

BAB IV

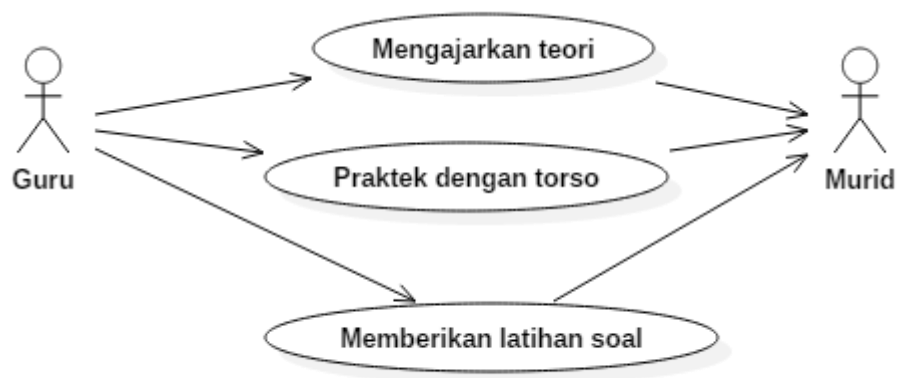
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan

4.1.1 Tahapan Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan pada Sekolah Menengah Pertama mengenai proses pengenalan anatomi tubuh, dengan mengidentifikasi peluang yang ada pada sistem yang berjalan sehingga dapat diusulkan ide mengenai peluang yang ada. Berikut mengenai analisis sistem yang sedang berjalan dan kelemahan sistem tersebut.

4.1.2 Analisis Sistem Berjalan



Gambar 4.1 *Use Case* Sistem Pembelajaran Anatomi Pada Murid.

Alur sistem pengenalan anatomi tubuh manusia pada sekolah menengah pertama adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan teori anatomi tubuh kepada murid dengan menggunakan buku ilmu pengetahuan alam.
2. Lalu setelah memberikan teori, guru langsung melakukan praktek secara langsung dengan menggunakan media *torso* (kerangka manusia buatan)
3. Setelah melakukan pembelajaran teori dan praktek, guru langsung memberikan latihan soal kepada murid.

4.1.2.1 Analisis Use Case Sistem Pembelajaran

Nama *Use Case* :Mengajarkan Teori

Actor :Guru, Murid

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk mengajarkan dasar-dasar teori tentang anatomi tubuh

Deskripsi :Guru mengajarkan murid tentang ilmu dasar tentang anatomi tubuh dengan menggunakan buku.

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Mengajarkan Teori

Guru	Murid
1. Mengajarkan pengertian tentang anatomi tubuh	
2. Menjelaskan bagian-bagian tubuh beserta fungsinya	
	3. Menerima Pelajaran Teori

Nama *Use Case* :Praktek dengan *torso*

Actor :Guru, Murid

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk mengetahui letak bagian-bagian tubuh.

Deskripsi :Guru Menjelaskan kepada murid dimana letak dan nama bagian tubuh manusia beserta namanya.

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Praktek Dengan Torso

Guru	Murid
1. Menyiapkan alat bantu praktek berupa torso dan lainnya sebelum praktek	
2. Mengajarkan letak bagian tubuh manusia kepada murid	3. Mempelajari bagian bagian tubuh manusia

Nama *Use Case* : Memberikan Latihan Soal

Actor : Guru, Murid

Type : *Primary Key*

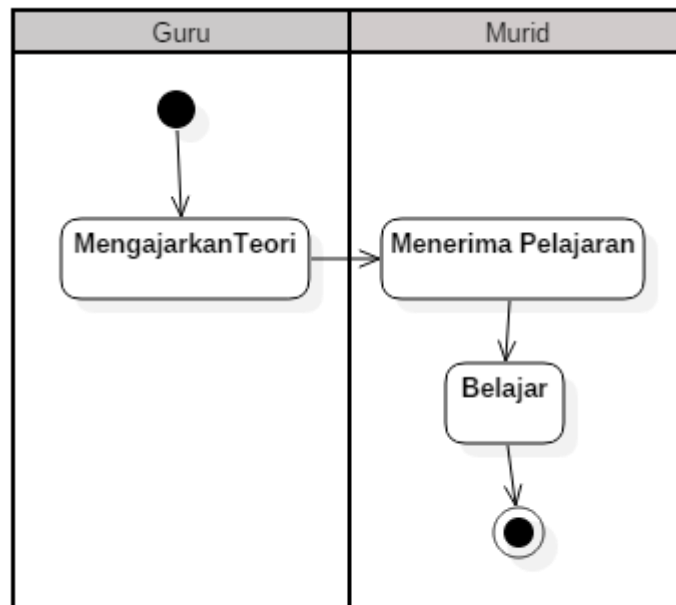
Tujuan : Untuk mengetahui kemampuan murid.

Deskripsi : Guru memberikan latihan soal kepada murid, tentang pelajaran yang sudah diberikan

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Memberikan Latihan Soal

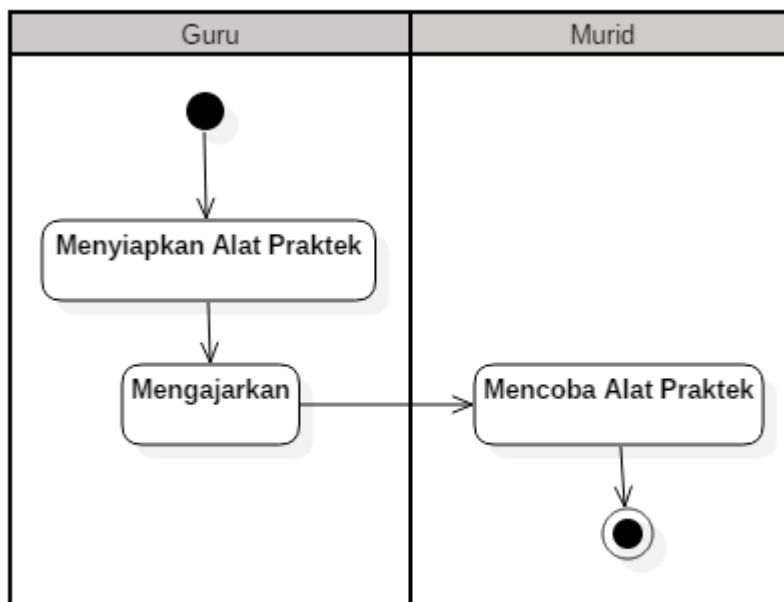
Guru	Murid
1. Setelah melakukan pembelajaran teori dan praktek, guru memberikan evaluasi kepada murid	
	2. Mengerjakan latihan soal yang diberikan
	3. Mengumpulkan Jawaban
4. Memeriksa jawaban murid	

4.1.2.2 Activity Diagram Mengajarkan Teori



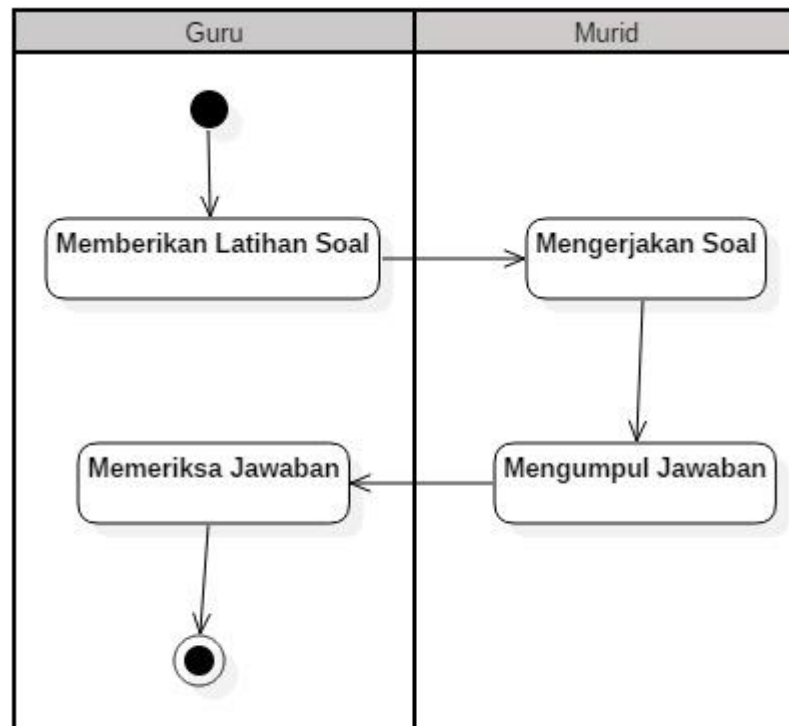
Gambar 4.2 Activity Diagram Mengajarkan Teori

4.1.2.3 Activity Diagram Praktek Dengan Torso



Gambar 4.3 Activity Diagram Praktek Dengan Torso.

4.1.2.4 Activity Diagram Memberikan Latihan Soal



Gambar 4.4 Activity Diagram Memberikan Latihan Soal

4.1.3 Analisis Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan pada Sekolah Menengah Pertama ditemukan beberapa kelemahan sistem dan muncul peluang dari sistem tersebut, diantaranya murid hanya bisa belajar anatomi tubuh manusia di sekolah saja dan waktu yang terbatas, adapun kelemahan-kelemahan diantaranya sebagai berikut :

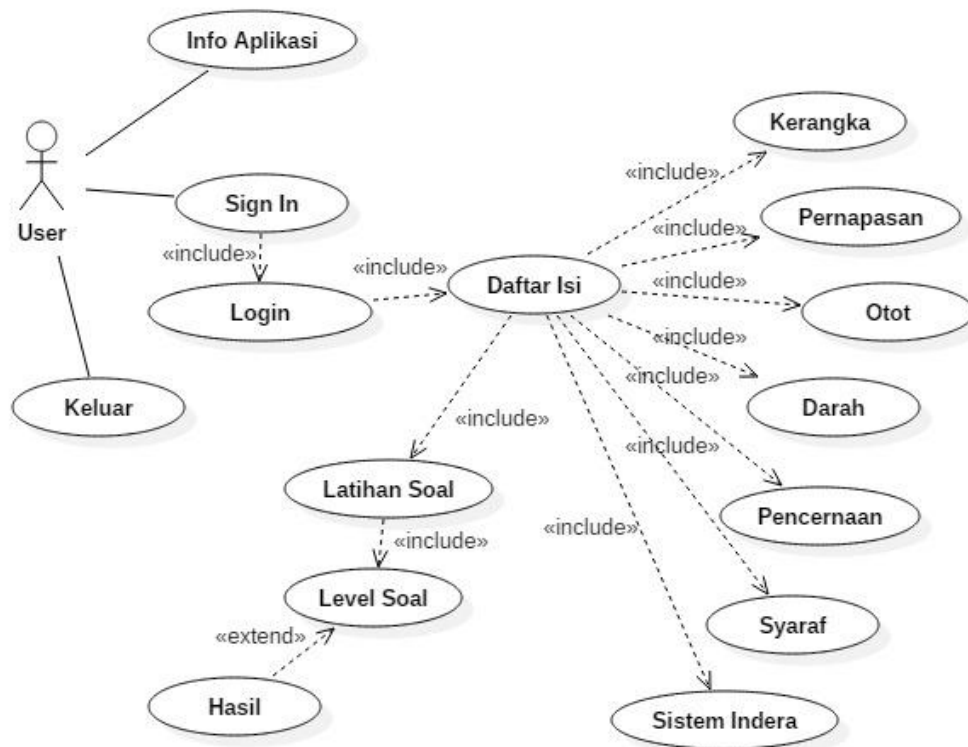
- Belum adanya aplikasi pendukung yang akan mempermudah wawasan para murid tentang anatomi tubuh manusia.
- Memungkinkan terjadi kesulitan dalam penangkapan ilmu pelajaran pengetahuan anatomi tubuh manusia saat adanya ujian harian.
- Para murid hanya bisa belajar tentang anatomi tubuh manusia di sekolah saja dengan buku yang seadanya.

4.2 Model Perancangan

Setelah diketahui permasalahan yang terjadi pada tahap model analisis, maka tahap selanjutnya adalah model perancangan yaitu membuat perancangan antarmuka. Pada tahap ini sistem digambarkan dengan, *use case diagram activity diagram, sequence diagram* untuk kemudian di implementasikan kedalam sebuah program. Dalam perancangan juga akan dirancang sebuah rancangan output, rancangan input.

4.2.1 Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan

Desain sistem informasi pengenalan anatomi tubuh manusia pada user yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *use case diagram*, seperti pada gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Use Case Diagram Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia.

Alur sistem pengenalan anatomi tubuh manusia yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. User dapat membuka aplikasi tersebut jika sudah mendaftar, lalu membuka form login dengan memasukkan username dan password yang sudah dibuat. Disana ada daftar isi yang akan menjelaskan tentang anatomi tubuh manusi.
2. Setelah membuka daftar isi, user bisa membaca berbagai macam informasi tentang anatomi tubuh manusia.
3. Di menu kerangka user bisa mengetahui penjelasan dan berbagai macam kerangka tubuh manusia.
4. Di menu pernapasan user bisa mengetahui sistem pernapasan pada tubuh manusia.
5. Di menu otota user bisa mengetahui berbagai macam otot manusia beserta fungsinya.
6. Di menu darah user bisa mengetahui sistem peredaran darah pada tubuh manusia.
7. Di menu pencernaan user bisa melihat sistem pencernaan pada tubuh manusia.
8. Di menu syaraf user bisa mengetahui berbagai macam syaraf yang ada pada tubuh manusia dan kegunaan syaraf tersebut.
9. Di menu sistem indera user bisa mengetahui ada berapa macam sistem indera pada tubuh manusia.
10. Setelah membaca, user dapat melakukan evaluasi dengan membuka menu latihan soal.
11. Di menu latihan soal, user bisa menguji pengetahuan tentang anatomi tubuh manusia dengan adanya nilai setelah mengerjakan latihan soal dengan berbagai macam tingkat kesulitan soal.

4.2.2 Analisis Use Case Pengenalan Anatomi Tubuh Yang Diusulkan

Nama *Use Case* :Info Aplikasi

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk dapat masuk ke halaman tentang informasi admin yang membuat aplikasi.

Deskripsi :User membuka halaman informasi tentang aplikasi tersebut.

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Info Aplikasi

User
1. Membuka Halaman Info Aplikasi
2. Melihat Halaman

Nama *Use Case* :Keluar

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk keluar dari aplikasi.

Deskripsi :User dapat keluar dengan mekan tombol keluar dan juga back pada android.

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Keluar

User
1. User dapat keluar dengan menekan tombol exit pada aplikasi.

Nama *Use Case* :Tombol Sign In

Actor :User

Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk membuat data user.
 Deskripsi : User membuat username dan password untuk membuka aplikasi.

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Tombol Sign In

User
1. User menekan tombol sign in.
2. User mendaftarkan username dan password untuk masuk ke menu aplikasi.

Nama *Use Case* : Tombol Log In
 Actor : User
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk masuk ke aplikasi.
 Deskripsi : User memasukkan username dan password yang sudah dibuat untuk bisa masuk ke menu aplikasi.

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Tombol Log in

User
1. User menekan tombol log in.
2. User memasukkan username dan password untuk masuk ke menu aplikasi.

Nama *Use Case* : Daftar Isi
 Actor : User
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Melihat isi menu yang ada di aplikasi.

Deskripsi :User dapat memilih informasi anatomi tubuh di menu daftar isi.

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Daftar Isi

User
1. User memilih informasi pengenalan anatomi tubuh manusi di menu daftar isi.
2. User dapat membaca berbagai informasi anatomi di menu daftar isi.

Nama *Use Case* :Kerangka

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Mengetahui berbagai macam penjelasan tentang rangka manusia.

Deskripsi :User dapat mempelajari tentang kerangka pada tubuh manusia.

Tabel 4.9 Skenario *Use Case* Kerangka

User
1. User dapat mempelajari tentang kerangka pada tubuh manusia.

Nama *Use Case* :Pernapasan

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Mengetahui sistem pernapasan pada tubuh manusia.

Deskripsi :User dapat mempelajari tentang sistem pernapasan pada tubuh manusia.

Tabel 4.10 Skenario *Use Case* Pernapasan

User
1. User dapat mengetahui tentang sistem pernapasan pada manusia.

Nama *Use Case* :Otot

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Mengetahui berbagai macam otot pada tubuh manusia.

Deskripsi :User dapat mempelajari otot manusia beserta fungsi dan letaknya.

Tabel 4.11 Skenario *Use Case* Otot

User
1. User dapat mempelajari sistem otot manusia dan letaknya.

Nama *Use Case* :Darah

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Mengetahui sistem peredaran darah manusia.

Deskripsi :User dapat memilih menu tentang darah dan mempelajari sistem peredaran darah manusia.

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Darah

User
1. User dapat mengetahui tentang sistem peredaran darah pada tubuh manusia.

Nama *Use Case* :Pencernaan

Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Mengetahui berbagai macam sistem pencernaan pada tubuh manusia.
Deskripsi	:User dapat memilih menu tentang pencernaan dan mempelajari sistem pencernaan pada tubuh manusia.

Tabel 4.13 Skenario *Use Case* Pencernaan

User
1. User dapat mengetahui tentang sistem pencernaan pada tubuh manusia.

Nama <i>Use Case</i>	:Syaraf
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Mengetahui berbagai macam sistem syaraf pada tubuh manusia.
Deskripsi	:User dapat memilih menu tentang syaraf dan mempelajari macam-macam sistem syaraf pada tubuh manusia.

Tabel 4.14 Skenario *Use Case* Syaraf

User
1. User dapat mengetahui tentang sistem syaraf pada tubuh manusia.

Nama <i>Use Case</i>	:Sistem Indera
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Mengetahui berbagai macam sistem indera pada tubuh manusia.

Deskripsi :User dapat memilih menu sistem indera dan mempelajari macam-macam sistem indera pada tubuh manusia.

Tabel 4.15 Skenario *Use Case* Sistem Indera

User
1. User dapat mengetahui tentang sistem indera pada tubuh manusia.

Nama *Use Case* :Latihan Soal, Hasil

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Mengevaluasi hasil pembelajaran user tentang anatomi tubuh manusia.

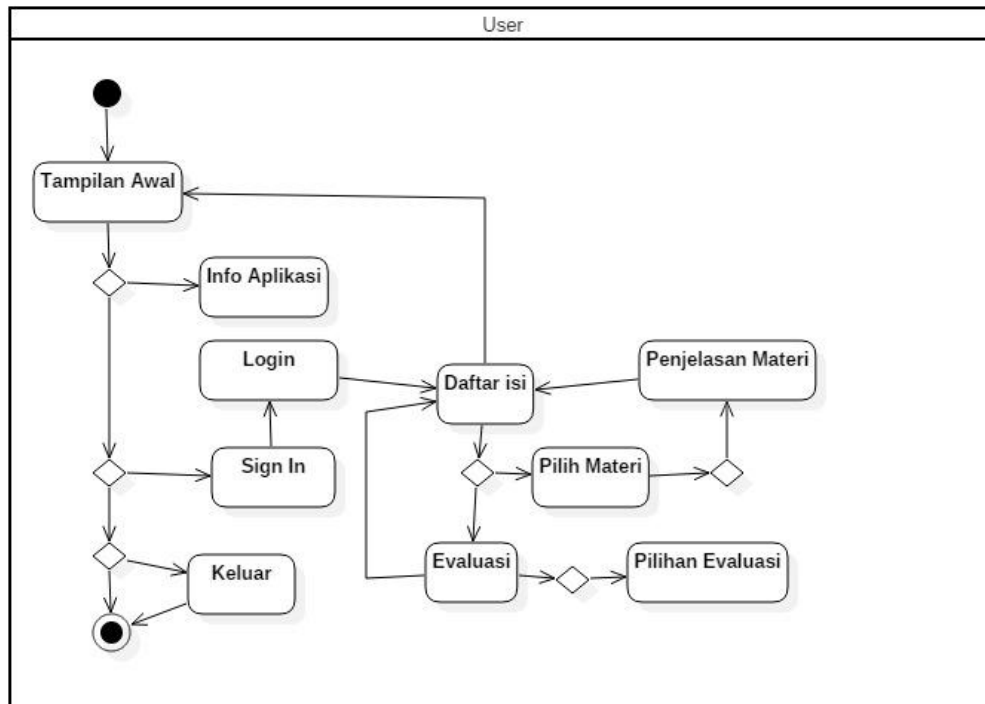
Deskripsi :User dapat memilih menu latihan soal untuk mengetahui kemampuan sendiri tentang anatomi tubuh manusia.

Tabel 4.16 Skenario *Use Case* Latihan Soal

User
1. User dapat melakukan evaluasi kemampuan tentang anatomi tubuh manusia dengan adanya latihan soal.
2. User dapat melihat hasil dari evaluasi yang sudah dikerjakan.

4.2.3 Activity Diagram Pengenalan Anatomi Yang Diusulkan

Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* login admin seperti pada gambar 4.6 berikut :

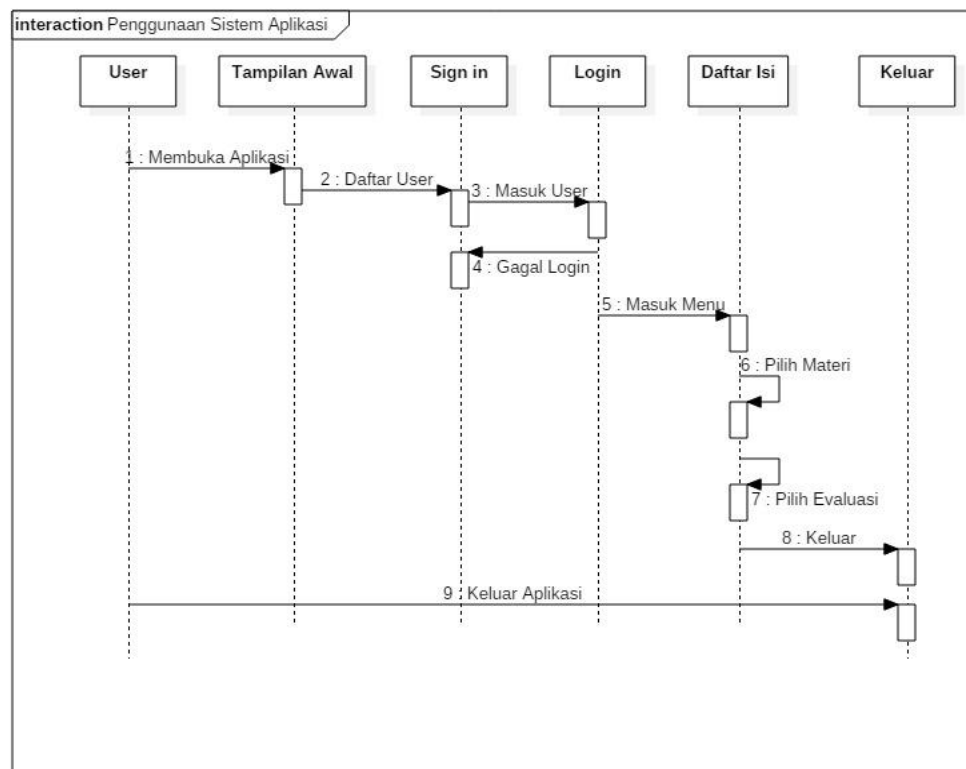


Gambar 4.6 Activity Diagram Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia

4.2.4 Sequence Diagram

4.2.4.1 Penggunaan Sistem Aplikasi

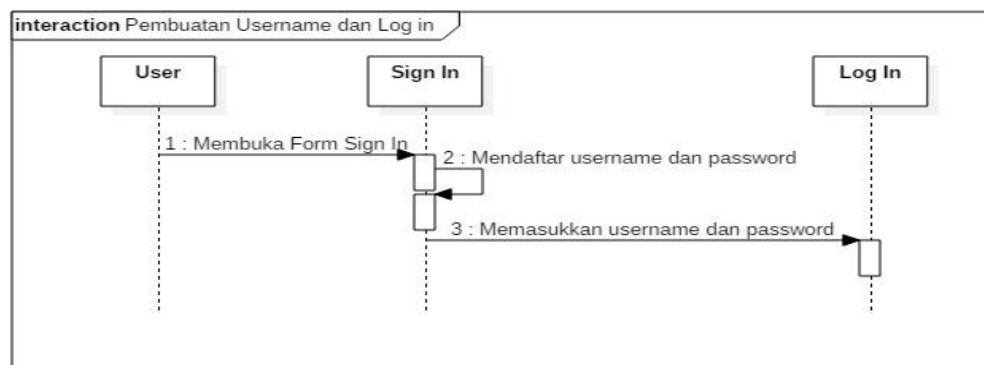
Adapun desain sistem penggunaan sistem aplikasi yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* penggunaan sistem aplikasi seperti pada gambar 4.7 berikut :



Gambar 4.7 *Sequence Diagram* Penggunaan Sistem Aplikasi.

4.2.4.2 Pembuatan Username dan Password User

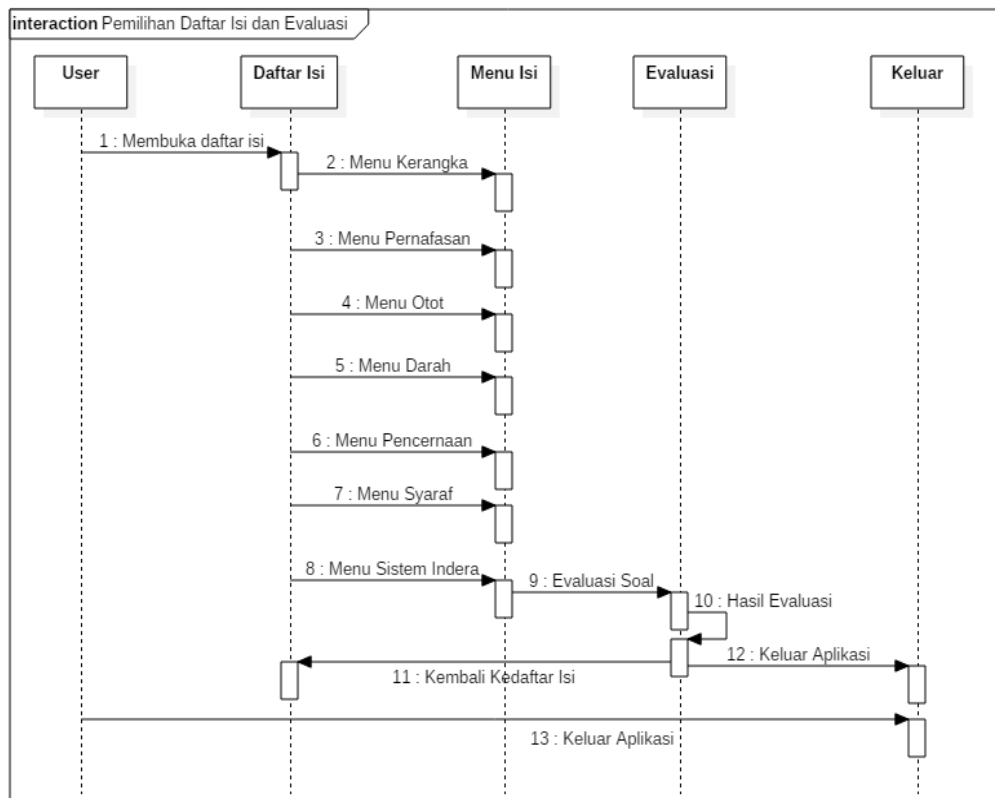
Desain sistem penggunaan sistem aplikasi yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* pembuatan username dan password seperti pada gambar 4.8 berikut :



Gambar 4.8 *Sequence Diagram* Pembuatan Username dan Password.

4.2.4.3 Pemilihan Menu Daftar Isi

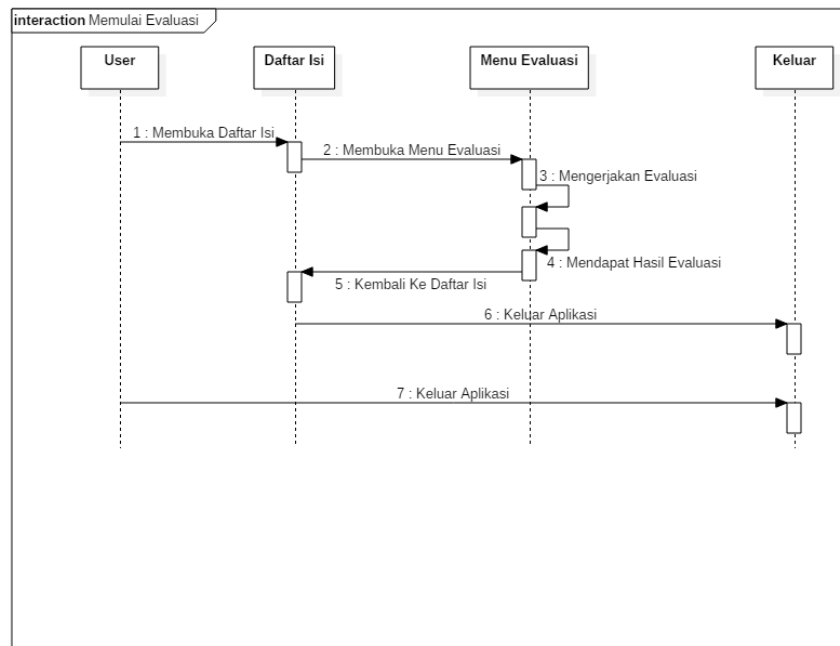
Adapun desain pemilihan menu daftar isi yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* menu daftar isi seperti pada gambar 4.9 berikut :



Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Pemilihan Menu Daftar Isi.

4.2.4.4 Memulai Evaluasi

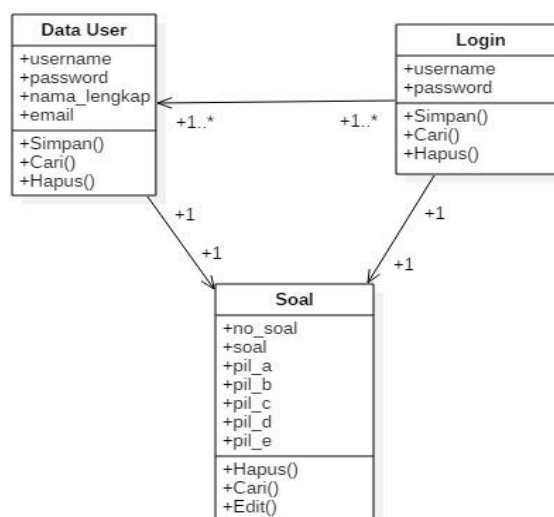
Adapun desain evaluasi yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* memulai evaluasi seperti pada gambar 4.10 berikut :



Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Memulai Evaluasi.

4.2.5 Class Diagram

Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *class diagram*, seperti pada gambar 4.11 berikut :



Gambar 4.11 *Class Diagram*.

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa *class* yang terbentuk terdiri dari 3 *class diagram* yang saling berelasi. Dan masing-masing *class* memiliki operasi yang sama dan juga beda. Berikut tabel keterangan *class diagram*.

Tabel 4.17 Tabel User

Field Name	Type	Size	Description
Username	Char	10	Id pengguna
Password	Char	8	Password pengguna
Nama Lengkap	Varchar	30	Nama Pengguna
Email	Varchar	25	Email pengguna

Tabel 4.18 Tabel Login

Field Name	Type	Size	Description
Username	Char	10	Id pengguna
Password	Char	8	Password pengguna

Tabel 4.19 Tabel Soal

Field Name	Type	Size	Description
No_Soal	Int	3	No Soal
Soal	Varchar	100	Soal Latihan
Pil_a	Varchar	50	Jawaban Soal A
Pil_b	Varchar	50	Jawaban Soal B
Pil_c	Varchar	50	Jawaban Soal C
Pil_d	Money	50	Jawaban Soal D
Pil_e	Date	50	Jawaban Soal E

4.2.6 Rancangan *Output* dan *Input*

Berikut rancangan *output* dan *input* dalam sistem pengenalan anatomi tubuh manusia.

4.2.6.1 Rancangan *Output*

Rancangan keluaran (*Design Output*) adalah informasi yang dihasilkan oleh proses pengolahan data yang dilakukan secara otomatis oleh android yang telah terkomputerisasi. Rancangan keluaran (*Design Output*) ini merupakan bentuk dan format yang dihasilkan oleh program. Berikut rancangan keluaran (*Design Output*) yang digunakan dalam sistem pengenalan anatomi tubuh manusia. Berikut merupakan rancangan output yang diusulkan.

4.2.6.1.1 Hasil Evaluasi Latihan Soal

NILAI	
No Benar :	
No Salah :	
Keluar	Mulai Lagi

Gambar 4.12 Rancangan *Output* Hasil Evaluasi Soal

4.2.6.2 Rancangan *Input*

4.2.6.2.1 Tampilan Awal Aplikasi

Logo

NAMA APLIKASI

KELUAR

JAM

INFO

Background

LOG IN

SIGN IN

Info Admin

Gambar 4.13 Rancangan *Input* Tampilan Awal Aplikasi

4.2.6.2.2 Tampilan *Sign In* Aplikasi

Logo

NAMA APLIKASI

KE LOG IN

Nama

Email

Username

Password

Simpan

Gambar 4.14 Rancangan *Input* Tampilan *Sign In* Aplikasi

4.2.6.2.3 Tampilan *Log In* Aplikasi

LOGO NAMA APLIKASI

KE SIGN IN

Username

Password ☐

Log In

Gambar 4.15 Rancangan *Input* Tampilan *Log In* Aplikasi

4.2.6.2.4 Rancangan Tampilan Daftar Materi

LOGO NAMA APLIKASI

Daftar Materi

Otot

Pernafasan

Kerangka

Syaraf

Pencernaan

Darah

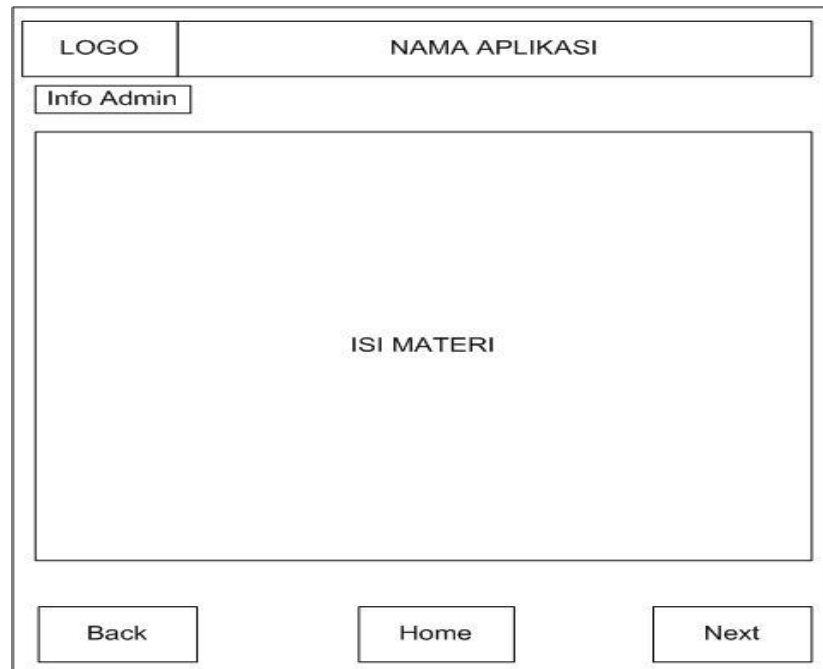
Sistem Indera

Home

Latihan Soal

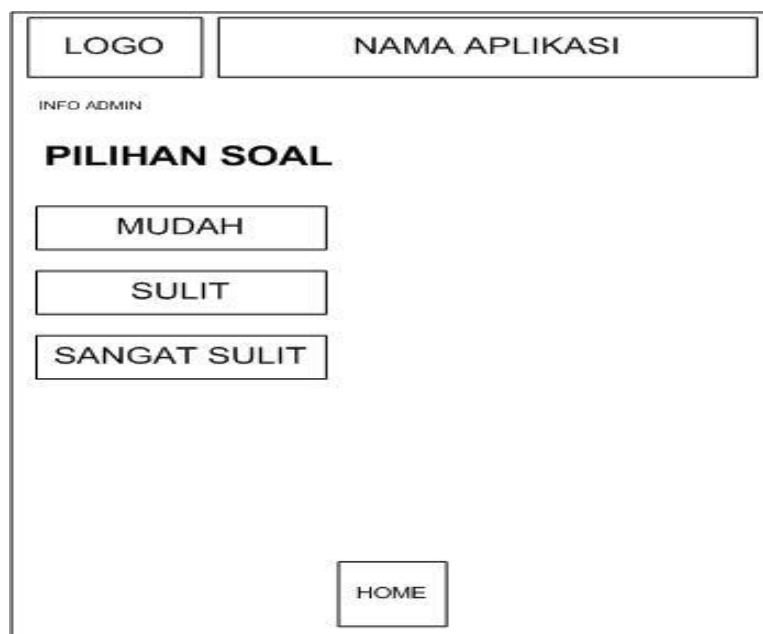
Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Daftar Materi

4.2.6.2.5 Rancangan Tampilan Isi Materi



Gambar 4.17 Rancangan Tampilan Isi Materi

4.2.6.2.6 Rancangan Tampilan Masuk Pilihan Soal



Gambar 4.18 Rancangan Tampilan Masuk Pilihan Latihan Soal

4.2.6.2.7 Rancangan Tampilan Awal Evaluasi Latihan

Wireframe of the initial evaluation screen for a quiz. The layout includes:

- Top row: **Nama**, **No Soal**, **Tanggal**
- Second row: **Waktu**
- Central box:
 - INPUT NAMA**
 - Text input field
 - BUTTON OK**
- Bottom row: **Back**, **Hasil**, **Next**

Gambar 4.19 Rancangan Evaluasi Latihan Soal

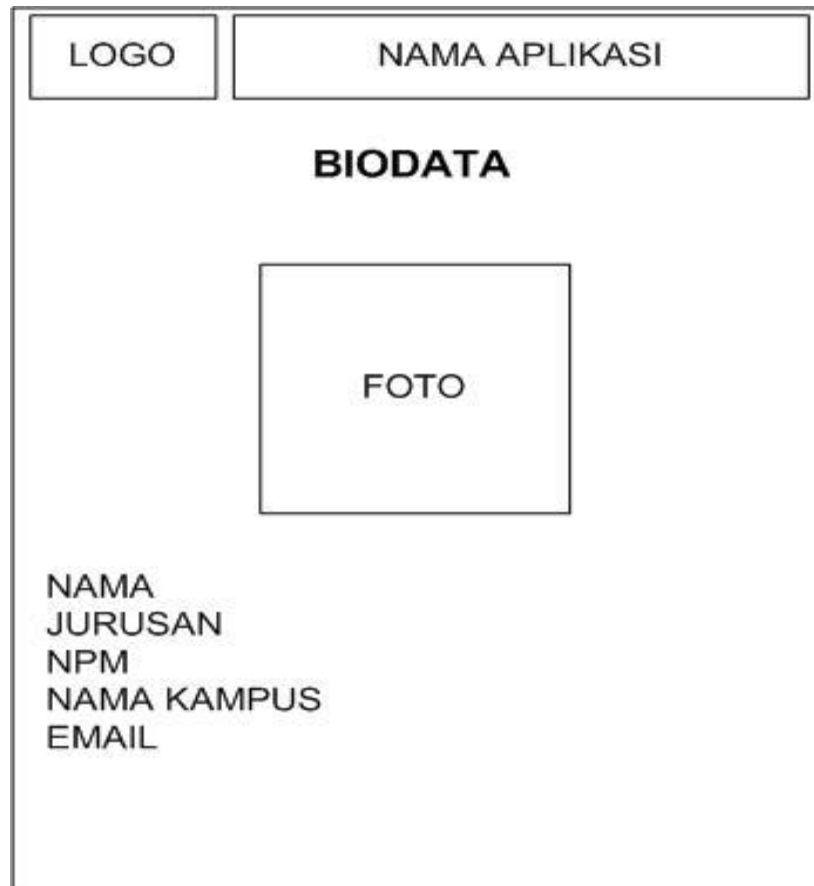
4.2.6.2.8 Rancangan Tampilan Memulai Latihan Soal

Wireframe of the screen to start a quiz. The layout includes:

- Header: **LOGO**, **NAMA APLIKASI**
- Labels: **Nama User**, **No Soal**, **Tanggal**, **Waktu**
- Main section: **SOAL**
- Options: **Pilihan A**, **Pilihan B**, **Pilihan C**, **Pilihan D**, **Pilihan E**
- Bottom row: **BACK**, **HASIL**, **NEXT**

Gambar 4.20 Rancangan Tampilan Memulai Latihan Soal

4.2.6.2.9 Rancangan Tampilan Info Admin



Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Info Admin

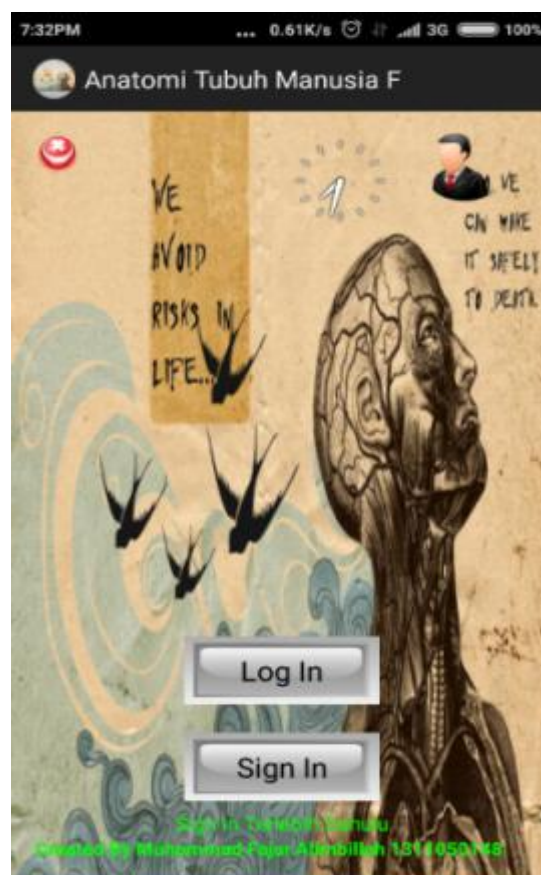
4.3 Implementasi *Prototype*

4.3.1 Hasil Pembuatan Aplikasi

Pada pembahasan hasil program aplikasi ini dijelaskan dalam bentuk tampilan program yang telah dijalankan (*running*). Adapun penjelasan fungsi atau kegunaan tombol-tombol yang terdapat pada tampilan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

4.3.1.1 Tampilan Awal Aplikasi

Pada tampilan awal aplikasi yaitu menampilkan menu – menu utama, dimana user dapat melihat info admin, lalu ada *sign in* dan *log in* aplikasi. Berikut gambar tampilan awal aplikasi anatomi tubuh manusia seperti pada gambar 4.22 dibawah ini.



Gambar 4.22 Tampilan Awal Aplikasi

4.3.1.2 Tampilan Menu Info

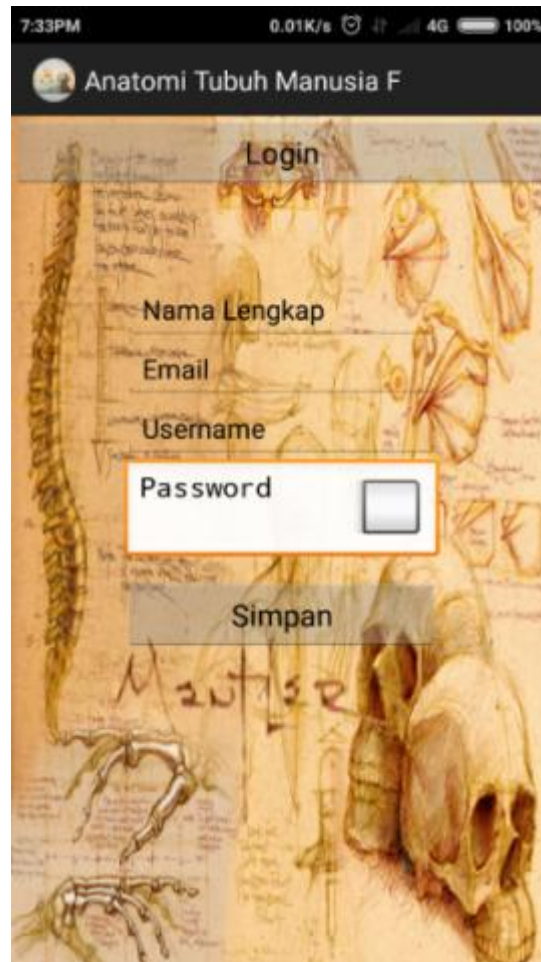
Pada tampilan info admin terdapat info admin yang membuat aplikasi ini. Berikut gambar tampilan info admin aplikasi anatomi tubuh manusia terdapat pada gambar 4.23 dibawah ini.



Gambar 4.23 Tampilan Info Admin

4.3.1.3 Tampilan Menu *Sign In*

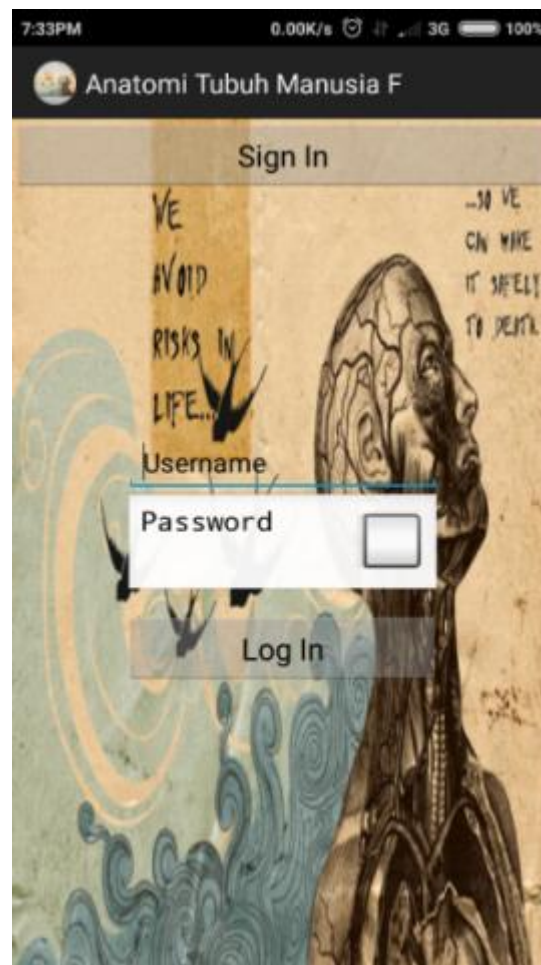
Pada menu *sign in*, user dapat memasukkan nama lengkap, email beserta *username* dan *password* yang digunakan untuk membuka aplikasi ini. Berikut gambar tampilan menu *sign in* seperti pada gambar 4.24 dibawah ini.



Gambar 4.24 Tampilan Menu *Sign In*

4.3.1.4 Tampilan Menu *Log In*

Pada menu *log in*, user memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat di menu *sign in* dan user dapat membuka menu selanjutnya. Berikut gambar tampilan menu *log in* seperti pada gambar 4.25 dibawah ini.



Gambar 4.25 Tampilan Menu *Log In*

4.3.1.5 Tampilan Daftar Materi

Pada tampilan ini, user dapat memilih materi anatomi tubuh yang akan dibaca. Di tampilan ini terdapat berbagai macam materi tentang anatomi tubuh, seperti kerangka, sistem pencernaan, penjelasan otot manusia, sistem peredaran darah, sistem indera pada manusia, dan juga ada evaluasi dengan berbagai macam tingkat kesulitan dalam pengerjaannya. Berikut gambar tampilan daftar materi seperti pada gambar 4.26 dibawah ini.

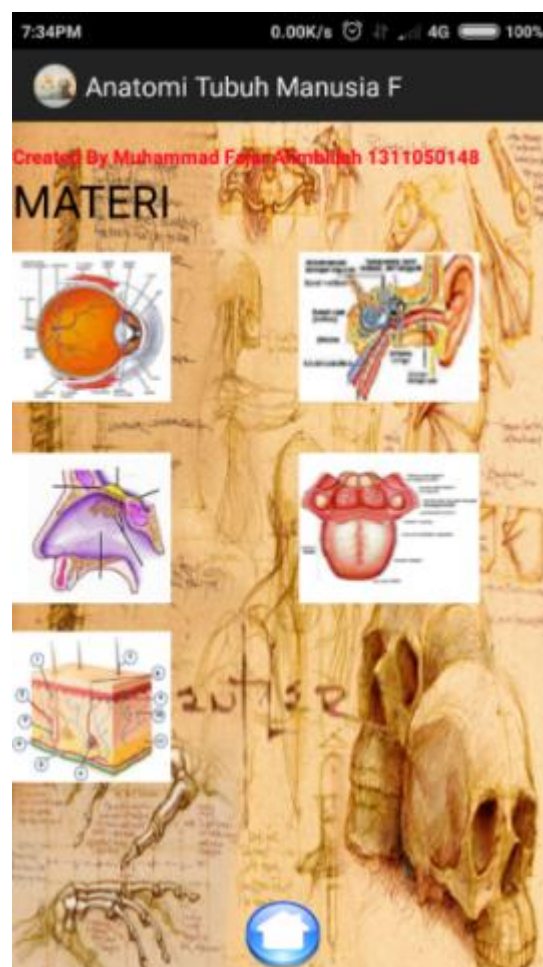


Gambar 4.26 Tampilan Daftar Materi

Setelah user membaca berbagai macam materi yang ada, user dapat mengerjakan latihan soal yang ada, juga ada tombol home yang digunakan untuk menuju tampilan awal aplikasi.

4.3.1.6 Tampilan Salah Satu Materi

Pada tampilan pemilihan materi ini, user bisa memilih salah satu materi yang akan dibaca terlebih dahulu. Berikut gambar tampilan pemilihan materi seperti pada gambar 4.27 dibawah ini.



Gambar 4.27 Pemilihan Salah Satu Materi

4.3.1.7 Tampilan Salah Satu Isi Materi

Pada tampilan isi materi ini, user bisa mempelajari materi dengan tenang dengan adanya *backsound* dan juga penjelasan materi yang ringkas dan jelas. Juga ada tombol home yang digunakan untuk kembali ke menu daftar materi. Berikut gambar tampilan isi salah satu materi seperti pada gambar 4.28 dibawah ini.



Gambar 4.28 Tampilan Isi Salah Satu Materi

4.3.1.8 Tampilan Menu Pilihan Soal

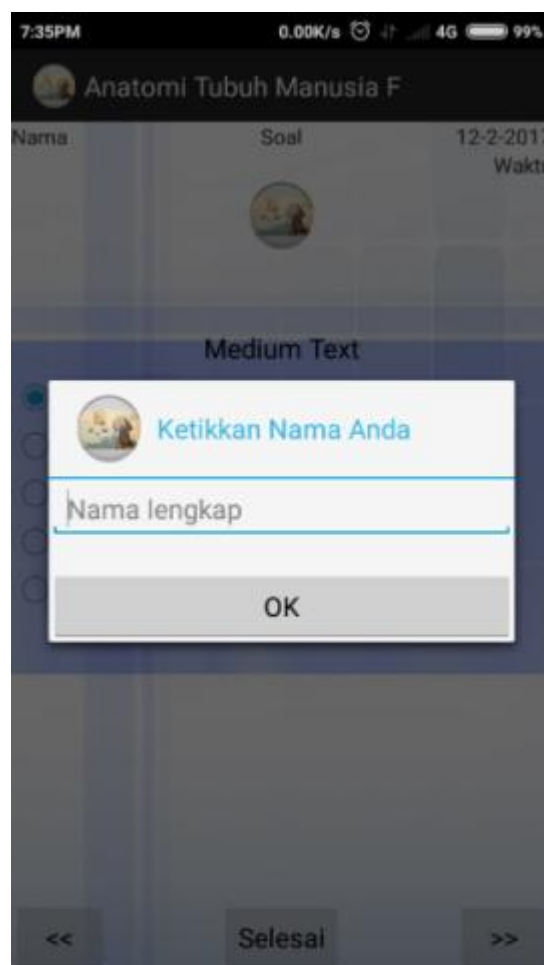
Pada menu pilihan soal ini, user dapat memilih salah satu dari 3 tingkatan kesulitan soal tersebut. Berikut gambar tampilan menu pilihan soal seperti pada gambar 4.29 dibawah ini.



Gambar 4.29 Tampilan Menu Pilihan Soal

4.3.1.9 Tampilan Awal Latihan Soal

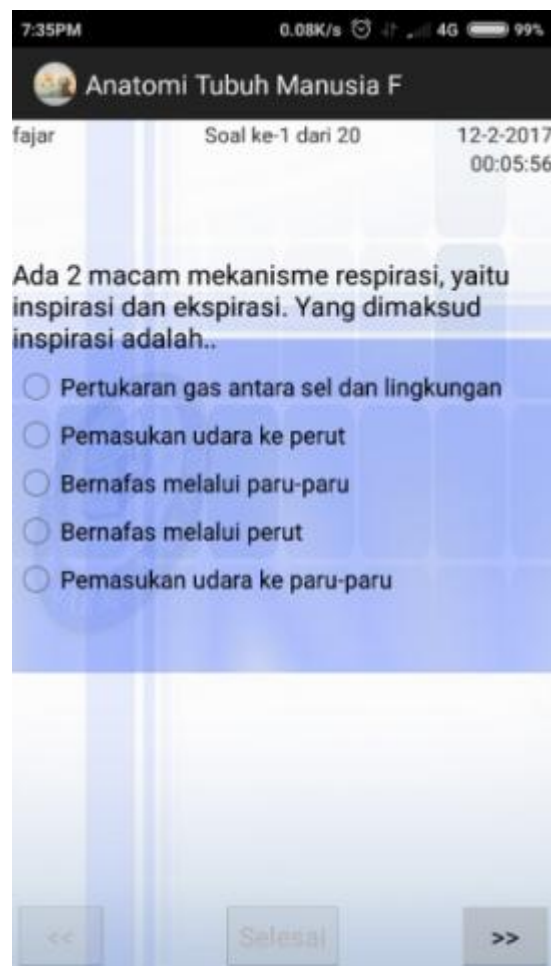
Pada latihan soal ini, user memasukkan nama terlebih dahulu. Di tampilan soal ini juga menampilkan tanggal, nama dan waktu pengerjaan soal beserta nomor soalnya. Berikut gambar tampilan awal memulai latihan soal seperti pada gambar 4.30 dibawah ini.



Gambar 4.30 Tampilan Awal Latihan Soal

4.3.1.10 Tampilan Pengerjaan Latihan Soal

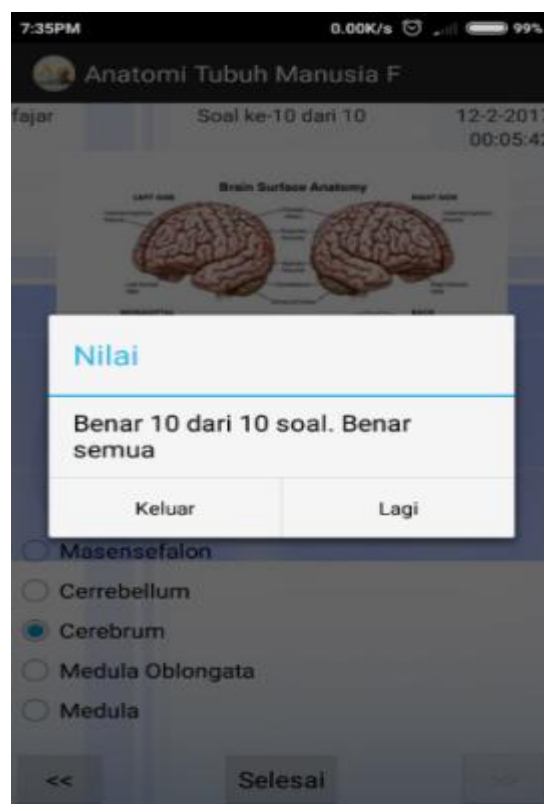
Pada tampilan ini, user dapat mengerjakan soal-soal pilihan ganda yang telah tersedia untuk mengukur kemampuan masing-masing user. Di tampilan ini ada tombol untuk melanjutkan soal dan juga bisa kembali ke soal sebelumnya. Berikut gambar tampilan pengerjaan latihan soal seperti pada gambar 4.31 dibawah ini.



Gambar 4.31 Tampilan Pengerjaan Latihan Soal

4.3.1.11 Tampilan Hasil Evaluasi Latihan Soal

Pada tampilan ini, user dapat melihat hasil dari latihan soal yang sudah dikerjakan dengan menekan tombol selesai, pada tampilan ini juga ada nomor soal yang jawabannya benar dan salah. Berikut gambar tampilan hasil evaluasi latihan soal seperti pada gambar 4.32 dibawah ini.



Gambar 4.32 Tampilan Hasil Evaluasi Latihan Soal

4.4 Evaluasi Aplikasi

Berikut merupakan hasil evaluasi aplikasi anatomi tubuh manusia yang telah dibuat dengan menggunakan tabel pengujian dibawah ini.

Tabel 4.20 Evaluasi Aplikasi

No	Keterangan	Bisa	Tidak
1.	Membuka aplikasi anatomi	√	
2.	<i>Sign in</i>	√	
3.	<i>Log in</i>	√	
4.	Menu Info Admin	√	
5.	Tombol Keluar	√	
6.	Daftar Materi -Kerangka -Pernapasan -Otot -Darah -Pencernaan -Syaraf -System Indera	√	
7.	Tombol <i>Next</i> , <i>Back</i> , dan <i>Home</i>	√	
8.	<i>Backsound</i> Materi	√	
9.	Menu Latihan Soal	√	
10.	Hasil Latihan Soal	√	

4.5 Pembahasan

Pembahasan ini berisikan tentang sistem informasi anatomi tubuh manusia dengan menggunakan aplikasi android. Aplikasi android ini memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. Mempermudah user dalam mempelajari anatomi tubuh manusia.
- b. Aplikasi ini dapat digunakan di semua *handphone* android dan sangat mudah digunakan oleh semua kalangan.
- c. Materi yang ada sangat jelas dan mudah dipahami.
- d. Adanya evaluasi yang dapat digunakan user untuk mengukur kemampuannya masing-masing.

Program ini memiliki kekurangan sebagai berikut :

- a. Kurangnya sistem pengolahan data materi dan soal sehingga tidak dapat diupdate oleh masing-masing user.
- b. Materi yang ada kurang lengkap dalam menjelaskan secara keseluruhan tentang anatomi tubuh manusia.
- c. Penggunaan database pada aplikasi ini hanya digunakan pada latihan soal, dan penginputan data user saja.