

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

Hasil dari program Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia terdiri dari halaman yang memiliki beberapa menu. Halaman yang ditampilkan berupa halaman *flash* yang akan berubah sesuai dengan menu yang dipilih oleh *user*.

##### **4.1.1 Halaman Intro**

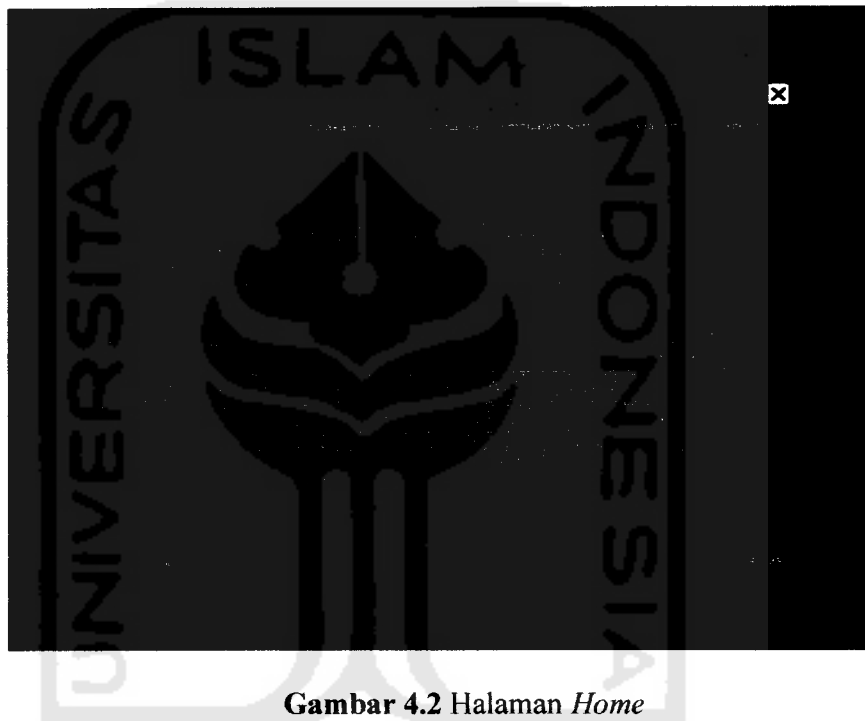
Intro adalah halaman *flash* yang akan ditampilkan saat pertama kali aplikasi dijalankan berupa *preloading* yang minimalis dan tampilan judul. Halaman ini hanya berupa tampilan animasi gambar *loading* yang bertujuan agar aplikasi tidak secara langsung menuju halaman *home*. Halaman intro ditunjukkan pada Gambar 4.1.



**Gambar 4.1** Halaman Intro

#### 4.1.2 Halaman *Home*

Halaman ini adalah halaman yang ditampilkan setelah halaman intro selesai. Halaman ini memuat *hyperlink* menu dan animasi tampilan awal. Halaman *home* terlihat pada Gambar 4.2.

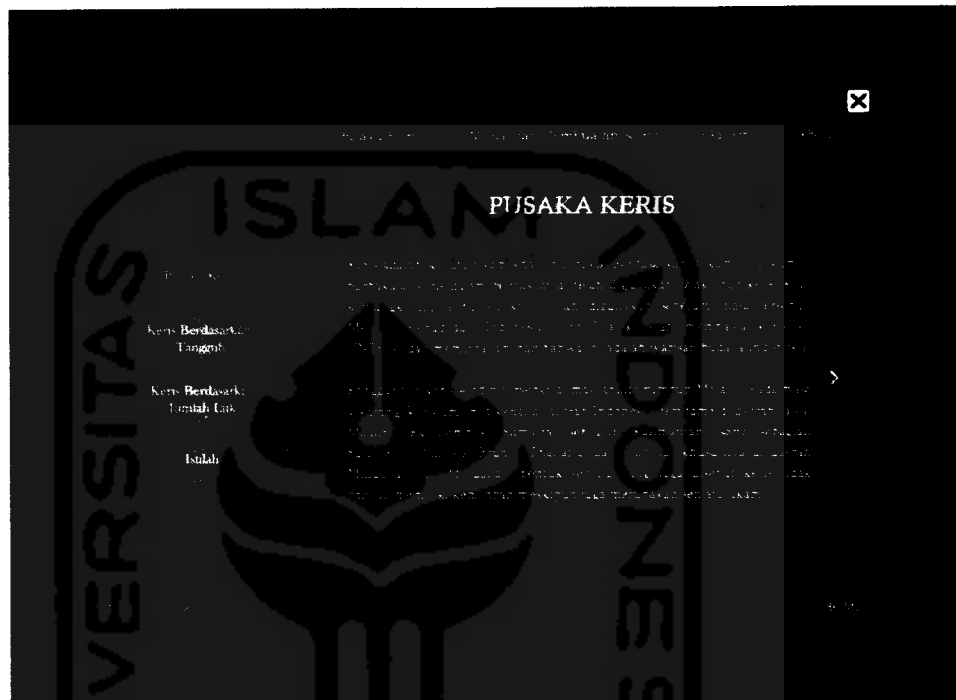


Gambar 4.2 Halaman *Home*

#### 4.1.3 Halaman Pusaka Keris

Halaman ini merupakan submenu dari menu pusaka keris, apabila tombol pusaka keris pada menu utama maka akan langsung menuju ke halaman submenu pusaka keris. Halaman submenu pusaka keris menampilkan informasi umum mengenai keris, seperti keris adalah senjata tikam khas Indonesia, wilayah persebaran keris, macam-macam bentuk keris dan tata cara penggunaan keris. Terdapat tombol

*next* dan *back* untuk melanjutkan informasi mengenai pusaka keris. Halaman submenu pusaka keris ditunjukkan pada Gambar 4.3.



**Gambar 4.3** Halaman Pusaka Keris

#### **4.1.4 Halaman Keris Berdasarkan Tangguh**

Halaman ini merupakan submenu dari menu pusakan keris. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai pengertian tangguh keris, pembagian tangguh keris. Terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi mengenai tangguh keris. Halaman submenu keris berdasarkan tangguh ditunjukkan pada Gambar 4.4.



**Gambar 4.4** Halaman Keris Berdasarkan Tangguh

#### 4.1.5 Halaman Keris Berdasarkan Jumlah Luk

Halaman ini merupakan submenu dari menu pusaka keris. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai luk keris. Halaman submenu keris berdasarkan jumlah luk ditunjukkan pada Gambar 4.5.

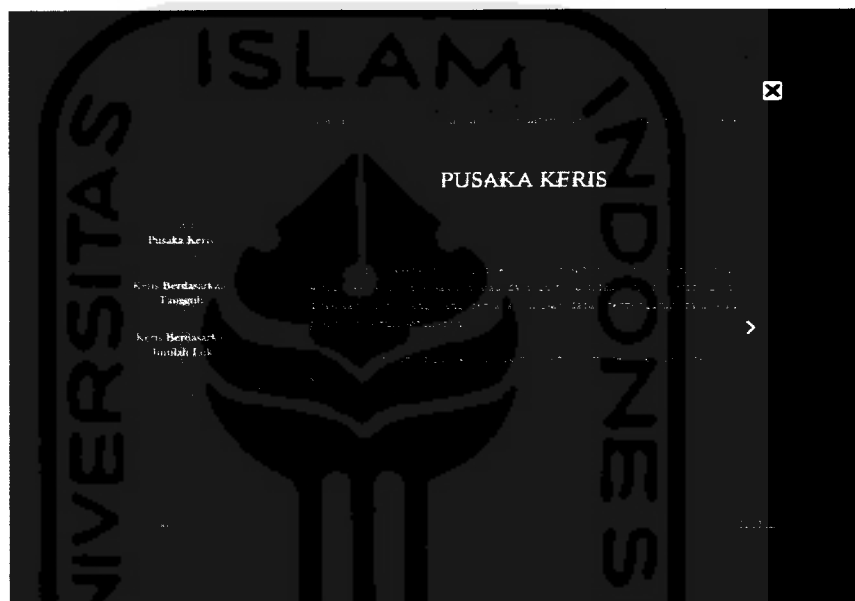


**Gambar 4.5** Halaman Keris berdasarkan Jumlah Luk



#### 4.1.6 Halaman Istilah

Halaman ini merupakan submenu dari menu pusaka keris. pada halaman ini terdapat informasi mengenai istilah-istilah dalam dunia perkerisan yang biasa digunakan. Halaman submenu istilah ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Istilah

#### 4.1.7 Halaman Visualisasi Pembuatan Keris

Halaman ini berisi video visualisasi cara pembuatan keris. Ketika tombol ini ditekan maka akan secara langsung keluar video pembuatan keris. Halaman submenu visualisasi pembuatan keris ditunjukkan pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman Visualisasi Pembuatan Keris

#### 4.1.8 Halaman Foto

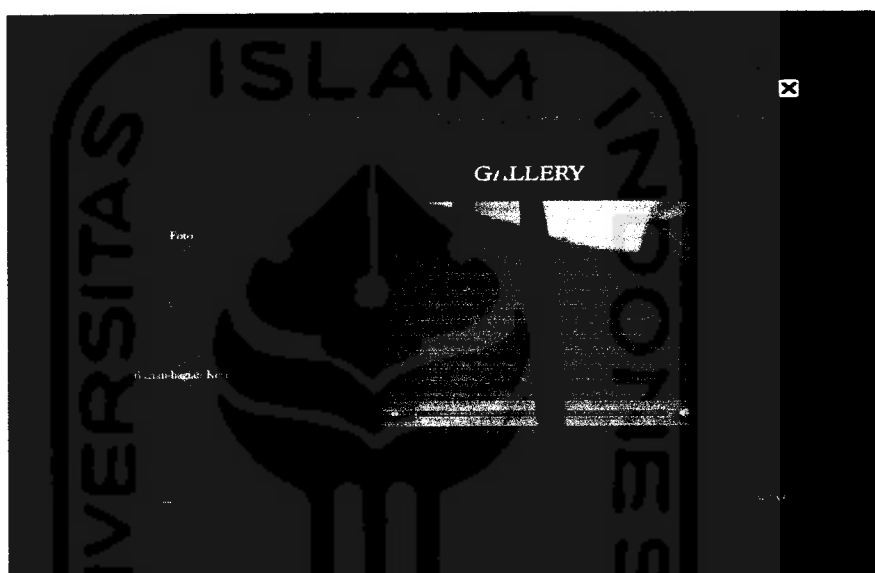
Halaman ini merupakan submenu dari menu *gallery*. Pada halaman ini terdapat beberapa gambar keris dari 5 tangguh yaitu, Majapahit, Mataram, Pajajaran, Surakarta dan Tuban. Halaman submenu foto ditunjukkan pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman Foto

#### 4.1.9 Halaman Video

Halaman ini merupakan submenu dari menu *gallery*. Pada halaman ini terdapat video pembuatan keris. Halaman submenu video ditunjukkan pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Video

#### 4.1.10 Halaman Bagian-Bagian Keris

Halaman ini merupakan submenu dari menu *gallery*. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai bagian-bagian keris disertai gerakan gambar keris yang berputar, sehingga ketika pada bagian-bagian tertentu keris akan menampilkan informasi mengenai bagian tersebut. Halaman submenu bagian-bagian keris ditunjukkan pada Gambar 4.10.



**Gambar 4.10** Halaman Bagian-bagian Keris

#### **4.1.11** Halaman *About*

Halaman ini berisi biodata pembuat aplikasi pengenalan pusaka keris berbasis multimedia. Halaman *about* ditunjukkan pada Gambar 4.11.



**Gambar 4.11** Halaman *About*



## **4.2 Pengujian Sistem**

Pengujian sistem Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia pada tahap ini dilakukan secara keseluruhan untuk mengetahui kinerja sistem agar dapat diketahui kelemahan-kelemahan ataupun kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi saat sistem dijalankan. Pengujian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah program tersebut sudah dapat berjalan sesuai dengan fungsi-fungsi yang diharapkan dan apakah sudah sesuai dengan tujuan dari pembuatan program tersebut.

## **4.3 Analisis Kinerja Sistem**

Analisis kinerja sistem dapat dibuat setelah melalui proses pengujian sistem yang dilakukan sendiri. Selain itu, analisis sistem juga didapat melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dengan keterangan asal, sebagai bagian dari kalangan masyarakat umum, kalangan wisatawan, dan kalangan penggemar keris dengan rentang usia antara 20 – 25 tahun. Dengan dibatasnya usia responden, diharapkan akan didapatkan hasil analisis yang lebih berbobot setelah responden mencoba program aplikasi tersebut. Pertanyaan kuisisioner yang diberikan responden terkait dengan :

### **1. Kelengkapan informasi**

Pertanyaan yang diajukan : Bagaimanakah menurut anda kelengkapan informasi Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia ini ?

Tujuan dari pemberian pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui apakah data-data yang tersaji sudah cukup untuk menambah pengetahuan masyarakat umum, wisatawan, dan kalangan penggemar keris tentang Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia ataukah belum.

## 2. Kejelasan Visualisasi

Pertanyaan yang diajukan : Bagaimanakah menurut anda kejelasan Visualisasi yang disampaikan oleh aplikasi ini ?

Tujuan dari pemberian pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui apakah informasi yang ditampilkan sudah cukup untuk membantu dan menjelaskan kepada masyarakat umum, wisatawan, dan kalangan penggemar keris tentang kejelasan tahap-tahap pembuatan pusaka keris ataukah belum.

## 3. Tampilan dan desain program

Pertanyaan yang diajukan : Apakah menurut anda tampilan dan desain program aplikasi ini bagus dan menarik ?

Tujuan dari pemberian pertanyaan tersebut adalah untuk menilai apakah tampilan dan desain program tersebut sudah menjadi suatu media informasi yang menarik untuk masyarakat umum, wisatawan, dan kalangan penggemar keris atau apakah belum.

#### 4. Kemudahan penggunaan aplikasi

Pertanyaan yang diajukan : Apakah anda merasa mudah dalam menggunakan aplikasi ini?

Tujuan dari pemberian pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah menjadi suatu sumber informasi yang lebih mudah karena menggunakan visualisasi ataukah belum, dan apakah pengguna merasa kesulitan atau tidak dalam menggunakan aplikasi ini.

#### 5. Manfaat program dari segi pemberian informasi

Pertanyaan yang diajukan : Apakah menurut anda program aplikasi ini bermanfaat dalam memberikan informasi seputar pusaka keris ?

Tujuan dari pemberian pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui manfaat dari aplikasi ini apakah sudah memberikan informasi yang cukup kepada masyarakat umum, wisatawan, dan kalangan penggemar keris.

#### 6. Perbandingan dengan media lain

Pertanyaan yang diajukan : Bagaimana menurut anda perbandingan aplikasi ini dengan media lain, seperti buku dan televisi ?

Tujuan dari pemberian pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui perbandingan dari aplikasi ini dengan media lain.

**Tabel 4.1** Tabel Responden

No	Jenis Kelamin	Usia	Status / pekerjaan
1.	Pria	21	Mahasiswa asal Jawa
2.	Pria	21	Mahasiswa asal Jawa
3.	Pria	20	Mahasiswa asal Sunda
4.	Pria	25	Mahasiswa asal Jawa
5.	Pria	23	Mahasiswa asal Jawa
6.	Pria	24	Mahasiswa asal Jawa
7.	Pria	22	Mahasiswa asal Jawa
8.	Pria	25	Mahasiswa asal Sunda
9.	Pria	23	Mahasiswa asal Sunda
10.	Pria	22	Mahasiswa asal Jawa

**Tabel 4.2** Tabel Pertanyaan dan Tabel *Poin*

No	Pertanyaan	Jumlah responden yang memilih			Jumlah responden dikalikan dengan poin			Rata-rata
		Kurang	Cukup	Baik	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	
1	Bagaimanakah menurut anda kelengkapan informasi Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia ini ?	0	6	4	0 x 1	6 x 2	4 x 3	2,4
2	Bagaimanakah menurut anda kejelasan Visualisasi yang disampaikan oleh aplikasi ini ?	0	9	1	0 x 1	9 x 2	1 x 3	2,1

3	Apakah menurut anda tampilan dan desain program aplikasi ini bagus dan menarik ?	2	5	3	2 x 1	5 x 2	3 x 3	2,1
4	Apakah anda merasa mudah dalam menggunakan aplikasi ini?	2	5	3	2 x 1	5 x 2	3 x 3	2,1
5	Apakah menurut anda program aplikasi ini bermanfaat dalam memberikan informasi seputar pusaka keris ?	0	5	5	0 x 1	5 x 2	5 x 3	2,5
6	Bagaimana menurut anda	0	6	4	0 x 1	6 x 2	4 x 3	2,4

perbandingan aplikasi ini dengan media lain, seperti buku dan televisi?							
<b>Total</b>			4	72	60	13,6	

Untuk memudahkan proses penghitungan hasil kuisioner, maka untuk setiap jawaban yang diberikan oleh kesepuluh orang responden diberikan *range* nilai sebagai berikut :

Nilai 1 untuk jawaban kurang

Nilai 2 untuk jawaban jawaban cukup

Nilai 3 untuk jawaban baik

Nilai tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dari jawaban responden, rumus untuk menghitung nilai rata-rata tersebut adalah:

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n}$$

Keterangan :

$x_1$  = nilai data ke - 1

$x_2$  = nilai data ke - 2

$x_n$  = nilai data ke - n

n = banyak data

Perhitungan *Poin* dari kuisisioner :

1. Pada nilai kurang dari seluruh pertanyaan didapatkan total poin 4

$$\text{Total poin / jumlah responden} = 4 / 10 = 0,4$$

2. Pada nilai cukup dari seluruh pertanyaan didapatkan total poin 72

$$\text{Total poin / jumlah responden} = 72 / 10 = 7,2$$

3. Pada nilai baik dari seluruh pertanyaan didapatkan total poin 60

$$\text{Total poin / jumlah responden} = 60 / 10 = 6$$

Dari Tabel Pertanyaan dan Tabel Poin dapat disimpulkan :

1. Kelengkapan informasi

Dari hasil kuisisioner yang dilakukan kepada sepuluh orang responden diketahui bahwa nilai mayoritas adalah cukup. Berarti kelengkapan informasi yang terdapat dalam aplikasi ini sudah cukup memadai untuk menyampaikan informasi mengenai keris.

2. Kejelasan Visualisasi

Dari hasil kuisisioner yang dilakukan kepada sepuluh orang responden diketahui bahwa nilai mayoritas adalah cukup. Berarti kejelasan visualisasi yang terdapat



dalam aplikasi ini sudah cukup memadai untuk menyampaikan informasi mengenai bagaimana keris dibuat.

### 3. Tampilan dan desain program

Dari hasil kuisioner yang dilakukan kepada sepuluh orang responden diketahui bahwa nilai mayoritas adalah cukup. Berarti tampilan dan desain program yang terdapat dalam aplikasi ini sudah cukup nyaman untuk digunakan.

### 4. Kemudahan penggunaan aplikasi

Dari hasil kuisioner yang dilakukan kepada sepuluh orang responden diketahui bahwa nilai mayoritas adalah cukup. Berarti kemudahan penggunaan aplikasi yang terdapat dalam aplikasi ini sudah cukup *user friendly* sehingga mudah untuk dioperasikan.

### 5. Manfaat program dari segi pemberian informasi

Dari hasil kuisioner yang dilakukan kepada sepuluh orang responden diketahui bahwa nilai mayoritas adalah cukup dan baik. Berarti manfaat program dari segi pemberian informasi yang terdapat dalam aplikasi ini sangat bermanfaat dalam menyampaikan informasi seputar pusaka keris.

### 6. Perbandingan dengan media lain

Dari hasil kuisioner yang dilakukan kepada sepuluh orang responden diketahui bahwa nilai mayoritas adalah cukup. Berarti perbandingan aplikasi ini dengan media lain sudah cukup memiliki keunggulan.

#### 4.4 Kelebihan dan Kekurangan Program

Dari hasil analisis dan kusioner maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi ini.

Kelebihan aplikasi adalah :

1. Kelengkapan informasi adalah cukup memenuhi.
2. Kejelasan visualisasi adalah cukup memenuhi.
3. Menggunakan animasi 3D.
4. Penyampaian informasi lebih menarik dari pada manual (membaca buku).

Kekurangan aplikasi adalah :

1. Object pada animasi masih kurang halus dan nyata.
2. Desain dan tampilan aplikasi masih kurang menarik dan nyaman.