

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Tampilan *Splash Screen*

Pada saat program mulai di jalankan maka akan menampilkan halaman *splash screen* sebelum masuk ke halaman utama. Hasil tampilan *splash screen* dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut.



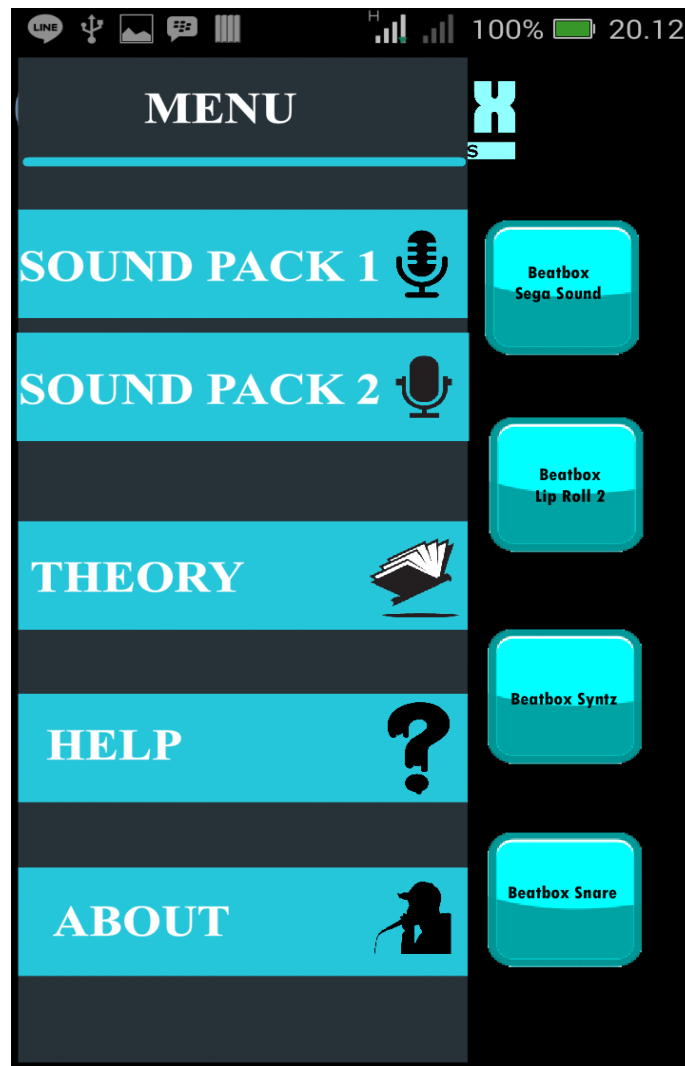
Gambar 4.1 Tampilan *Splash Screen*

4.1.2 Tampilan Menu

Halaman ini berisi menu utama, terdapat 12 tombol *beatbox* dan 4 tombol menu yang dapat diakses yaitu:

1. Tombol *Beatbox*, tombol berisi suara efek *Beatbox* yang terdapat di halaman utama.
2. Tombol *Sound Pack*, berisi *preset* yang berupa pilihan lain dari tombol di halaman utama
3. Tombol *Theory*, berisikan teori yang menjelaskan definisi dari *beatbox*.
4. Tombol *Help*, berisikan informasi dari petunjuk penggunaan aplikasi.
5. Tombol *About*, berisikan informasi tentang aplikasi.

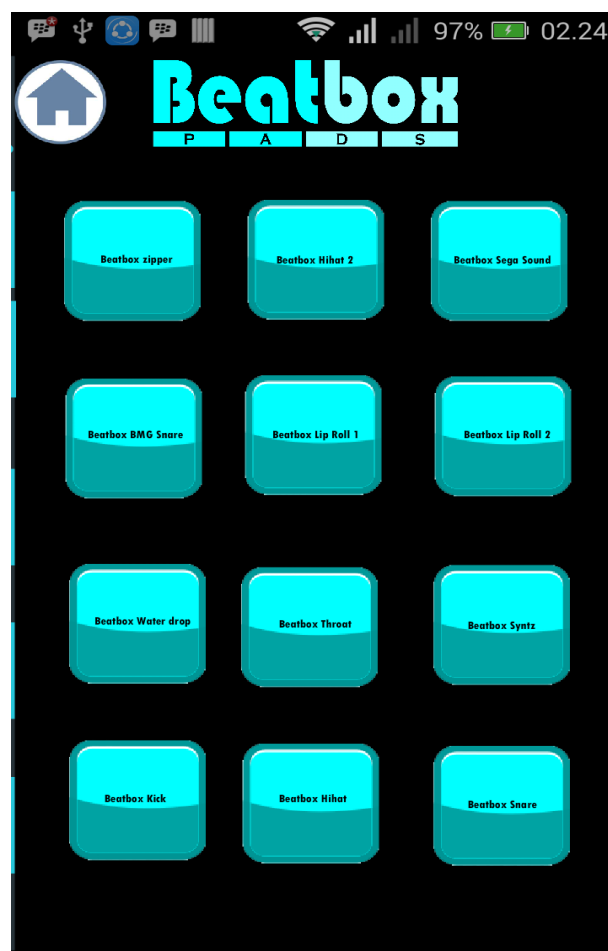
Berikut ini merupakan tampilan halaman utama yang dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2. Tampilan menu.

4.1.3 Halaman utama aplikasi

Halaman ini berisikan tentang tombol utama berupa suara *beatbox*. Berikut ini merupakan tampilan halaman tombol utama, yang dapat di lihat pada Gambar 4.3 berikut:



Gambar 4.3. Tampilan Tombol efek *Beatbox*

4.1.4 Menu *Sound Pack*

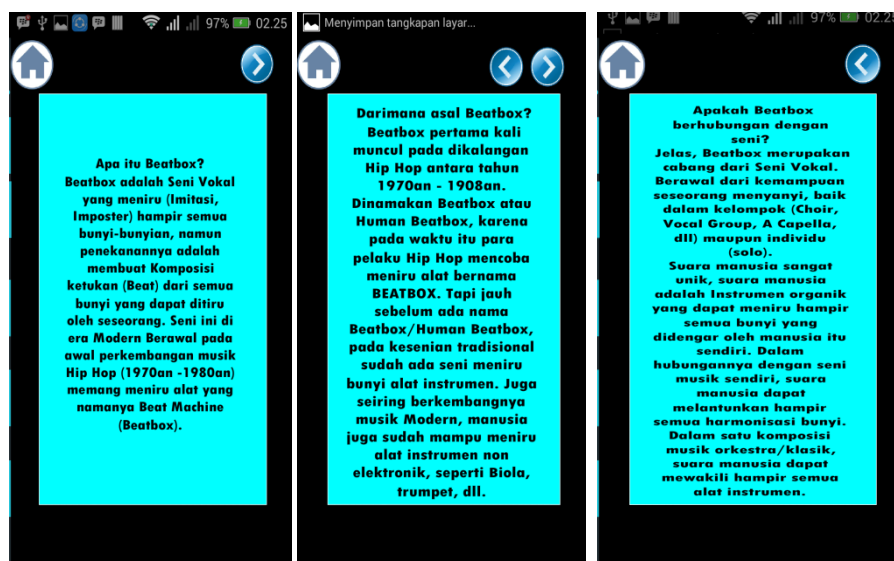
Halaman ini berisikan beberapa *preset* dalam bentuk *frame*. Berikut ini merupakan tampilan menu *Sound pack* yang dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Tampilan *Preset* dari menu *Sound Pack*

4.1.5 Halaman menu *Theory*

Halaman ini berisikan teori-teori dari *beatbox*. Berikut ini merupakan tampilan menu *theory* dapat di lihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5. Tampilan Halaman *Theory*

4.1.6 Halaman menu *Help*

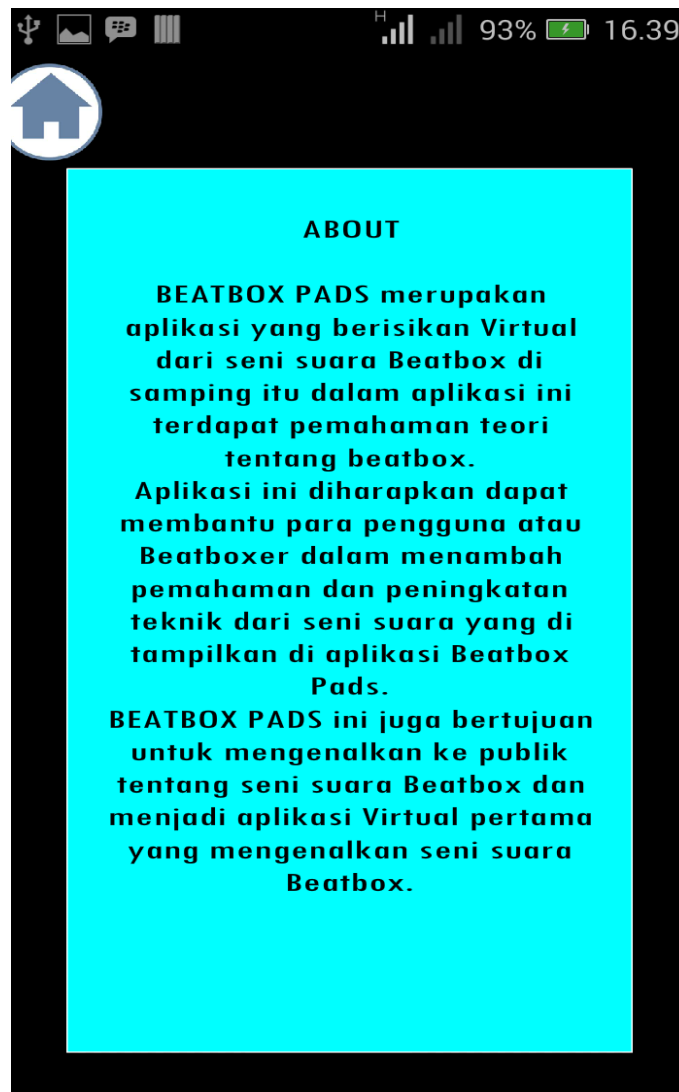
Halaman ini berisi tentang petunjuk penggunaan dari aplikasi. Berikut ini merupakan tampilan *help* yang dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6. Tampilan menu *help*

4.1.7 Halaman About

Halaman ini berisi informasi tentang aplikasi. Berikut ini merupakan tampilan *about* yang dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7. Tampilan *About*

4.2 Pengujian Program

4.2.1 Kuisisioner Pengujian Aplikasi pada *Beatboxer*

Pengujian aplikasi ini dilakukan kepada 30 orang responden yang berada di Bandar Lampung, diantaranya 28 *beatboxer* pemula dan 2 *beatboxer* merupakan pendiri dan *Profesional beatbox* yang pernah menjuarai lomba ditingkat Nasional. Ke-30 *beatboxer* tersebut berasal dari komunitas *Low Profile Beatbox Family* yang dipilih sebagai responden. Ke-30 responden tersebut menggunakan aplikasi *Virtual Beatbox* yang berjalan pada *platform android*. Pengujian kuisisioner ini dilakukan menggunakan *smartphone* dengan versi *android* 4.2 *Jelly bean* dan 4.4 *Kitkat*. Kuisisioner ini menggunakan pertanyaan dan hasil yang di gambarkan menggunakan diagram persentase yang di jelaskan lebih rinci sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini mudah dijalankan dan efektif.



Gambar 4.8 Diagram kuesioner pengujian pertanyaan pertama

Dari 30 responden, maka di hasilkan presentase 93% responden menjawab **sangat setuju** dan 7% menjawab **setuju**, berarti bisa disimpulkan bahwa dari aplikasi ini mudah dijalankan dan efektif.

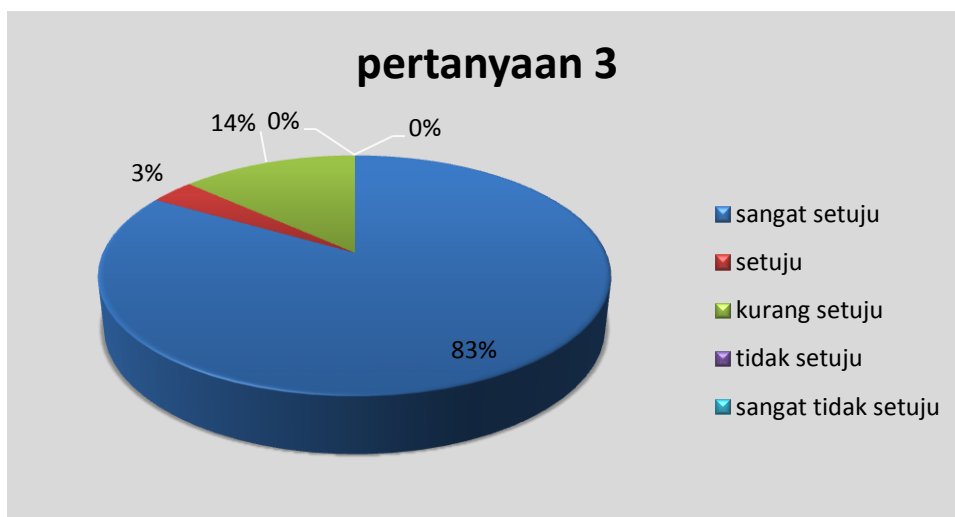
2) Desain tampilan dan tombol dalam aplikasi ini menarik.



Gambar 4.9 Diagram kuesioner pengujian pertanyaan kedua

Dari 30 responden, maka di hasilkan presentase 80% menjawab **sangat setuju** dan 20% menjawab **setuju**, berarti bisa disimpulkan bahwa desain dan tombol aplikasi ini menarik.

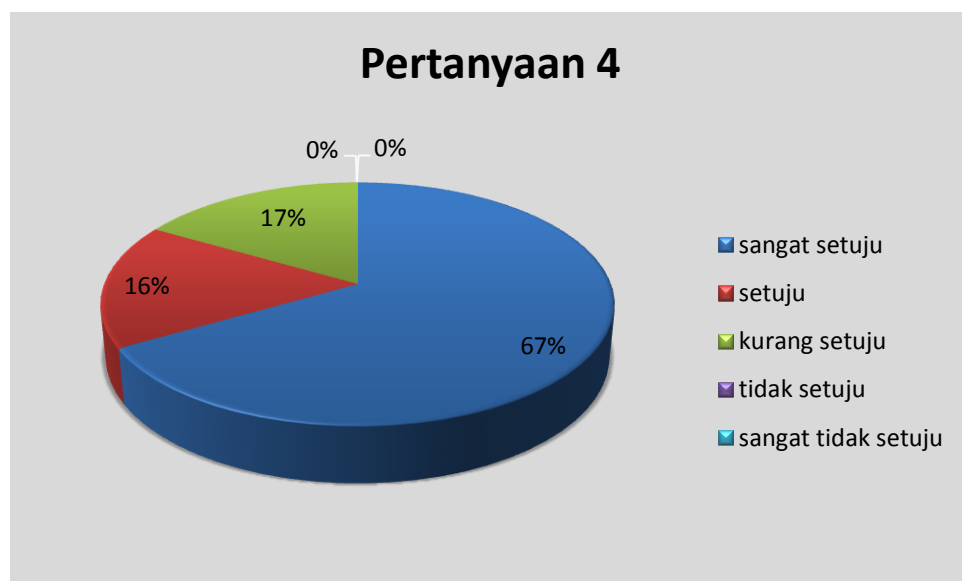
3) Penjelasan pada isi menu di dalam aplikasi ini mudah dipahami.



Gambar 4.10 Diagram kuesioner pertanyaan ketiga

Dari 30 responden, maka di hasilkan presentase 83% menjawab **sangat setuju**, 3% menjawab **setuju** dan 14% **kurang setuju** berarti bisa disimpulkan bahwa isi menu dalam aplikasi ini mudah di pahami (*user friendly*).

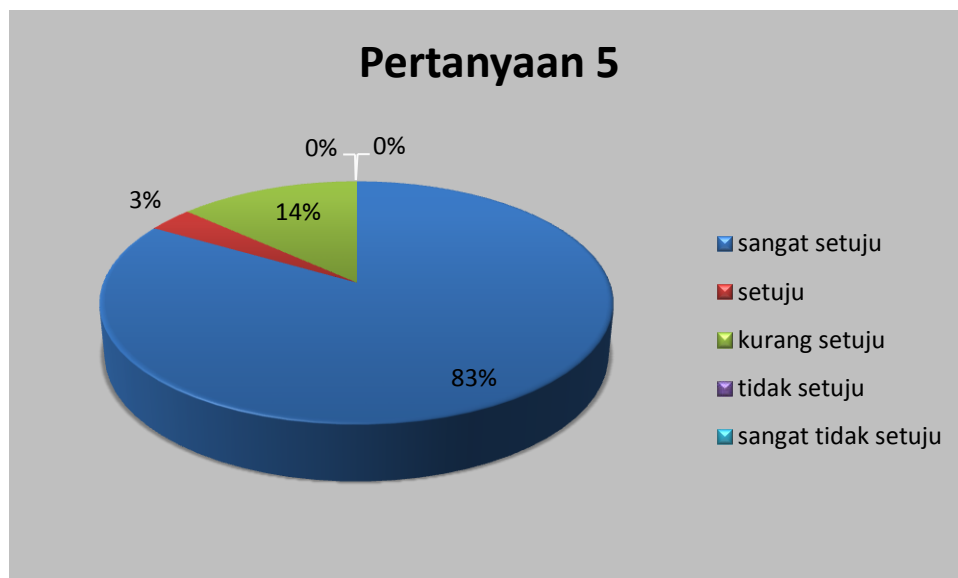
- 4) Aplikasi ini bisa membantu anda dalam miningkatkan teknik *beatbox* secara jelas.



Gambar 4.11 Diagram kuesioner pengujian pertanyaan keempat

Dari 30 responden, maka di hasilkan presentase 67% menjawab **sangat setuju**, 16% menjawab **setuju** dan 17% **kurang setuju** berarti bisa disimpulkan bahwa isi menu dalam aplikasi ini membantu anda dalam miningkatkan teknik *beatbox* secara jelas.

5) Aplikasi ini lebih baik di banding cara lama yang masih otodidak.





Gambar 4.12 Diagram kuesioner pengujian pertanyaan kelima

Dari 30 responden, maka di hasilkan presentase 83% menjawab **sangat setuju**, 3% menjawab **setuju** dan 14% **kurang setuju** berarti bisa disimpulkan bahwa aplikasi ini lebih baik di banding cara lama yang masih otodidak.




4.2.2 Pengujian Aplikasi Pada Halaman *Splash Screen*

Tabel 4.1 Pengujian Halaman *Splash Screen*

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-core 1.7 GHz		Aplikasi dapat berjalan dengan baik
	RAM	2 Gb		
	Merk	Xiaomi		
	Layar	5,5 Inch		
	OS	Jelly Bean (4.2)		
2	Processor	Octa Core 1,4 GHz		Aplikasi dapat berjalan dengan baik
	RAM	2 Gb		
	Merk	Infinix		
	Layar	5.5 Inch		
	OS	Kitkat (v4.4)		
3	Processor	Intel Atom Z2520		Aplikasi dapat berjalan dengan baik
	RAM	1 Gb		
	Merk	ASUS		
	Layar	4.0 Inch		
	OS	Kitkat (4.4)		

4.2.3 Pengujian Aplikasi Halaman Utama

Tabel 4.2 Pengujian Halaman Menu Utama

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-core 1.7 GHz		Halaman Utama berjalan dengan baik, serta <i>button</i> , dan <i>sound</i> berfungsi dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Xiaomi		
	Layar	5,5 Inch		
	OS	Jelly Bean (4.2)		
2	Processor	Octa Core 1,4 GHz		Halaman Utama berjalan dengan baik, serta <i>button</i> , dan <i>sound</i> berfungsi dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Infinix		
	Layar	5.5 Inch		
	OS	Kitkat (v4.4)		
3	Processor	Intel Atom Z2520		Halaman Utama berjalan dengan baik, serta <i>button</i> , dan <i>sound</i> berfungsi dengan baik.
	RAM	1 Gb		
	Merk	ASUS		
	Layar	4.0 Inch		
	OS	Kitkat (4.4)		

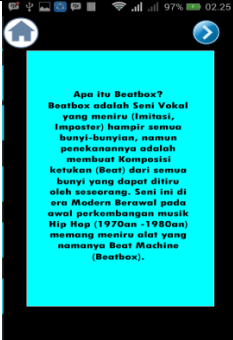
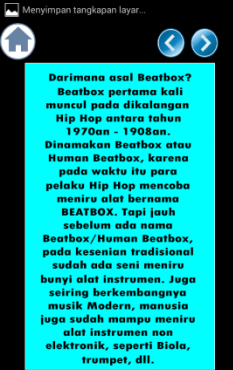
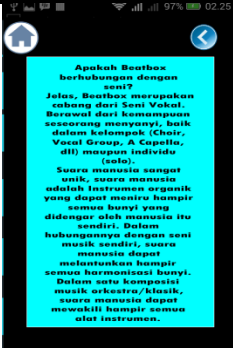
4.2.4 Pengujian Aplikasi Pada *Sound Pack*

Tabel 4.3 Pengujian *Sound Pack*

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-core 1.7 GHz		Menu tersebut dapat berjalan dengan baik, serta fungsi <i>sound</i> , <i>button</i> dan halaman sub menu berjalan dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Xiaomi		
	Layar	5, Inch		
	OS	Jelly Bean (4.2)		
2	Processor	Octa Core 1,4 GHz		Menu tersebut dapat berjalan dengan baik, serta fungsi <i>sound</i> , <i>button</i> dan halaman sub menu berjalan dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Infinix		
	Layar	5.5 Inch		
	OS	Kitkat (v4.4)		
3	Processor	Intel Atom Z2520		Menu tersebut dapat berjalan dengan baik, serta fungsi <i>sound</i> , <i>button</i> dan halaman sub menu berjalan dengan baik.
	RAM	1 Gb		
	Merk	ASUS		
	Layar	4.0 Inch		
	OS	Kitkat (4.4)		




4.2.5 Pengujian Aplikasi Pada Theory

Tabel 4.4 Pengujian Menu Theory

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-core 1.7 GHz		Menu theory dapat berjalan dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Xiaomi		
	Layar	5,5 Inch		
	OS	Jelly Bean (4.2)		
2	Processor	Octa Core 1,4 GHz		Menu theory dapat berjalan dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Infinix		
	Layar	5.5 Inch		
	OS	Kitkat (v4.4)		
3	Processor	Intel Atom Z2520		Menu theory dapat berjalan dengan baik.
	RAM	1 Gb		
	Merk	ASUS		
	Layar	4.0 Inch		
	OS	Kitkat (4.4)		

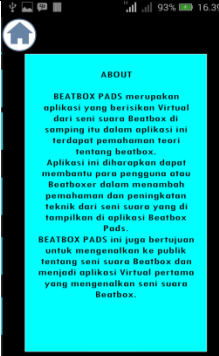
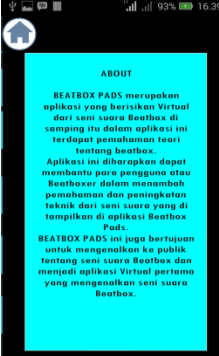
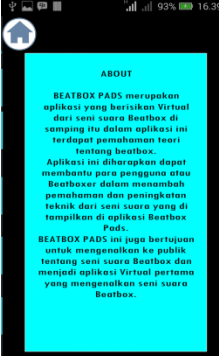
4.2.6 Pengujian Aplikasi Pada menu *Help*

Tabel 4.5 Pengujian menu *help*

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-core 1.7 GHz	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Tombol menu Utama ■ Tombol menghasilkan suara ■ Tombol menghasilkan suara ■ Tombol SOUND PACK 1 ■ Tombol SOUND PACK 2 ■ Tombol theory ■ Tombol about ■ Tombol help 	Menu <i>Help</i> dapat berjalan dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Xiaomi		
	Layar	5,5 Inch		
	Os	Jelly Bean (4.2)		
2	Processor	Octa Core 1,4 GHz	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Tombol menu Utama ■ Tombol menghasilkan suara ■ Tombol menghasilkan suara ■ Tombol SOUND PACK 1 ■ Tombol SOUND PACK 2 ■ Tombol theory ■ Tombol about ■ Tombol help 	Menu <i>Help</i> dapat berjalan dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Infinix		
	Layar	5.5 Inch		
	OS	Kitkat (v4.4)		
3	Processor	Intel Atom Z2520	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Tombol menu Utama ■ Tombol menghasilkan suara ■ Tombol menghasilkan suara ■ Tombol SOUND PACK 1 ■ Tombol SOUND PACK 2 ■ Tombol theory ■ Tombol about ■ Tombol help 	Menu <i>Help</i> dapat berjalan dengan baik.
	RAM	1 Gb		
	Merk	ASUS		
	Layar	4.0 Inch		
	OS	Kitkat (4.4)		

4.2.7 Pengujian Aplikasi Pada Halaman About

Tabel 4.6 Pengujian Halaman *About*

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-core 1.7 GHz		Menu <i>About</i> dapat berjalan dengan baik. Serta tombol dapat berjalan dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Xiaomi		
	Layar	5,5 Inch		
	OS	Jelly Bean (4.2)		
2	Processor	Octa-core 1,4 GHz		Menu <i>About</i> dapat berjalan dengan baik. Serta tombol dapat berjalan dengan baik.
	RAM	2 Gb		
	Merk	Infinix		
	Layar	5.5 Inch		
	OS	Kitkat (v4.4)		
3	Processor	Intel Atom Z2520		Menu <i>About</i> dapat berjalan dengan baik. Serta tombol dapat berjalan dengan baik.
	RAM	1 Gb		
	Merk	ASUS		
	Layar	4.0 Inch		
	OS	Kitkat (4.4)		

4.3 Pembahasan

Setelah dilakukan pengujian pada beberapa perangkat *Android* dengan spesifikasi yang berbeda secara keseluruhan dapat di simpulkan bahwa proses aplikasi berjalan dengan baik. Semua menu didalam aplikasi tersebut dapat diakses. Untuk tampilan konten yang cukup baik dari aplikasi ini, sebaiknya menggunakan perangkat *Android* dengan resolusi layar minimum 4 inch atau lebih baik 5.5 inch

(1280x720), karena jika menggunakan perangkat *Android* yang dibawah minimum dirasa tampilan konten akan kurang baik. Dari hasil pengujian dengan spesifikasi *platform Android* dibawah minimum maka hasilnya aplikasi tersebut tidak akan dapat terinstall karena aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi android minimal *platform 4.2 (Jelly Bean)*, dengan demikian sitem operasi dibawah *platform* tersebut tidak dapat menjalankan aplikasi ini. Aplikasi ini sangat membantu pengguna untuk meningkatkan teknik *Beatbox* terutama bagi *Beatboxer* dalam menerapkan efek suara *Beatbox*. Selain itu, aplikasi ini berbasis *android* sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

4.4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Beatbox*

4.4.1 Kelebihan Aplikasi

Aplikasi ini memiliki kelebihan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini dapat digunakan dalam mode *offline* sehingga meskipun tidak ada paket data, aplikasi ini tetap dapat digunakan. Aplikasi ini bersifat portable dan dapat diakses dimana saja.
- 2) Aplikasi ini memberikan efek suara *Beatbox* yang lebih jelas sehingga *Beatboxer* dapat mempelajari teknik tersebut lebih baik.
- 3) Aplikasi ini menampilkan efek *Beatbox* berupa *button* suara, teori dari *Beatbox*, *help* untuk petunjuk aplikasi, *about* untuk penjelasan aplikasi.

4.4.2 Kekurangan Aplikasi

Aplikasi ini memiliki kekurangan seperti berikut :

- 1) Aplikasi ini dapat dijalankan serta diakses dengan bantuan aplikasi tambahan seperti *adobe AIR*.
- 2) Konten halaman utama dan menu didalamnya belum begitu lengkap seperti efek yang belum terlalu banyak dan genre musik yang berkaitan dengan *beatbox*.
- 3) Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada perangkat *android* dengan system minimum versi 4.2 (*Jelly bean*)