

## BAB IV

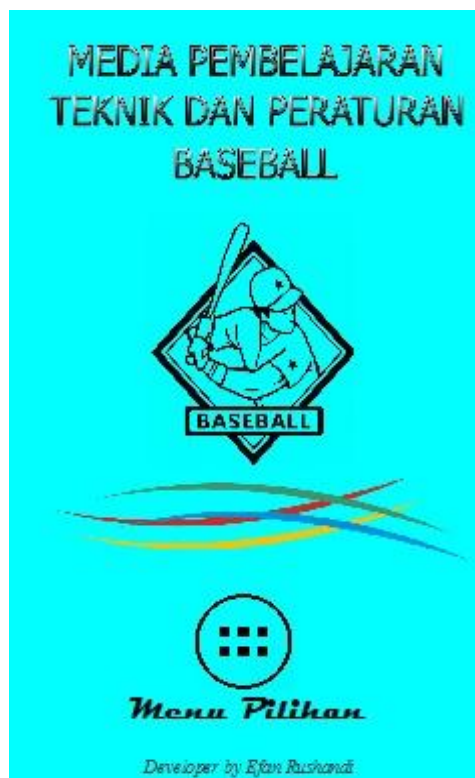
### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Melalui tahap perancangan dan pengumpulan kebutuhan serta melewati tahap evaluasi pengujian program secara langsung, maka dihasilkanlah aplikasi teknik dan peraturan permainan softball yang dapat digunakan sebagai alternative bantu belajar. Berikut ini akan dijelaskan mengenai perangkat lunak program yang akan digunakan. Hasil tampilan program ini dijelaskan dalam bentuk tampilan program yang telah dijalankan (*Running*). Tampilan-tampilan dari aplikasi melalui penjelasan ini adalah sebagai berikut:

##### 4.1.1 Halaman Utama

Halaman ini menampilkan tampilan awal ketika promgram dijalankan.

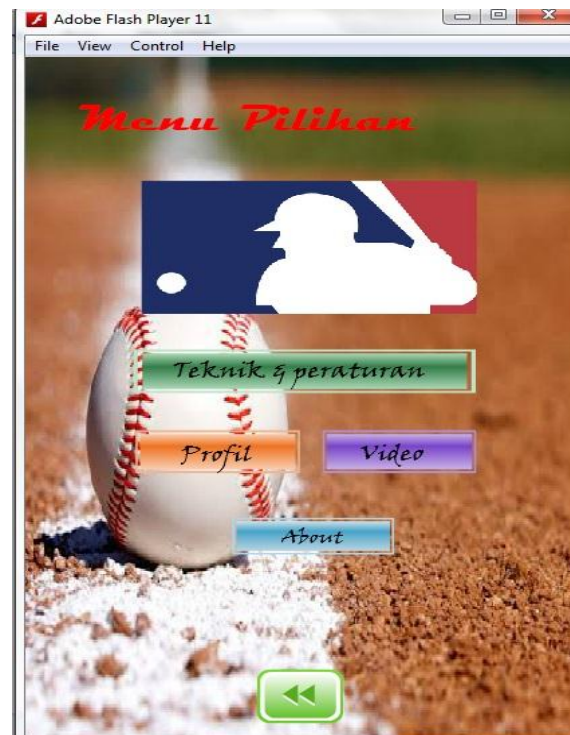


Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama

#### 4.1.2 Halaman Menu

Halaman ini menampilkan Menu awal dari aplikasi tersebut dan user dapat memilih Tombol dan konten apa yang di inginkan. Pada halaman ini berisi menu utama, terdapat 5 tombol yang dapat diakses yaitu :

1. Tombol Menu Peraturan, untuk melihat peraturan olahraga softball.
2. Tombol Menu Teknik, menampilkan teknik olahraga softball.
3. Tombol Menu Profile, menampilkan tentang profile admin.
4. Tombol Menu About, menampilkan ulasan tentang aplikasi softball.
5. Tombol Home, untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 4.2 Tampilan Menu

### 4.1.3 Tombol Peraturan

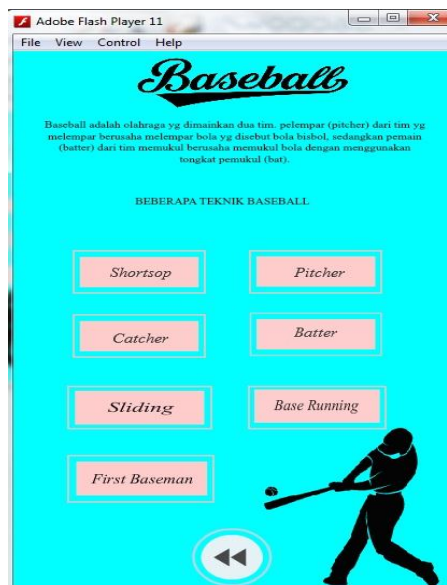
Halaman ini berisikan informasi tentang peraturan yang ada dalam permainan olahraga softball, yang dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut :



Gambar 4.3 Tampilan Menu Peraturan

### 4.1.4 Tombol Teknik

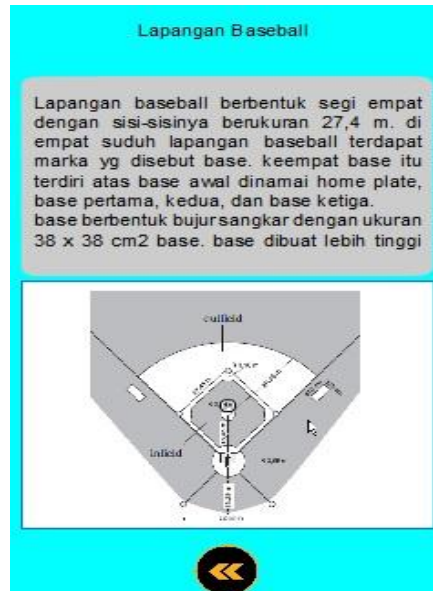
Halaman ini berisikan informasi tentang teknik yang ada dalam permainan olahraga baseball, yang dapat dilihat pada gambar 4.4 sebagai berikut :



Gambar 4.4 Tampilan Menu Teknik

#### 4.1.5 Tampilan Sub Menu Lapangan Baseball

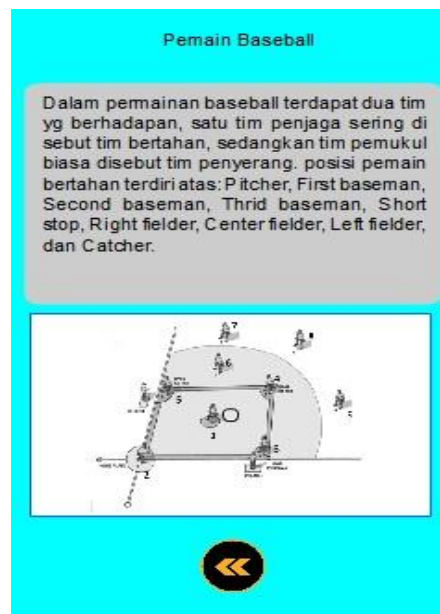
Halaman ini berisikan informasi tentang ukuran lapangan baseball yang ada dalam permainan olahraga baseball, yang dapat dilihat pada gambar 4.5 sebagai berikut :



Gambar 4.5 Tampilan Menu Lapangan Baseball

#### 4.1.6 Tampilan Sub Menu Pemain

Halaman ini berisikan informasi tentang posisi pemain yang ada di lapangan, yang dapat dilihat pada gambar 4.6 sebagai berikut :



Gambar 4.6 Tampilan Menu Pemain

#### 4.1.7 Tampilan Sub Menu Bola

Halaman ini berisikan informasi tentang bola yang digunakan dan ukurannya, yang dapat dilihat pada gambar 4.7 sebagai berikut :



Gambar 4.7 Tampilan Menu Bola

#### 4.1.8 Tampilan Sub Menu Tim

Halaman ini berisikan informasi tentang peraturan dalam tim, yang dapat dilihat pada gambar 4.8 sebagai berikut :



Gambar 4.8 Tampilan Menu Tim

#### 4.1.9 Tampilan Sub Menu Pemimpin Tim

Halaman ini berisikan informasi tentang pemimpin tim atau *coach*, yang dapat dilihat pada gambar 4.9 sebagai berikut :



Gambar 4.9 Tampilan Menu Pemimpin tim

#### 4.1.10 Tampilan Sub Menu Bath

Halaman ini berisikan informasi tentang alat pukul yang digunakan, yang dapat dilihat pada gambar 4.10 sebagai berikut :



Gambar 4.10 Tampilan Menu Bats

#### 4.1.11 Tampilan Sub Menu Glove

Halaman ini berisikan informasi tentang sarung tangan yang digunakan dalam bermain softball, yang dapat dilihat pada gambar 4.11 sebagai berikut :



Gambar 4.11 Tampilan Menu Glove

#### 4.1.12 Tampilan Sub Menu Pitcher

Halaman ini berisikan informasi tentang teknik *pitcher* dalam permainan baseball, yang dapat dilihat pada gambar 4.12 sebagai berikut :



Gambar 4.12 Tampilan Menu Pitcher

#### 4.1.13 Tombol Profile

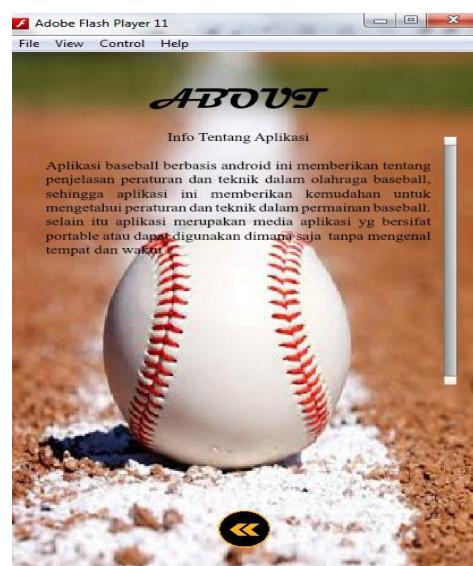
Halaman ini berisikan informasi tentang profile admin, yang dapat dilihat pada gambar 4.13 sebagai berikut :



Gambar 4.13 Tampilan Menu Profile

#### 4.1.14 Tombol About

Halaman ini berisikan informasi singkat mengenai aplikasi baseball, yang dapat dilihat pada gambar 4.14 sebagai berikut :



Gambar 4.14 Tampilan Menu About



## 4.2 Pembahasan

Banyak manfaat yang dapat diambil dengan adanya aplikasi ini, khususnya dalam pembelajaran olahraga baseball, aplikasi ini mempermudah masyarakat dalam mempelajari dan memahami teknik dan peraturan dalam olahraga baseball, karena metode pembelajaran yang diberikan lebih mudah digunakan dan dapat di bawa kemana-mana. Aplikasi ini bisa digunakan di Smartphone apa saja yang sudah berbasis Android, dapat langsung di instal di smartphone, pengguna dapat belajar dimana saja. Proses tahap pembuatan telah dilakukan maka program perlu diuji. Pada saat melakukan pengujian dengan menggunakan Smartphone Android ASUS Zenfone 6, proses berjalan dengan baik, semua menu aplikasi dapat diakses. Aplikasi ini bisa digunakan di *Smartphone* apa saja yang sudah berbasis Android minimal versi 2.2 atau yang terbaru.

Uji coba dilakukan kepada 30 responden dari mahasiswa IBI Darmajaya yang yang dipilih secara *random*. Mahasiswa diminta untuk mengisi kuisisioner yang berisi tanggapan terhadap media aplikasi yang dibuat. Berikut Hasil dari kuisisioner yang diberikan kepada mahasiswa dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

| <b>Daftar Pertanyaan</b>   | <b>Persentase Rata-Rata</b> | <b>Keterangan</b> |
|--|-----------------------------|-------------------|
| Tampilan dari aplikasi terlihat menarik  | 92,6%                       | Sangat Setuju     |
| Pemilihan warna telah sesuai ?   | 92%                         | Setuju            |
| Huruf yang ada dalam aplikasi mudah untuk dibaca?                                | 88%                         | Setuju            |
| Apakah aplikasi ini mudah di gunakan?  | 93%                         | Sangat Setuju     |
| Apakah anda memahami tombol aplikasi?  | 80%                         | Setuju            |
| Penyampaian informasi sudah cukup membuat anda tertarik untuk belajar?           | 78%                         | Setuju            |
| Apakah video yang di gunakan sudah memberikan informasi dengan jelas?            | 80,6%                       | Setuju            |
| Apakah isi aplikasi mengangkat tentang olahraga baseball sudah sesuai kebutuhan? | 92,6%                       | Sangat Setuju     |
| Rata-rata Hasil Keseluruhan  | 87.1                        | Setuju            |

Hasil dari kuisioner menunjukkan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 87,1%. Berdasarkan interpretasi dengan menggunakan skala *likert* maka aplikasi ini memiliki nilai setuju, sehingga aplikasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pendukung. Selain itu, nilai besar yang diberikan oleh mahasiswa, menunjukkan bahwa mahasiswa mendukung adanya aplikasi ini. Aplikasi ini mempermudah masyarakat untuk mempelajari teknik dan peraturan olahraga baseball, hal ini juga membuat masyarakat jadi lebih cepat paham tentang teknik dan peraturan olahraga baseball.

#### Kelebihan Aplikasi :

- 1) Aplikasi ini berupa mobile sehingga dapat di install di smartphone merk apapun yang sudah berbasis Android, sehingga mereka dapat dengan mudah mengakses program.
- 2) Masyarakat bisa mengetahui teknik dan peraturan olahraga baseball tanpa harus datang ke lapangan baseball.
- 3) Aplikasi ini sangat mudah di gunakan .
- 4) Aplikasi ini dapat membantu masyarakat agar dapat mempelajari lagi tentang teknik dan peraturan olahraga baseball sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat mobile bersistem android.

#### Kelemahan Aplikasi :

- 1) Aplikasi ini tidak memakai database.
- 2) Harus membongkar aplikasi ini jika ingin meng*update*.
- 3) Aplikasi ini hanya bisa di install pada *android*
- 4) Aplikasi ini *offline*.
- 5) Aplikasi ini tidak bisa diputar atau rotase.
- 6) Aplikasi ini harus menginstal *adobe air* terlebih dahulu.