

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 dihasilkan aplikasi teknik dasar parkour yang dapat digunakan sebagai alternative bantu belajar untuk pemula dikomunitas parkour lampung. 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 dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

4.1.1 Halaman Utama

Halaman ini menampilkan tampilan awal ketika program 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 diinginkan. Pada halaman ini berisi menu utama, terdapat 5 tombol yang dapat diakses yaitu :

1. Tombol Menu Persiapan, menampilkan kegunaan dari Persiapan dalam olahraga Parkour.
2. Tombol Menu Teknik, menampilkan teknik dalam olahraga Parkour.
3. Tombol Menu Profil, menampilkan tentang profil komunitas parkour lampung.
4. Tombol Menu About, menampilkan ulasan tentang aplikasi Parkour dan nama pengembang.
5. Tombol Menu Home, untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 4.2 Tampilan Menu

4.1.3 Menu Persiapan

Halaman ini berisikan informasi tentang Persiapan yang ada dalam olahraga Parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut :



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu Persiapan

4.1.3.1 Button Menu Melatih tubuh

Halaman ini berisikan informasi tentang kegunaan melatih tubuh yang ada dalam olahraga parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.4 sebagai berikut :



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Melatih Tubuh

4.1.3.2 Button Menu Peregangan Dan Pemanasan

Halaman ini berisikan informasi tentang kegunaan peregangan dan pemanasan dalam olahraga parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.5 sebagai berikut :



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Peregangan dan pemanasan

4.1.3.3 Button Menu Perlengkapan

Halaman ini berisikan informasi tentang kegunaan perlengkapan dalam olahraga Parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.6 sebagai berikut :



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Perlengkapan

4.1.4 Menu Teknik

Halaman ini berisikan informasi tentang teknik yang ada dalam olahraga Parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.7 sebagai berikut :



Gambar 4.7 Tampilan Menu Teknik

4.1.4.1 Button Menu Keseimbangan

Halaman ini berisikan informasi tentang teknik-teknik dasar keseimbangan yang ada dalam olahraga parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.8 sebagai berikut :



Gambar 4.8 Tampilan Halaman keseimbangan

4.1.4.2 Button Menu Kontrol dan daya tahan

Halaman ini berisikan informasi tentang teknik-teknik dasar kontrol dan daya tahan yang ada dalam olahraga parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.9 sebagai berikut :



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Kontrol dan daya tahan

4.1.4.3 Button Menu Melompati Obstacles

Halaman ini berisikan informasi tentang teknik-teknik dasar melompati obstacles yang ada dalam olahraga parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.10 sebagai berikut :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Melompati obstacles

4.1.4.4 Button Menu Berdasarkan Track

Halaman ini berisikan informasi tentang teknik-teknik dasar berdasarkan track tertentu yang ada dalam olahraga parkour, yang dapat dilihat pada gambar 4.11 sebagai berikut :



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Berdasarkan track

4.1.5 Menu Profil

Halaman ini berisikan informasi tentang profil komunitas parkour lampung, yang dapat dilihat pada gambar 4.12 sebagai berikut :



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Profil

4.1.6 Menu About

Halaman ini berisikan ulasan mengenai aplikasi teknik dasar parkour dan nama pengembang, yang dapat dilihat pada gambar 4.13 sebagai berikut :



Gambar 4.13 Tampilan Menu *About*



4.2 Pengujian Aplikasi

Pada tahap pengujian aplikasi ini menggunakan metode black box. Metode black box merupakan pengujian program yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program dengan cara menemukan kesalahan fungsi dari program tersebut. Pengujian aplikasi dilakukan pada beberapa perangkat mobile dengan spesifikasi yang berbeda.

4.2.1 Pengujian Aplikasi Pada Smartphone Lenovo A7000

Pengujian dilakukan pada smartphone lenovo A700 dengan spesifikasi sebagai berikut: Ram 2GB, sistem operasi Android OS v5.0(lolipop), prosesor octa-core 1.5 GHz Cortex-A53, chipset Mediatek MT6752m, GPU mali-T760MP2, layar tipe IPS capacitive touchscreen 16 juta warna ukuran 5.5' resolusi 720x1280 pixels multitouch. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian Aplikasi Pada Smartphone Lenovo A7000

NO	Pengujian Menu	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	Menu Utama		Berjalan
2.	Menu Persiapam		Berjalan





Lanjutan Tabel 4.1

3.	Menu Teknik		Berjalan
4	Menu Profil		Berjalan
5	Menu About		Berjalan


4.2.1 Pengujian Aplikasi Pada Smartphone Mi4c

Pengujian ini dilakukan pada smartphone Mi4c dengan spesifikasi sebagai berikut: Ram 2GB, sistem operasi Android v5.0(lolipop), prosesor Hexacore 1.4 GHz Cortex-A53, chipset Qualcomm MSM8992 Snapdragon 808, GPU Adreno 418, layar tipe IPS LCD Capacitive. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Pengujian Aplikasi Pada Smartphone Mi4c

NO	Pengujian Menu	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	Menu Utama		Berjalan
2.	Menu Persiapan		Berjalan
3.	Menu Teknik		Berjalan
4	Menu Profil		Berjalan

Lanjutan Tabel 4.2

5	Menu About		Berjalan
---	------------	--	----------

4.2.1 Pengujian Aplikasi Pada Smartphone Xiaomi Redmi Note 3

Pengujian ini dilakukan pada smartphone Xiaomi Redmi Note 3 dengan spesifikasi sebagai berikut: Ram 2GB, sistem operasi MIUI 7(Android 5.1), prosesor MediaTek Helio X10 octa-core 2.0 GHz, Qualcomm MSM8992 Snapdragon 808, GPU PowerVR G6200, layar tipe IPS 5.5 inci (1920 x 1.080 piksel). Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Pengujian Aplikasi Pada Smartphone Xiaomi Redmi Note 3

NO	Pengujian Menu	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	Menu Utama		Berjalan
2.	Menu Persiapan		Berjalan

Lanjutan Tabel 4.3

3.	Menu Teknik		Berjalan
4	Menu Profil		Berjalan
5	Menu About		Berjalan

4.3 Pembahasan

Banyak manfaat yang dapat diambil dengan adanya aplikasi ini, khususnya dalam pembelajaran dibidang olahraga Parkour, aplikasi ini mempermudah seseorang dalam mempelajari dan memahami teknik-teknik dasar olahraga parkour, karena metode pembelajaran yang diberikan lebih mudah digunakan dan dapat dibawa kemana-mana. Aplikasi ini bisa digunakan di Smartphone berbasis Android, dapat langsung di instal di smartphone, sehingga pengguna dapat belajar dimana pun dan kapan pun. Pengupdatean informasi pada

aplikasi ini dilakukan dengan cara membongkar aplikasi karena aplikasi bersistem offline dan pengupdatean aplikasi ini dilakukan oleh pengembang.

4.4 Hasil Kuesioner

Kuesioner ditunjukkan kepada 16 responden dari komunitas parkour lampung. Anggota parkour diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi tanggapan terhadap aplikasi yang dibuat. Berikut Hasil dari kuisisioner yang diberikan kepada anggota komunitas parkour. Hasil kuesioner dapat dilihat dalam tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner

Daftar Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju
Media pembelajaran ini mudah digunakan.	14	2
Huruf yang ada dalam aplikasi sudah mudah untuk dibaca.	14	2
Tampilan aplikasinya sangat menarik.	16	0
Tombol-tombol dalam aplikasi mudah di pahami.	14	2
Isi materi yang mengangkat tentang olahraga Parkour sudah sesuai dengan kebutuhan.	15	1
Video yang digunakan dapat membantu untuk mendukung dalam pembelajaran.	14	2
Penyampaian materi sudah cukup membuat anda tertarik untuk belajar.	14	2
Rata-rata Hasil Keseluruhan	90,17%	9,82%

Hasil dari kuisisioner menunjukkan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 90,17%. Berdasarkan interpretasi dengan menggunakan cara manual maka aplikasi ini memiliki nilai setuju, sehingga aplikasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pendukung. Selain itu, nilai besar yang diberikan oleh anggota komunitas parkour, menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan yang diinginkan anggota komunitas parkour lampung.

Kelebihan Aplikasi :

- 1) Aplikasi ini berupa mobile dapat diinstall pada smartphone berbasis Android, sehingga dapat dengan mudah mengakses program.
- 2) Aplikasi ini bersifat offline sehingga tidak memerlukan data internet untuk mengaksesnya dan sangat mudah untuk digunakan.
- 3) Aplikasi ini dapat membantu seseorang pemula yang ingin mempelajari teknik-teknik dasar parkour sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat *mobile* bersistem Android.

Kelemahan Aplikasi :

- 1) Konten-konten yang digunakan pada aplikasi ini menyatu dengan program sehingga harus membongkar aplikasi ini jika ingin meng *update*.
- 2) Aplikasi ini hanya bisa di install pada operasi Android .