Aplikasi tidak dapat melaporkan hasil report yang menggunakan aplikasi