BAB V

PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi Program

Dalam tahap implementasi "**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS J2ME STUDI KASUS DI SDN ASMI BANDUNG**" ini, analisis kebutuhan perangkat pendukung menjadi hal yang sangat penting. Sistem ini dapat berjalan dengan baik, apabila memenuhi standar minimal dari perangkat keras (*hardware*) yang telah ditetapkan sebelumnya dalam tahap analisis kebutuhan sistem. Selain itu kebutuhan perangkat lunak pendukung juga harus tersedia demi kelancaran tahap implementasi program.

Dalam proses mengimplementasi ini ada beberapa langkah - langkah yang dilakukan, yaitu :

1. Menuliskan kode program (*coding*), tahap ini dilakukan dengan menggunakan program pengembang apikasi java, yaitu NetBeans IDE 7.1.
2. Melakukan proses pemaketan dengan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh NetBeans IDE 7.1.
3. Menguji program dengan menggunakan emulator handphone yang disediakan oleh NetBeans IDE 7.1. dan J2MEWTK 2.2 (Java2 Micro Edition Wireless Toolkit).
4. Analisis jalannya program dalam perangkat yang sesungguhnya, serta melakukan *debuging* atau perbaikan program jika diperlukan.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada dalam membangun aplikasi pengenalan hewan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate, SP1.
2. J2SE SDK (Java2 Standart Edition Software Development Kit) versi 1.6.0.
3. J2MEWTK (Java2 Micro Edition Wireless Toolkit) versi 2.2 dengan MIDP 2.0.
4. NetBeans 7.1,
5. PhotoScape.

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat lunak yang digunakan pada dalam membangun aplikasi pengenalan hewan ini adalah sebagai berikut :

1. Intel CORE i3
2. RAM 2 GB
3. VGA 2 GB
4. Hardisk 640 GB
5. Monitor
6. Mouse dan Keyboard
7. Handphone (yang mendukung teknologi Java MIDP 2.0).

5.1.3 Implementasi Aplikasi pada Handphone

Untuk mengimplementasikan aplikasi pengenalan hewan ini pada handphone maka harus dibuat koneksi antara komputer dengan handphone. Koneksi dapat

dilakukan menggunakan kabel data atau bluetooth. Setelah terhubung maka file siap diakses.

File Hewan.*jar* yang telah terbentuk dengan menggunakan NetBeans Mobility 7.1 antara lain:

- *build*
- *dist*
- *nbproject*
- *src*

File *.jar* yang terdapat di folder *dist* dicopy ke *memory* handphone dan pilih install. Aplikasi siap dijalankan di handphone.

5.1.4 Implementasi Class

Implementasi class pada Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis J2ME dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Implementasi Class

No	Nama Kelas	Nama File Fisik	Package	Nama Executabel	Jenis Class
1	hewan	hewan.java	hewan	hewan.jar	public
2	MenuUtama	MenuUtama.java	hewan	hewan.jar	public
3	HewanDarat	HewanDarat.java	hewan	hewan.jar	public
4	HewanAir	HewanAir.java	hewan	hewan.jar	public
5	HewaDaratAir	HewanDaratAir.java	hewan	hewan.jar	public
6	SuaraHewan	SuaraHewan.java	hewan	hewan.jar	public
7	Soal	Soal.java	hewan	hewan.jar	public
8	Tentang	Tentang.java	hewan	hewan.jar	public

5.1.5 Implementasi Antarmuka

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan yang direncanakan. Pada implementasi perangkat lunak ini akan dijelaskan bagaimana program sistem ini bekerja, dengan memberikan tampilan sistem atau aplikasi yang dibuat.

Implementasi dari Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis J2ME studi kasus di SDN ASMI Bandung ini terdiri dari beberapa halaman yang memiliki fungsi sendiri-sendiri. Halaman-halaman tersebut akan tampil secara berurutan sesuai dengan urutan yang telah terprogram, setelah pengguna melakukan proses tertentu.

5.1.5.1 Tampilan *Splash Screen*

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Splash Screen

Fungsi : Setelah memilih aplikasi pengenalan hewan dari *emulator* atau *ponsel* pertama kali akan ditampilkan *Splash Screen* yang berupa animasi teks.



Gambar 5.1 Splash Screen

5.1.5.2 Tampilan Menu

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Menu

Fungsi : Menu utama memiliki 6 pilihan yaitu : Hewan Darat, Hewan Air, Hewan Darat Air, Suara Hewan, Soal, dan Tentang. Untuk masuk ke pilihan yang diinginkan pilih menu pilih dengan menekan tombol Joystick. Untuk keluar dari aplikasi pilih menu Keluar dengan menekan tombol Joystick. Tampilannya seperti gambar 5.2.



Gambar 5.2 Menu

5.1.5.3 Tampilan Hewan Darat

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Hewan Darat

Fungsi : Jika *user* memilih menu hewan darat pada aplikasi ini maka sistem akan menampilkan daftar pilihan hewan. Untuk masuk ke hewan yang diinginkan, pilih dengan tombol *joystick* atas bawah lalu tekan tombol *joystick* untuk hewan yang dipilih. Jika ingin kembali ke Menu aplikasi, maka dipilih menu Kembali. Tampilannya seperti gambar 5.3 .



Gambar 5.3 Hewan Darat

5.1.5.4 Tampilan Form Anjing (salah satu hewan darat)

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Anjing

Fungsi : Jika *user* memilih anjing pada list hewan darat pada aplikasi ini maka sistem akan menampilkan form anjing.. Jika ingin kembali ke list hewan darat, maka dipilih menu Kembali. Tampilannya seperti gambar 5.4 .



Gambar 5.4 Anjing (salah satu hewan darat)

5.1.5.5 Tampilan Hewan Air

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Hewan Air

Fungsi : Jika *user* memilih menu hewan air pada aplikasi ini maka sistem akan menampilkan daftar pilihan hewan. Untuk masuk ke hewan yang diinginkan, pilih dengan tombol *joystick* atas bawah lalu tekan tombol *joystick* untuk hewan yang dipilih. Jika ingin kembali ke Menu aplikasi, maka dipilih menu Kembali. Tampilannya seperti gambar 5.5 .



Gambar 5.5 Hewan Air

5.1.5.6 Tampilan Hewan Darat dan Air

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Hewan Air

Fungsi : Jika *user* memilih menu hewan darat dan air pada aplikasi ini maka sistem akan menampilkan daftar pilihan hewan. Untuk masuk ke hewan yang diinginkan, pilih dengan tombol *joystick* atas bawah lalu tekan tombol *joystick*

untuk hewan yang dipilih. Jika ingin kembali ke Menu aplikasi, maka dipilih menu Kembali. Tampilannya seperti gambar 5.6 .



Gambar 5.6 Hewan Darat dan Air

5.1.5.7 Tampilan Suara Hewan

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Suara Hewan

Fungsi : Jika *user* memilih menu suara hewan pada aplikasi ini maka sistem akan menampilkan daftar pilihan hewan. Untuk memilih hewan yang diinginkan, pilih dengan tombol *joystick* atas bawah lalu pilih menu ok untuk memilih hewan yang dipilih. Jika telah masuk ke form suara, bila ingin mendengarkan suraka pilih menu mainkan. Jika ingin kembali ke Menu aplikasi, maka dipilih menu back. Tampilannya seperti gambar 5.7.



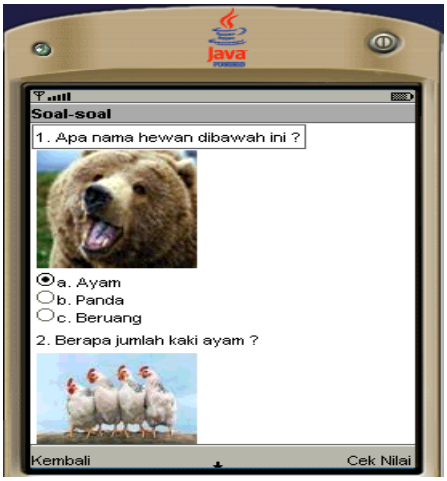
Gambar 5.7 Suara Hewan

5.1.5.8 Tampilan Soal

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Soal

Fungsi : Jika *user* memilih menu soal pada aplikasi ini maka sistem akan menampilkan beberapa soal serta pilihannya. Untuk memilih jawaban yang diinginkan, pilih dengan tombol *joystick* atas bawah lalu tekan tombol *joystick* untuk jawaban yang dipilih, lalu bila soal telah terisi semua pilih menu cek nilai secara otomatis hasil akan keluar pada textfield yag terdapat di dalam form soal. Jika ingin kembali ke Menu aplikasi, maka dipilih menu Kembali. Tampilannya seperti gambar 5.8.



Gambar 5.8 Soal

5.1.5.9 Tampilan Tentang

Nama Program : hewan.java

Nama Form : Tentang

Fungsi : Jika *user* memilih menu tentang pada aplikasi ini maka sistem akan menampilkan informasi referensi aplikasi. Jika ingin kembali ke Menu aplikasi, maka dipilih menu Kembali. Tampilannya seperti gambar 5.9.



Gambar 5.9 Tentang

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian yang digunakan untuk menguji sistem yang baru dibangun adalah dengan menggunakan metode black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

5.2.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan yaitu dengan menguji sistem secara alpha dan betha. Pengujian Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis J2ME studi kasus di SDN ASMI Bandung ini lebih menitik beratkan kepada pengujian rule-rule yang dibangun berdasarkan knowledge base yang diperoleh dari buku materi ilmu pengetahuan alam sd kelas tiga dan ensiklopedia mini hewan. Rencana pengujian dapat dilihat pada table 5.2 di bawah ini :

Tabel 5.2 Pengujian Sistem

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
HewanDarat	Menampilkan hewan darat	Black Box
HewanAir	Menampilkan hewan air	Black Box
HewaDaratAir	Menampilkan hewan darat dan air	Black Box
SuaraHewan	Menampilkan suara hewan	Black Box
Soal	Menjawab Soal	Black Box
Tentang	Tentang Aplikasi	Black Box

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Berdasarkan rencana pengujian yang telah disusun, maka dapat dilakukan pengujian sebagai berikut :

1. Pengujian Hewan Darat

Tabel 5.3 Pengujian Hewan Darat

Kasus dan Hasil Uji	
Data masukan	User memilih menu Hewan darat
Yang diharapkan	Dapat menampilkan informasi hewan darat setelah memilih daftar hewan di dalam list hewan darat
Pengamatan	Proses dapat menampilkan informasi tentang hewan darat
Hasil Pengujian	Berhasil

2. Pengujian Hewan Air

Tabel 5.4 Pengujian Hewan Air

Kasus dan Hasil Uji	
Data masukan	User memilih menu Hewan Air
Yang diharapkan	Dapat menampilkan informasi hewan air setelah memilih daftar hewan di dalam list hewan air
Pengamatan	Proses dapat menampilkan informasi tentang hewan air
Hasil Pengujian	Berhasil

3. Pengujian Hewan Darat dan Air

Tabel 5.5 Pengujian Hewan Darat dan Air

Kasus dan Hasil Uji	
Data masukan	User memilih menu Hewan darat dan air
Yang diharapkan	Dapat menampilkan informasi hewan darat dan air setelah memilih daftar hewan di dalam list hewan darat dan air
Pengamatan	Proses dapat menampilkan informasi tentang hewan darat dan air
Hasil Pengujian	Berhasil

4. Pengujian Suara Hewan

Tabel 5.6 Pengujian Suara Hewan

Kasus dan Hasil Uji	
Data masukan	User memilih menu Suara Hewan
Yang diharapkan	Dapat menampilkan suara hewan setelah memilih daftar hewan di dalam list suara hewan
Pengamatan	Proses dapat menampilkan suara hewan
Hasil Pengujian	Berhasil

5. Pengujian Soal

Tabel 5.7 Pengujian Soal

Kasus dan Hasil Uji	
Data masukan	User memilih menu Soal
Yang diharapkan	Dapat menampilkan soal dan skor jawaban setelah menjawab pertanyaan di dalam form soal
Pengamatan	Proses dapat menampilkan soal dan skor hasil jawaban
Hasil Pengujian	Berhasil

6. Pengujian Tentang

Tabel 5.8 Pengujian Tentang

Kasus dan Hasil Uji	
Data masukan	User memilih menu Tentang
Yang diharapkan	Dapat menampilkan informasi referensi materi dan pembuat aplikasi pengenalan hewan
Pengamatan	Proses dapat menampilkan informasi referensi materi dan pembuat aplikasi pengenalan hewan
Hasil Pengujian	Berhasil

5.2.3 Pengujian Data Benar dan Data Salah

1. Pengujian data benar:

A. Correctness

Tabel 5.9 Pengujian data benar Correctness

NO	ITEM PENGUJIAN	HASIL PENGAMATAN	HASIL YANG DIHARAPKAN
1	Memilih Menu Hewan Darat	Masuk ke form list hewan darat	Sesuai
2	Memilih Menu Hewan Air	Masuk ke form list hewan air	Sesuai
3	Memilih Menu Hewan Darat dan Air	Masuk ke form list hewan darat dan air	Sesuai
4	Memilih Menu Suara Hewan	Masuk ke form list suara hewan	Sesuai
5	Memilih Menu Soal-soal	Masuk ke form soal-soal	Sesuai
6	Memilih Menu Tentang	Masuk ke form tentang	Sesuai

B. Portable

Tabel 5.10 Pengujian data benar Portable

NO	ITEM PENGUJIAN	HASIL PENGAMATAN	HASIL YANG DIHARAPKAN
1	Mengakses aplikasi menggunakan Handphone berbasis Java	Masuk ke dalam Aplikasi dan dapat digunakan	Sesuai
2	Mengakses aplikasi menggunakan PC	Aplikasi tidak dapat digunakan	Sesuai
3	Mengakses aplikasi menggunakan Laptop	Aplikasi tidak dapat digunakan	Sesuai
4	Mengakses aplikasi menggunakan Tablet	Aplikasi tidak dapat digunakan	Sesuai

C. Performance

Tabel 5.11 Pengujian data benar Performance

NO	ITEM PENGUJIAN	HASIL PENGAMATAN	HASIL YANG DIHARAPKAN
1	Mengakses aplikasi menggunakan Handphone Sony Ericsson P1i	Masuk ke dalam Aplikasi dan dapat digunakan	Sesuai
2	Mengakses aplikasi menggunakan Handphone Nokia C2-00	Masuk ke dalam Aplikasi dan dapat digunakan	Sesuai
3	Mengakses aplikasi menggunakan Handphone BlackBerry Gemini 8520	Masuk ke dalam Aplikasi dan dapat digunakan	Sesuai

2. Pengujian data salah:

A. Correctness

Tabel 5.12 Pengujian data salah Correctness

NO	ITEM PENGUJIAN	HASIL PENGAMATAN	HASIL YANG DIHARAPKAN
1	Menekan tombol mainkan di form detail suara hewan terus menerus dengan cepat	Aplikasi gagal dijalankan dan error, untuk di hp sony ericsson P1i muncul pemberitahuan application closed MMFControllerProxyServer5 ff56ba6, reason code KERN-EXEC, Reason number 3	Tidak sesuai

B. Portable

Tabel 5.13 Pengujian data salah Portable

NO	ITEM PENGUJIAN	HASIL PENGAMATAN	HASIL YANG DIHARAPKAN
1	Mengakses aplikasi menggunakan Handphone berbasis Symbian namun tidak mendukung format WAP untuk aplikasi pengenalan hewan	Masuk ke dalam Aplikasi dan dapat digunakan, namun disaat memainkan suara tidak dapat dijalankan	Sesuai

C. Performance

Tabel 5.14 Pengujian data salah Performance

NO	ITEM PENGUJIAN	HASIL PENGAMATAN	HASIL YANG DIHARAPKAN
1	Mengakses aplikasi menggunakan Handphone Nokia E63	Aplikasi dapat digunakan, pada bagian mainkan suara tidak dapat muncul	Tidak Sesuai

5.2.4 Uji Coba Program

Aplikasi pengenalan Hewan telah diuji pada beberapa merk ponsel dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5.15 Hasil uji coba

Merk	Type	Memory	Layar	Java	Hasil
Sony Ericsson	P1i	160 Mb	TFT resistive touchscreen, 256K colors, 240 x 320 pixels	MIDP 2.0	Berhasil Dijalankan
Black Berry	Gemini 8520	256Mb	TFT MCD, 65.000 warna, 320 x 240	MIDP 2.0	Berhasil Dijalankan
Nokia	C2-00	10Mb	TFT, 65K colors, 128 x 160 pixels	MIDP 2.0	Berhasil Dijalankan

5.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus sample uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa secara fungsional sistem aplikasi Pengenalan Hewan dapat menghasilkan output yang diharapkan.

5.2.6 Pengujian Betha

Pengujian betha merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana dilakukan pengujian langsung ke lapangan yaitu anak sekolah dasar kelas 3 di SDN Asmi. Jumlah responden adalah 30 orang anak Sekolah Dasar. Pengujian ini dilakukan dengan membuat angket untuk mengetahui pendapat responden terhadap Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis J2ME studi kasus di SDN ASMI Bandung, dan selanjutnya dibagikan kepada sebagian user untuk diisi yang nantinya akan dijadikan sebagai sample dan akan dilakukan perhitungan untuk diambil kesimpulannya terhadap hasil dari pembuatan aplikasi pengenalan hewan ini. (Format angket dilampirkan).

Tabel 5.16 Angket

No.	Beberapa poin yang diteliti	Rumus Persentase Yang Digunakan
1.	Apakah tampilan dari aplikasi pengenalan hewan ini terlihat menarik?	Y = P/Q * 100%
2.	Apakah aplikasi pengenalan hewan yang dibangun mudah digunakan?	Keterangan: P = Banyaknya jawaban responden tiap soal. Q = Jumlah responden Y = Nilai persentase
3.	Apakah aplikasi pengenalan hewan yang dibangun mudah dipelajari?	
4.	Apakah aplikasi pengenalan hewan yang dibangun ini bermanfaat?	
5.	Apakah aplikasi pengenalan hewan yang dibangun memberikan informasi?	

Hasil pengujian betha sebagai berikut :

1. Apakah tampilan dari aplikasi pengenalan hewan ini terlihat menarik?

☐ Sangat menarik (1)
☐ Menarik (2)
☐ Cukup menarik (3)
☐ Kurang Menarik (4)
☐ Tidak menarik (5)

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Frekuensi Jawaban	24	5	1	0	0

Persentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Jumlah Responden	30	30	30	30	30
Jumlah Persentase	80%	16,67%	3,33%	0%	0%

Dari tabel diatas dapat diketahui informasi antara lain:

a. Jumlah responden sebanyak 30 orang anak.
b. Responden yang memilih pilihan sangat menarik (semua responden) yaitu 24 dan memiliki presentase sebesar (24/30)*100% = 80%.
c. Responden yang memilih pilihan menarik (semua responden) yaitu 5 dan memiliki presentase sebesar (5/30)*100% = 16,67%.
d. Responden yang memilih pilihan cukup menarik (semua responden) yaitu 1 dan memiliki presentase sebesar (1/30)*100% = 3,33%.
e. Untuk pilihan kurang menarik dan tidak menarik dari semua responden tidak ada yang memilih.

2. Apakah aplikasi pengenalan hewan yang dibangun mudah digunakan?

☐ Sangat mudah digunakan (1)
☐ Mudah digunakan (2)
☐ Cukup mudah digunakan (3)
☐ Kurang mudah digunakan (4)
☐ Tidak mudah digunakan (5)

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Frekuensi Jawaban	5	14	11	0	0

Persentasi Nilai

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Jumlah Responden	30	30	30	30	30
Jumlah Persentase	16,67%	46,67%	36,67%	0%	0%

Dari tabel diatas dapat diketahui informasi antara lain:

a. Jumlah responden sebanyak 30 orang anak.
b. Responden yang memilih pilihan sangat mudah digunakan (semua responden) yaitu 5 dan memiliki presentase sebesar (5/30)*100% = 16,67%.
c. Responden yang memilih pilihan mudah digunakan (semua responden) yaitu 14 dan memiliki presentase sebesar (14/30)*100% = 46,67%.
d. Responden yang memilih pilihan cukup mudah digunakan (semua responden) yaitu 11 dan memiliki presentase sebesar (11/30)*100% = 36,67%.
e. Untuk pilihan kurang mudah digunakan dan tidak mudah digunakan dari semua responden tidak ada yang memilih.

3. Apakah aplikasi pengenalan hewan yang dibangun mudah dipelajari?

☐ Sangat mudah dipelajari (1)
☐ Mudah dipelajari (2)
☐ Cukup mudah dipelajari (3)
☐ Kurang mudah dipelajari (4)
☐ Tidak mudah dipelajari (5)

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Frekuensi Jawaban	11	16	3	0	0

Persentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Jumlah Responden	30	30	30	30	30
Jumlah Persentase	36,67%	53,33%	10%	0%	0%

Dari tabel diatas dapat diketahui informasi antara lain:

a. Jumlah responden sebanyak 30 orang anak.
b. Responden yang memilih pilihan sangat mudah dipelajari (semua responden) yaitu 11 dan memiliki presentase sebesar (11/30)*100% = 36,67%.
c. Responden yang memilih pilihan mudah dipelajari (semua responden) yaitu 16 dan memiliki presentase sebesar (16/30)*100% = 53,33%.
d. Responden yang memilih pilihan cukup mudah dipelajari (semua responden) yaitu 3 dan memiliki presentase sebesar (3/30)*100% = 10%.
e. Untuk pilihan kurang mudah dipelajari dan tidak mudah dipelajari dari semua responden tidak ada yang memilih.

4. Apakah aplikasi pengenalan hewan yang dibangun ini bermanfaat?

☐ Sangat bermanfaat (1)
☐ Bermanfaat (2)
☐ Cukup bermanfaat (3)
☐ Kurang bermanfaat (4)
☐ Tidak bermanfaat (5)

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Frekuensi Jawaban	16	14	0	0	0

Persentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Jumlah Responden	30	30	30	30	30
Jumlah Persentase	53,33%	46,67%	0%	0%	0%

Dari tabel diatas dapat diketahui informasi antara lain:

a. Jumlah responden sebanyak 30 orang anak.
b. Responden yang memilih pilihan sangat bermanfaat (semua responden) yaitu 16 dan memiliki presentase sebesar (16/30)*100% = 53,33%.
c. Responden yang memilih pilihan bermanfaat (semua responden) yaitu 14 dan memiliki presentase sebesar (14/30)*100% = 46,67%.
d. Untuk pilihan cukup bermanfaat, kurang bermanfaat dan tidak bermanfaat dari semua responden tidak ada yang memilih.

5. Apakah aplikasi pengenalan hewan yang dibangun memberikan informasi?

☐ Sangat memberi informasi (1)
☐ Memberi infromasi (2)
☐ Cukup memberi informasi (3)
☐ Kurang memberi informasi(4)
☐ Tidak memberi informasi (5)

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Frekuensi Jawaban	17	13	0	0	0

Persentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5
Jumlah Responden	30	30	30	30	30
Jumlah Persentase	56,67%	43,33%	0%	0%	0%

Dari tabel diatas dapat diketahui informasi antara lain:

a. Jumlah responden sebanyak 30 orang anak.
b. Responden yang memilih pilihan sangat memberi informasi (semua responden) yaitu 17 dan memiliki presentase sebesar (17/30)*100% = 56,67%.
c. Responden yang memilih pilihan memberi informasi (semua responden) yaitu 13 dan memiliki presentase sebesar (13/30)*100% = 43,33%.
d. Untuk pilihan cukup memberi informasi, kurang memberi informasi dan tidak memberi informasi dari semua responden tidak ada yang memilih.

5.2.7 Kesimpulan Hasil Pengujian Betha

Dari pengujian betha yang telah dilakukan yaitu dengan pengujian perhitungan pilihan kategori jawaban dari angket yang telah dibagikan dilapangan kepada 30 responden siswa/ siswi sekolah dasar kelas 3 di SD Negeri Asmi , didapat kesimpulan bahwa Perancangan Aplikasi Pengenalan Dunia Hewan Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis J2ME studi kasus di SDN ASMI Bandung ini tampilannya sangat menarik, mudah digunakan, mudah dipelajari, sangat bermanfaat dan sangat memberi informasi.