

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai pengujian aplikasi multimedia untuk Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui proses kerja dari aplikasi secara menyeluruh serta untuk mengetahui adanya kelemahan dan kekurangan yang terdapat dalam aplikasi ini.

4.2 Implementasi

Implementasi adalah hasil penerapan dari perancangan aplikasi multimedia untuk Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4 yang dibangun dengan Adobe Flash menggunakan bahasa pemograman *Actionscript 3.0*, sedangkan untuk grafis dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw.

4.3 Batasan Implementasi

Dalam implementasi aplikasi Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4, terdapat hal yang ingin dibuat dan ditambahkan, akan tetapi tidak terlaksana dikarenakan keterbatasan kemampuan dan keterbatasan waktu.

1. Tiap halaman hanya dibuat secara sederhana saja.
2. Penjelasan untuk keseluruhan aplikasi tidak secara detail.
3. Gambaran yang diberikan adalah secara umum dan sedikit informasi khusus.
4. Tampilan aplikasi tidak dapat dirotasi.

4.4 Implementasi Pembuatan Aplikasi

Berikut ini adalah beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan pada proses pembuatan aplikasi ini :

1. Adobe Flash, merupakan aplikasi yang digunakan untuk membangun keseluruhan aplikasi ini.
2. Corel Draw, merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan edit gambar dan pembuatan rancangan template pada aplikasi ini.
3. Adobe Photoshop, digunakan untuk membuat gambar dan mengedit gambar berupa foto.
4. MacBook, digunakan untuk membuat sertifikat apple developer untuk proses publish dari flash menuju iOS.
5. iFunBox, software yang digunakan untuk memasukkan aplikasi yang sudah berhasil di publish yang berformat .ipa
6. iPhone4, device yang digunakan untuk proses pengujian aplikasi setelah di install.

4.4.1 Perangkat Keras Yang Digunakan

Diperlukan komponen komputer yang memiliki kemampuan pengolahan data yang cukup baik dalam segi grafis. Perangkat keras tersebut sebagai alat pengolah data yang berbentuk teks, gambar, audio, dan animasi. Spesifikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Piranti Input berupa *keyboard* dan *speaker*.
2. Piranti Output berupa monitor dan *speaker*.
3. DirectX 11, Intel (R) 4 Series Express Chipset Family 2048 MB.
4. Processor Intel (R) Core (TM) 2Duo CPU T6600 @ 2.20GHz (2 CPUs), ~2.2GHz.
5. Storage 320 GB HDD.
6. Display 14.0" 16:9 HD (1366x738) Acer Cine Crystal LED LCD.

Spesifikasi komponen perangkat keras yang diperlukan oleh pengguna untuk dapat mengakses aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Display LED-backlit IPS TFT, capacitive touchscreen, 16M colors 640 x 960 pixels, 3.5 inches (~330 ppi pixel density).
2. iPhone OS 4, upgradable to iOS 5.1 Apple A4 1 GHz Cortex-A8

4.4.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi, sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7 Ultimate 64-bit.
2. Adobe Flash CS 5 Iphone OS (AS3), digunakan untuk pembuatan aplikasi.
3. Corel Draw X5, ini digunakan untuk pembuatan *design* gambar dan icon pada menu.

4.5 Implementasi Antarmuka

Bagian ini akan membahas dan menganalisa antarmuka dari aplikasi multimedia untuk Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4 yang berisi halaman judul (cover), halaman history (sejarah), halaman instrument (instrumen), halaman video, dan halaman setting (pengaturan).

4.5.1 Halaman Cover

Halaman menu utama merupakan halaman pembuka dan awal pertama kali yang muncul pada sebuah aplikasi. Halaman awal ini berfungsi untuk mengenalkan kepada user tentang judul aplikasi sebagai wakil dari isi yang ada di dalamnya. Dalam halaman ini juga terdapat menu-menu utama yang terletak di tengah pada halaman, menu-menu diantaranya ialah history (sejarah), instrument (instrumen), video, dan setting (pengaturan) yang dimana pada masing-masing menu tersebut terdapat sub menu lagi di dalamnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Halaman Cover

Kemudian berikut adalah potongan *ActionScript* untuk *Time Delay* pada halaman cover. `stop();`

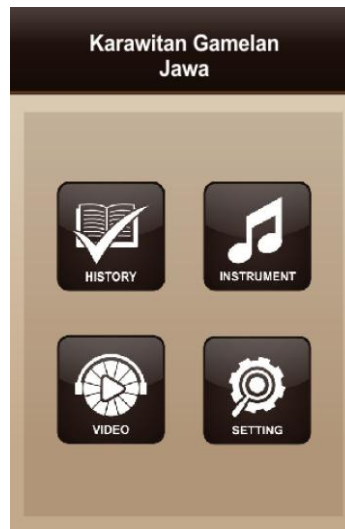
```
1. import flash.utils.Timer;
2. import flash.events.TimerEvent;
3. var myTimer:Timer = new Timer(5000, 5); // 8 second delay
4. myTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, runOnce);
   myTimer.start();
5. function runOnce(event:TimerEvent):void {
6. myTimer.stop();
7. gotoAndPlay(3);
8. }
```

ActionScript yang ditujukan pada nomor empat adalah fungsi untuk *loading* sebelum masuk frame selanjutnya.

4.5.2 Halaman Judul

Halaman ini merupakan tampilan menu judul dari aplikasi Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4. Halaman ini berisi 4 buah halaman menu

yaitu, menu History (sejarah), Instrumen, video, dan Setting (pengaturan). Untuk lebih jelas, lihat Gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Halaman Judul

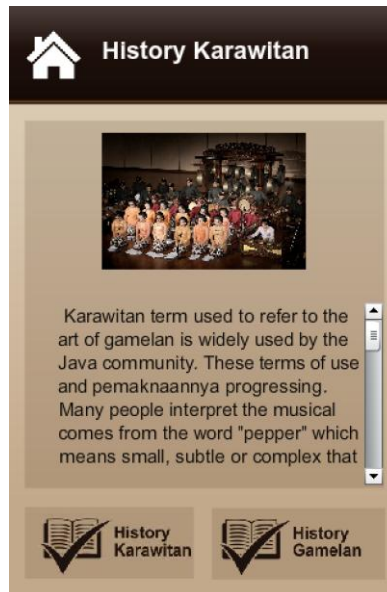
Kemudian berikut adalah potongan *ActionScript* untuk setiap tombol menu yang ada pada halaman judul, tombol menu ini yang akan digunakan untuk masuk ke halaman selanjutnya ketika ditekan.

```
1. stop();
2. history.buttonMode = true;
3. instrument.buttonMode = true;
4. video.buttonMode = true;
5. setting.buttonMode = true;
6. history.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toHistory);
7. instrument.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toInstrument);
8. video.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toVideo);
9. setting.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toSetting);
```

4.5.3 Halaman History (sejarah)

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu History (sejarah) pada aplikasi ini. Halaman submenu ini berisi 3 buah button submenu yang terdiri dari

button *home*, History Karawitan, dan History Gamelan. Halaman ini berisi tentang history dari karawitan dan gamelan. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Halaman History

Kemudian berikut adalah potongan *ActionScript* untuk pemanggilan tombol history karawitan dan history gamelan yang ada pada halaman judul.

```
1. history_gamelan.buttonMode = true;
2. home_history.buttonMode = true;
3. history_gamelan.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
   toHistoryGamelan);
4. function toHistoryGamelan(event:MouseEvent)
5. {
6.     gotoAndStop(6);
7. }
8. home_history.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toHome);
9. function toHome(event:MouseEvent)
10. {
11.     gotoAndStop(3);
12. }
```

ActionScript pada nomor 4 dan 6 adalah fungsi untuk memanggil history gamelan yang berada pada frame 6 ketika tombol ditekan.

4.5.4 Halaman Instrumen

Halaman ini merupakan tampilan menu instrumen yang digunakan dalam aplikasi ini. Halaman ini berisi 9 buah button submenu yang terletak di kiri atas pada halaman dan di tengah halaman. Tombol home yang berada pada halaman instrument ini berfungsi untuk kembali ke menu Judul aplikasi dan halaman ini terdapat tombol-tombol nama instrumen yang digunakan dalam aplikasi. Untuk lebih jelas, lihat Gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Halaman Instrumen

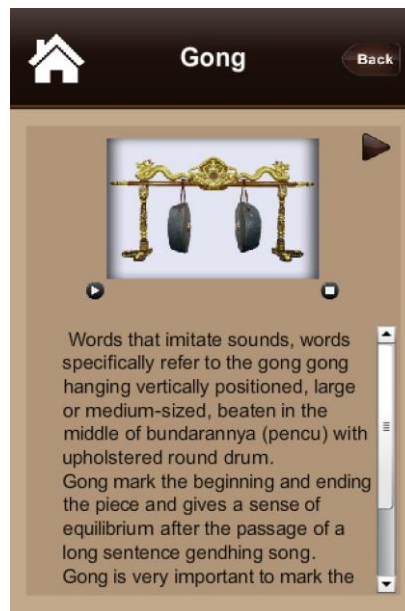
Berikut adalah potongan *ActionScript* pada halaman instrumen untuk pemanggilan tombol setiap tombol.

```
1. gong.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toGong);
2. function toGong(event:MouseEvent)
3. {
4. gotoAndStop(9);
5. }
```

ActionScript yang ditujukan oleh nomor 1 adalah untuk tombol gong yang ketika ditekan akan masuk ke halaman gong yang berada pada frame 9.

4.5.5 Halaman Gong

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu instrumen pada aplikasi ini. Halaman gong ini berisi 5 buah button yang terdiri dari button home yang berfungsi untuk kembali ke menu judul aplikasi, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke menu instrument, tombol *next* dan *previous* yang berfungsi untuk maju dan kembali ke halaman selanjutnya dan sebelumnya, tombol *play* dan *stop* untuk memutar animasi suara dari instrumen gong. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Halaman Gong

Berikut adalah potongan *Actionscript* pada halaman gong.

```
1. home_gong.buttonMode = true;
2. home_gong.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toHome);
3. back_gong.buttonMode = true;
4. back_gong.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toHome_Instrument);
5. next_gong.buttonMode = true;
6. next_gong.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toNext_Kendhang);
7. function toHome_Instrument(event:MouseEvent)
8. {
```

```

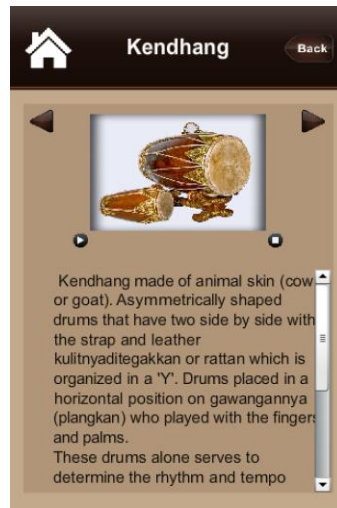
9. gotoAndStop(8);
10.    }
11.    function toNext_Kendhang(event:MouseEvent)
12.    {
13.        gotoAndStop(10);
14.    }
15.    play_btn.buttonMode = true;
16.    stop_btn.buttonMode = true;
17.    var my_sound:MySong = new MySong();
18.    var my_channel:SoundChannel = new SoundChannel();
19.    play_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, playSound);
20.    stop_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, stopSound);
21.    function playSound(event:MouseEvent):void{
22.        my_channel = my_sound.play();
23.    }
24.    function stopSound(event:MouseEvent):void{
25.        my_channel.stop();
26.    }

```

Actionscript nomor 15 sampai nomor 26 adalah fungsi tombol untuk memutar suara instrumen dan memberhentikan suara instrumen. Untuk *Actionscript* pada halaman diatas juga berfungsi untuk halaman instrumen selanjutnya.

4.5.6 Halaman Kendhang

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu instrumen pada aplikasi ini. Halaman ini menjelaskan tentang kendhang pada gamelan. Halaman kendhang ini berisi 6 buah button yang terdiri dari button home yang berfungsi untuk kembali ke menu judul aplikasi, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke menu instrument, tombol *next* dan *previous* yang berfungsi untuk maju dan kembali ke halaman selanjutnya dan sebelumnya, tombol *play* dan *stop* untuk memutar animasi suara dari instrumen kendhang. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.6 berikut.

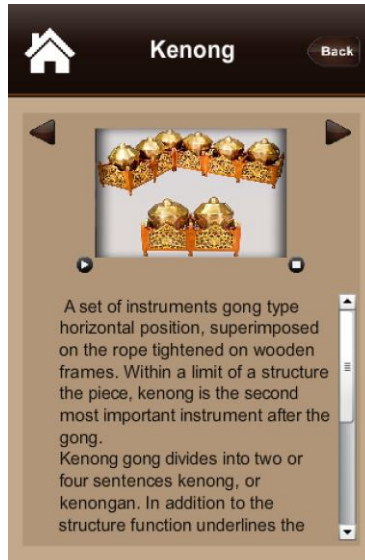


Gambar 4.6 Halaman Kendhang

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.

4.5.7 Halaman Kenong

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu instrumen pada aplikasi ini. Halaman Kenong ini berisi 6 buah button yang terdiri dari button home yang berfungsi untuk kembali ke menu judul aplikasi, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke menu instrumen, tombol *next* dan *previous* yang berfungsi untuk maju dan kembali ke halaman selanjutnya dan sebelumnya, tombol *play* dan *stop* untuk memutar animasi suara dari instrumen kenong. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.7 berikut.

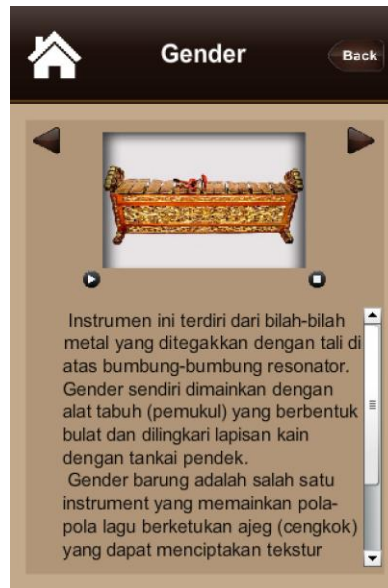


Gambar 4.7 Halaman Kenong

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.

4.5.8 Halaman Gender

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu instrumen pada aplikasi ini. Halaman gender ini berisi 6 buah button yang terdiri dari button *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu judul aplikasi, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke menu instrumen, tombol *next* dan *previous* yang berfungsi untuk maju dan kembali ke halaman selanjutnya dan sebelumnya, tombol *play* dan *stop* untuk memutar animasi suara dari instrumen gender. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.8 berikut.

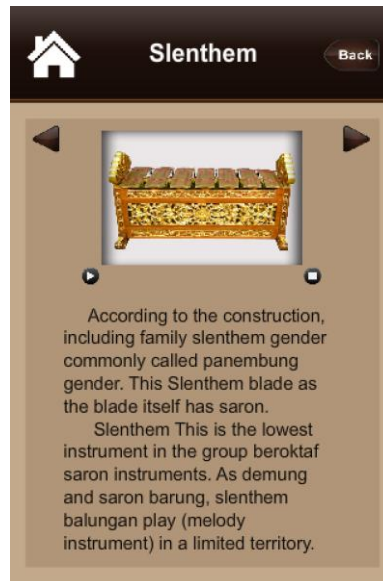


Gambar 4.8 Halaman Gender

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.

4.5.9 Halaman Slenthem

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu instrumen pada aplikasi ini. Halaman slenthem ini berisi 6 buah button yang terdiri dari button *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu judul aplikasi, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke menu instrumen, tombol *next* dan *previous* yang berfungsi untuk maju dan kembali ke halaman selanjutnya dan sebelumnya, tombol *play* dan *stop* untuk memutar animasi suara dari instrumen slenthem. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.9 berikut.

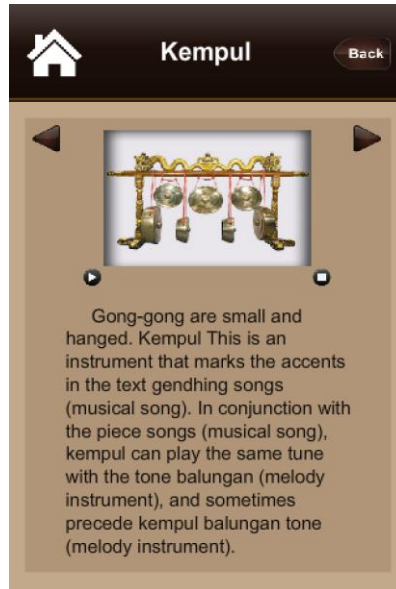


Gambar 4.9 Halaman Slenthem

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.

4.5.10 Halaman Kempul

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu instrumen pada aplikasi ini. Halaman kempul ini berisi 6 buah button yang terdiri dari button *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu judul aplikasi, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke menu instrumen, tombol *next* dan *previous* yang berfungsi untuk maju dan kembali ke halaman selanjutnya dan sebelumnya, tombol *play* dan *stop* untuk memutar animasi suara dari instrumen kempul. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.10 berikut.

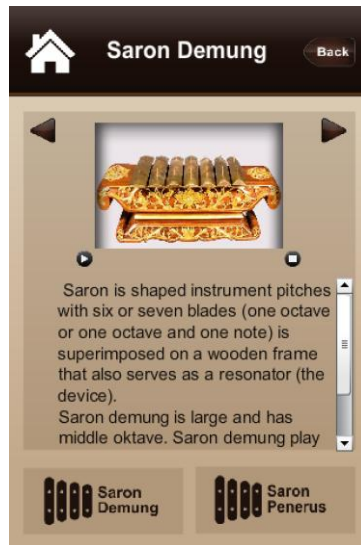


Gambar 4.10 Halaman Kempul

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.

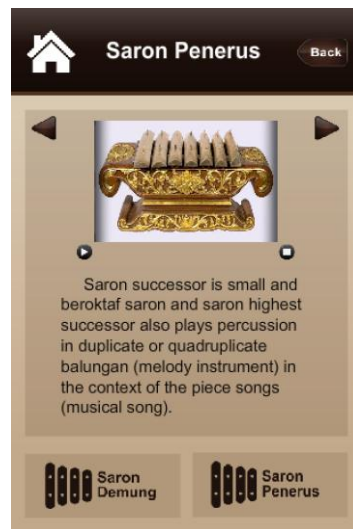
4.5.11 Halaman Saron Demung dan Saron Penerus

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu instrumen pada aplikasi ini. Halaman ini berisi 8 buah button yang terdiri dari button *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu judul aplikasi, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke menu instrumen, tombol *next* dan *previous* yang berfungsi untuk maju dan kembali ke halaman selanjutnya dan sebelumnya. Di dalam halaman ini terdapat tombol saron demung dan saron penerus yang berisi penjelasan dari masing-masing tombol serta tombol *play* dan *stop* untuk memutar animasi suara dari instrumen saron demung dan saron penerus. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.11 dan Gambar 4.12 berikut.



Gambar 4.11 Halaman Saron Demung

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.

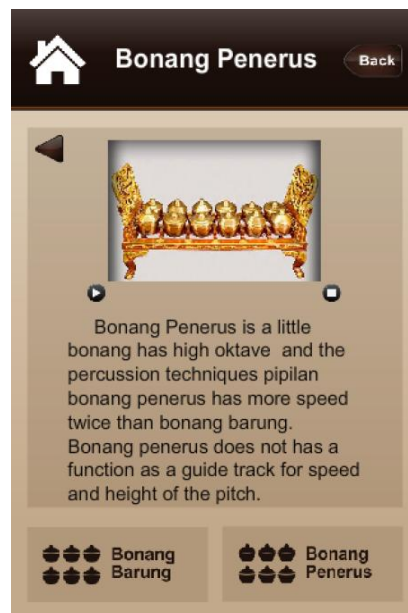


Gambar 4.12 Halaman Saron Penerus

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.

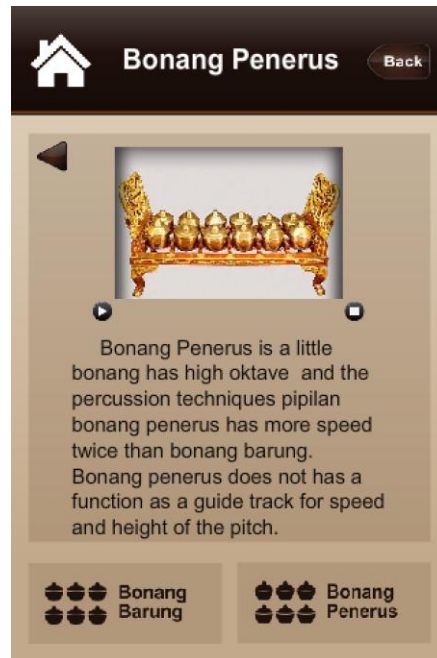
4.5.12 Halaman Instrumen Bonang Barung dan Bonang Penerus

Halaman ini merupakan tampilan submenu dari menu instrumen pada aplikasi ini. Halaman ini berisi 7 buah button yang terdiri dari button *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu judul aplikasi, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke menu instrumen, tombol *previous* yang berfungsi untuk maju ke halaman selanjutnya. Di dalam halaman ini terdapat tombol bonang barung dan bonang penerus yang berisi penjelasan dari masing-masing tombol serta tombol *play* dan *stop* untuk memutar animasi suara dari instrumen bonang barung dan bonang penerus. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.13 dan Gambar 4.14 berikut.



Gambar 4.13 Halaman Bonang Barung

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.



Gambar 4.14 Halaman Bonang Penerus

Untuk *Actionscript* pada halaman ini sama dengan *Actionscript* yang ada pada halaman gong.

4.5.13 Halaman Video

Halaman ini berisi 3 *link* video yang berjudul Pangkur, Indonesian Gamelan, dan Indonesian Gamelan Ensemble. *Link-link* tersebut berfungsi ketika salah satu ditekan akan masuk halamn browser dan akan secara otomatis membuka situs youtube.com. tombol *home* sendiri yang berfungsi untuk kembali ke halaman judul. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.15



Gambar 4.15 Halaman Video

Berikut adalah potongan *Actionscript* halaman video.

```

1. var myFormat:TextFormat = new TextFormat();
2. myFormat.font = "Arial";
3. myFormat.size = 18;
4. myFormat.bold = true;
5. var myStyleSheet:StyleSheet = new StyleSheet();
6. myStyleSheet.setStyle("A",{textDecoration: "bold", color:
   "#1C0F0A"});
7. var myWebLink:TextField = new TextField();
8. myWebLink.defaultTextFormat = myFormat;
9. myWebLink.styleSheet = myStyleSheet;
10.     myWebLink.selectable = false;
11.     myWebLink.htmlText = "<A
   HREF='http://www.youtube.com/watch?v=NausAboQwRE&feature=fvwre
   l'>Pangkur</A>";
12.     myWebLink.x = 30;

```

```

13.      myWebLink.y = 120;
14.      myWebLink.width = 390;
15.      myWebLink.height = 30;
16.      addChild(myWebLink);
17.      addEventListener(TextEvent.LINK, textLinkClick);
18.      function textLinkClick(event:TextEvent) {
19.          trace(event.text);
20.      }
21.      home_video.buttonMode = true;
22.      home_video.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
        toHomeVideo);
23.      function toHomeVideo(event:MouseEvent):void
24.      {
25.          gotoAndStop(3);
26.          removeChild(myWebLink);
27.          removeChild(myWebLink2);
28.          removeChild(myWebLink3);
29.      }

```

Actionscript untuk nomor 1 – 6 menjelaskan untuk pengaturan font judul link yang ditampilkan. *Actionscript* untuk nomor 7 – 20 menjelaskan untuk pemanggilan link. *Actionscript* untuk nomor 21– 29 menjelaskan saat tombol home pada video ditekan akan kembali ke frame 3.

4.5.14 Halaman Setting

Halaman ini berisi pengaturan untuk bahasa dan *about* yang berisi tentang kegunaan aplikasi serta tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke halaman judul. Untuk lebih jelas lihat Gambar 4.16



Gambar 4.16 Halaman Setting

Berikut adalah potongan *Actionscript* pada halaman *setting*. Untuk *Actionscript* nomor 1 dan 2 adalah untuk mengganti bahasa ketika pada pilihan bahasa ditekan.

```
1.home_setting.buttonMode = true;
2.home_setting.addEventListener(MouseEvent.CLICK, toHome);
```

4.6 Analisis Pengujian Aplikasi

4.6.1 Analisis Pengujian Pada Perangkat

Pengujian perangkat ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah aplikasi ini dapat berjalan dengan baik atau tidak pada *device* iPhone4, baik itu dari segi tombol-tombol yang terdapat dalam aplikasin maupun penjelasan tentang materi aplikasi.

4.6.2 Analisis Pengujian Pada Pengguna

Pengguna pada pengujian aplikasi ini adalah pengguna yang memiliki *device* iPhone (iOS4), iPod (iOS4). Berikut adalah analisis tabel pengguna.

Tabel 4.1 di bawah ini adalah daftar kesepuluh pengguna yang dilengkapi dengan nama dan pekerjaan.

Tabel 4.1 Tabel Pengguna

No	Nama	Pekerjaan
1	Pengguna 1	Mahasiswa
2	Pengguna 2	Mahasiswa
3	Pengguna 3	Mahasiswa
4	Pengguna 4	Mahasiswa
5	Pengguna 5	Mahasiswa
6	Pengguna 6	Mahasiswa
7	Pengguna 7	Mahasiswa
8	Pengguna 8	Mahasiswa
9	Pengguna 9	Mahasiswa
10	Pengguna 10	Mahasiswa

Berikut adalah tabel hasil dari pengguna mengenai aplikasi multimedia untuk Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4. Lihat Tabel 4.2

Tabel 4.2 Tabel Kuisioner Setelah Menggunakan Aplikasi

No	Pernyataan	Hasil (%)			
		TS	KS	S	SS
1.	Aplikasi ini dapat memperkenalkan dan mempromosikan kebudayaan Jawa	0 (0%)	1 (10%)	6 (60%)	3 (30%)

2.	Aplikasi ini dapat membantu dalam mempelajari Karawitan	0 (0%)	2 (20%)	5 (50%)	3 (30%)
3.	Tampilan aplikasi ini menarik dan sesuai nuansa Jawa	0 (0%)	2 (20%)	7 (70%)	1 (10%)
4.	Aplikasi ini berjalan baik didalam iOS4	0 (0%)	4 (40%)	5 (50%)	1 (10%)

Keterangan :

1. TS = Tidak Setuju
2. KS = Kurang Setuju
3. S = Setuju
4. SS = Sangat Setuju

Dalam aplikasi ini ada 70% dari 10 pengguna yang menjawab setuju untuk pernyataan tampilan aplikasi menarik dan sesuai nuansa Jawa yang artinya aplikasi ini sudah sesuai dengan yang diharapkan, tetapi ada 20% dari 10 pengguna yang menjawab kurang setuju yang artinya aplikasi ini kurang menarik dan sesuai dengan nuansa Jawa. Untuk pernyataan memperkenalkan dan mempromosikan kebudayaan Jawa ada 60% dari 10 pengguna yang menjawab setuju yang artinya aplikasi ini sesuai dengan yang diharapkan, tetapi ada 10% dari 10 pengguna yang menjawab kurang setuju yang artinya aplikasi ini tidak sesuai dengan yang diharapkan. Pada pernyataan bahwa aplikasi ini dapat membantu dalam mempelajari Karawitan ada 50% dari 10 pengguna yang menjawab setuju yang berarti bahwa aplikasi ini dapat membantu dalam mempelajari karawitan, tetapi ada 20% dari 10 pengguna yang menjawab kurang setuju yang berarti bahwa aplikasi ini kurang dalam membantu mempelajari karawitan. Sedangkan untuk pernyataan aplikasi ini berjalan baik didalam iOS4 ada 50% dari 10 pengguna yang menjawab setuju yang artinya bahwa

aplikasi ini berjalan baik didalam iOS4, tetapi ada 40% dari 10 pengguna yang menjawab kurang setuju pada pernyataan aplikasi ini berjalan baik didalam iOS4 yang artinya bahwa aplikasi ini kurang berjalan baik didalam iOS4.

Dari hasil kuisisioner terhadap 10 pengguna didapatkan hasil bahwa aplikasi ini sudah menarik darisegi tampilan dan nuansa Jawa yang ditampilkan, ditunjukkan dengan hasil untuk pernyataan ini adalah 70% dari keseluruhan nilai 100%.

4.7 Hasil Perbandingan Aplikasi

Setelah melakukan penelitian diperoleh hasil perbandingan antara aplikasi Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4 dengan aplikasi Desain Virtual Gamelan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Berikut adalah table hasil perbandingan aplikasi untuk tampilan, fungsi, dan penggunaan aplikasi. Lihat Tabel 4.3

Tabel 4.3 Tabel Perbandingan Aplikasi

Perbandingan	Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4	Desain Virtual Gamelan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
1. Tampilan aplikasi	Ditampilkan dalam iOS4.	Ditampilkan dalam desktop.
2. Fungsi aplikasi	Aplikasi Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4 memiliki fungsi sebagai media informasi.	Aplikasi Desain Virtual Gamelan berfungsi sebagai Media Pembelajaran.
3. Penggunaan aplikasi	Lebih praktis karena selain mudah dibawa aplikasi ini juga dioperasikan dalam perangkat iPhone.	Tidak praktis, harus dibuka melalui komputer atau laptop karena aplikasi berbasis dekstop

4.8 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Setelah melakukan pengujian terhadap aplikasi multimedia Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4 , dapat diketahui beberapa kelebihan maupun kekurangan pada aplikasi sebagai berikut :

4.8.1 Kelebihan Aplikasi

Kelebihan dari aplikasi multimedia Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4 adalah :

1. Tampilan aplikasi ini menarik dan sesuai nuansa Jawa karena ditampilkan dalam perangkat iPhone4.
2. Aplikasi ini dapat memperkenalkan dan mempromosikan kebudayaan Jawa karena informasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini sudah jelas.

4.8.2 Kekurangan Aplikasi

Pada aplikasi multimedia Ensiklopedi Karawitan Gamelan Jawa Berbasis iOS4 juga terdapat beberapa kekurangan antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi ini tidak dapat membantu dalam mempelajari Karawitan.
2. Aplikasi ini tidak berjalan baik didalam iOS4.