

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil**

Tahap ini berisi tentang hasil implementasi dari analisis serta perancangan yang telah dibuat serta dibahas pada bab-bab sebelumnya, system yang dihasilkan ini apakah sudah sesuai ataupun sudah memenuhi dengan kebutuhan pengguna ataupun belum.

Adapun untuk menjalankan aplikasi ini diperlukan adanya koneksi internet.

##### **4.1.1. Tampilan Aplikasi Siswa**

###### **a. Halaman *loading Screen***

Halaman ini merupakan halaman paling awal ketika aplikasi ini dibuka dan dijalankan.

Pada halaman ini terdapat logo aplikasi *E-Learning*. Gambar 4.1 dibawah ini merupakan tampilan halaman *Loading Screen*.



Gambar 4. 1 Halaman Loading Screen

b. Halaman Akun

Halaman Akun ini digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam sistem, dengan memasukan data *username* dan *password*. Jika belum mempunyai akun pengguna bisa membuat akun dengan menekan daftar disini melalui halaman akun. Gambar 4.2 dibawah ini merupakan tampilan halaman akun.



Gambar 4. 2 Halaman Akun

c. Halaman Daftar

Halaman daftar digunakan oleh pengguna untuk mendaftarkan diri jika belum mempunyai akun, dengan memasukan data diri yang dibutuhkan oleh sistem lalu menekan tombol daftar. Gambar 4.3 dibawah ini merupakan tampilan halaman daftar.

## Daftar

Silahkan daftar agar bisa login

 Nama Lengkap

M Rizko Maulana

 Username

rizkomaulana

 Kata Sandi

...

 Masukkan ulang kata sandi

...

 Daftar

Gambar 4. 3 Halaman Daftar

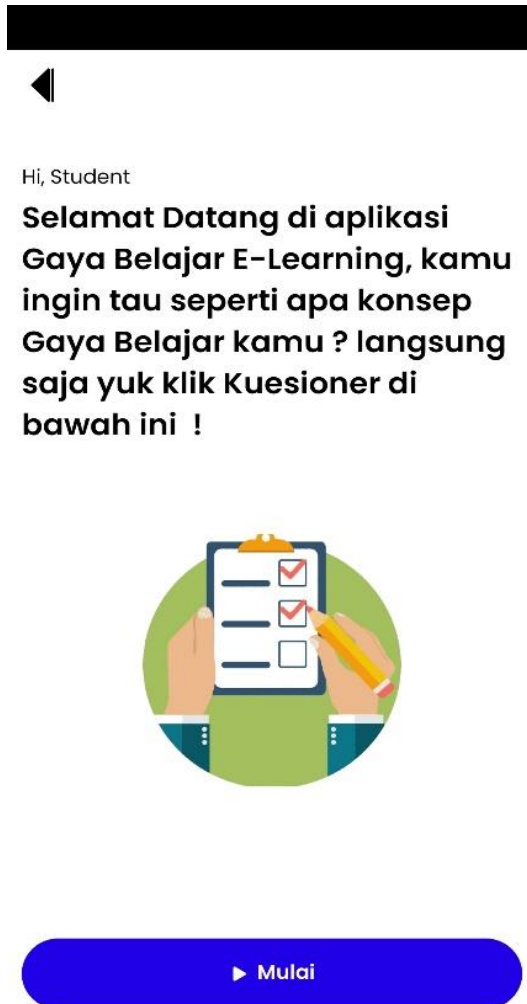
Jika sudah mendaftar akan di kembalikan ke halaman akun untuk login menggunakan akun yang baru saja di buat. Di halaman login tersebut pengguna harus memasukkan username dan password yang sudah dibuat, lalu menekan tombol login.



Gambar 4. 4 Halaman Login Setelah Daftar Akun

d. Halaman Selamat Datang

Halaman Selamat Datang yaitu halaman pengantar yang terdapat pada aplikasi sebelum memulai penggunaan aplikasi dan sering kali merupakan bagian resmi pertama dari pengalaman pengguna. Jika pengguna ingin mengetahui persentase gaya belajar langsung menekan tombol mulai, dan setelah itu pengguna akan memulai mengisi kuisioner. Gambar 4.5 dibawah ini merupakan tampilan halaman selamat datang.



Gambar 4. 5 Halaman Selamat Datang

e. Halaman Kuesioner VARK

Halaman Kuesioner VARK Halaman Rekomendasi VARK adalah halaman tempat ditampilkan komposisi dari materi-materi berdasarkan persentase masing-masing gaya belajar V, A, R, K. Sebelum ditampilkannya perentase mahasiswa tersebut harus menjawab 16 pertanyaan yang sudah ada di halaman kuesioner VARK tersebut. Jika

mahasiswa sudah menyelesaikan pertanyaan maka akan menampilkan materi yang sesuai dengan gaya belajar yang paling dominan bagi mahasiswa tersebut berdasarkan persentase tertinggi. Gambar 4.6 dibawah ini merupakan tampilan halaman Kuesioner VARK.

**Kuesioner VARK**

▶

**Bagaimana cara belajar yang terbaik bagi saya?**  
Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi anda. Anda boleh memilih lebih dari satu pilihan jika memang ada lebih dari kondisi yang sesuai. Kosongkan saja pilihan yang tidak sesuai dengan anda

**Saya ingin mengetahui lebih dalam mengenai suatu tur wisata yang saya rencanakan. Saya akan ?**

- membaca perincian jadwal kegiatan tur tersebut.
- melihat detail kegiatan dan aktivitas yang akan dilakukan.
- bicara dengan pengelola atau peserta lain ditur itu.
- melihat petanya dan mengamati lokasi-lokasi turnya.

**Dalam memilih karir atau jurusan pendidikan, yang penting bagi saya adalah:**

- pekerjaan yang memakai desain, peta, atau bagan.
- berkomunikasi dengan orang dengan berdiskusi.
- aplikasi ilmu pada kondisi nyata yang dihadapi.
- penggunaan kata yang tepat dalam komunikasi tertulis.

**yang dalam presentasinya menggunakan:**

- kesempatan tanya jawab, diskusi kelompok atau pembicara tamu
- diagram, bagan, peta atau grafik
- peragaan, model peraga, atau kesempatan mencoba langsung
- cetakan diktat, buku atau bacaan lain

**Saya ingin mempelajari suatu proyek kerja yang baru. Saya akan meminta:**

- laporan tertulis yang menjelaskan bagian utama proyek tersebut
- diagram yang berisi tahap-tahap proyek itu lengkap dengan bagan berisi manfaat dan biayanya
- kesempatan berdiskusi mengenai proyek tersebut
- contoh-contoh proyek serupa yang sudah berhasil

OK

Gambar 4. 6 Halaman Kuisoner VARK

f. Halaman Peresentase VARK

Halaman Peresentase VARK merupakan halaman yang menampilkan perentase gaya belajar yang paling dominan bagi mahasiswa. Jika gaya belajar mahasiswa tersebut dominan di Auditor maka perentase akan menjukkan diagram lingkaran auditor, jika mahasiswa tersebut dominan di gaya belajar visual maka diagram lingkaran akan menunjukkan perensate yang besar. Gambar 4.7 dibawah ini merupakan Tampilan halaman persentase VARK.

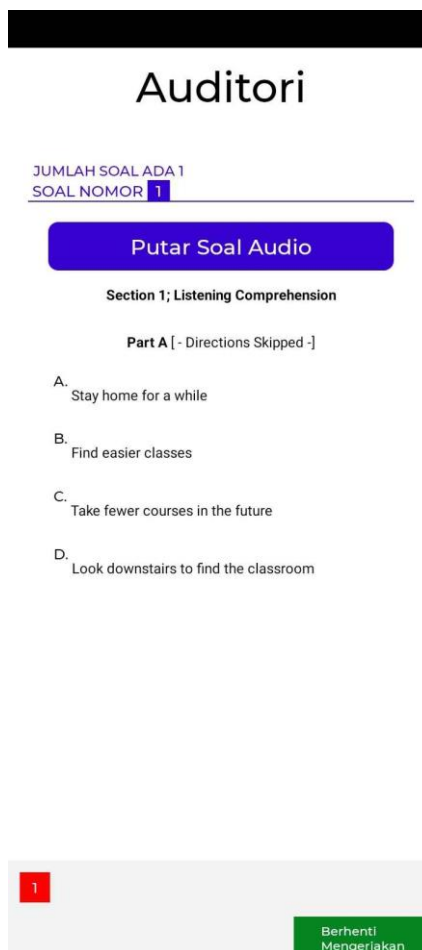


Gambar 4. 7 Halaman Persentase VARK



g. Halaman Audio

Halaman Audio ini merupakan halaman yang berisi soal terkait peningkatan gaya belajar audio. Jika mahasiswa tersebut mendapatkan persentase gaya belajar di audio, maka mahasiswa harus mengisi soal panduan audio. Supaya mahasiswa tersebut bisa mengikuti gaya belajar mereka yang sebenarnya. Gambar 4.8 dibawah ini merupakan tampilan halaman Audio.



The screenshot shows a digital interface for an audio question. At the top, the title "Auditori" is displayed in a large, bold, black font. Below the title, the text "JUMLAH SOAL ADA 1" and "SOAL NOMOR 1" is shown in a smaller font. A prominent blue button with the text "Putar Soal Audio" is centered below the question information. Underneath the button, the section is identified as "Section 1; Listening Comprehension" and "Part A [- Directions Skipped -]". The question itself consists of four multiple-choice options labeled A, B, C, and D. At the bottom of the interface, there is a red square with the number "1" and a green button with the text "Berhenti Mengerjakan".

**Auditori**

JUMLAH SOAL ADA 1  
SOAL NOMOR 1

**Putar Soal Audio**

**Section 1; Listening Comprehension**

**Part A [- Directions Skipped -]**

A. Stay home for a while

B. Find easier classes

C. Take fewer courses in the future

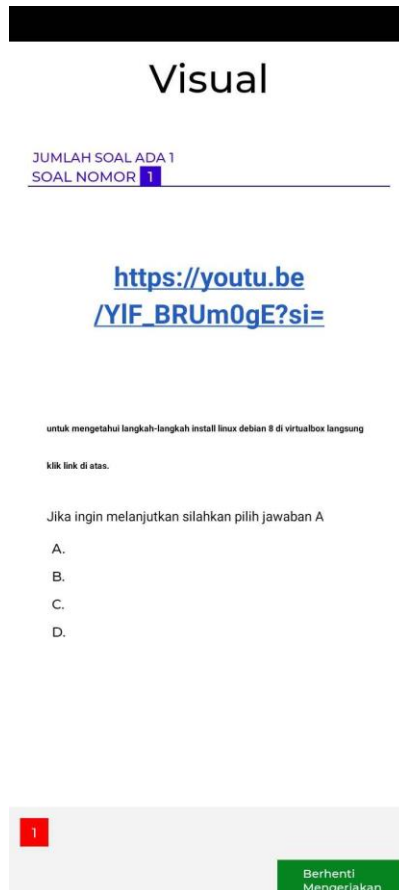
D. Look downstairs to find the classroom

1 Berhenti Mengerjakan

Gambar 4. 8 Halaman Audio

#### h. Halaman Visual

Halaman Visual ini merupakan halaman yang berisi tautan terkait peningkatan gaya belajar visual. Jika mahasiswa tersebut mendapatkan persentase gaya belajar di visual, maka mahasiswa harus memahami panduan visual dengan cara menonton video yang sudah di terapkan berupa tautan. Supaya mahasiswa tersebut bisa mengikuti gaya belajar mereka yang sebenarnya. Gambar 4.9 dibawah ini merupakan tampilan halaman Visual.



Gambar 4. 9 Halaman Visual

i. Halaman *Reading*

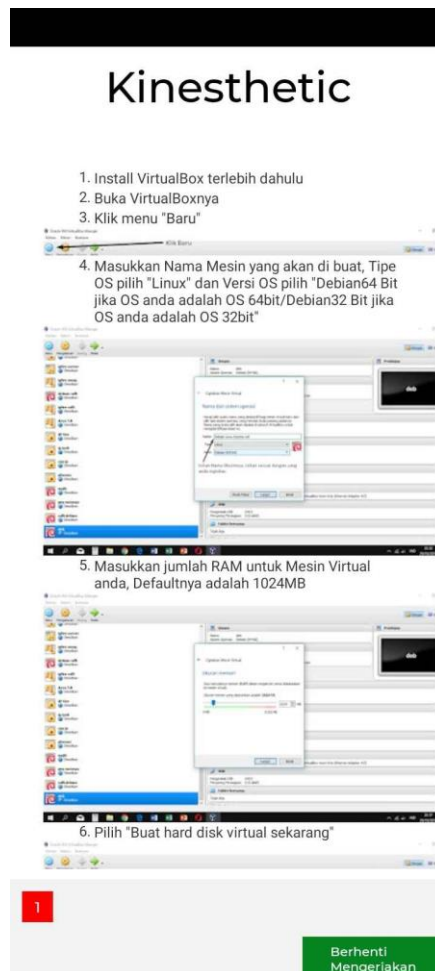
Halaman *Reading* ini merupakan halaman yang berisi soal terkait peningkatan gaya belajar *reading*. Jika mahasiswa tersebut mendapatkan persentase gaya belajar di *reading*, maka mahasiswa harus mengisi soal panduan *reading*. Supaya mahasiswa tersebut bisa mengikuti gaya belajar mereka yang sebenarnya. Gambar 4.10 dibawah ini merupakan tampilan Halaman *Reading*.



Gambar 4. 10 Halaman *Reading*

j. Halaman Kinestik

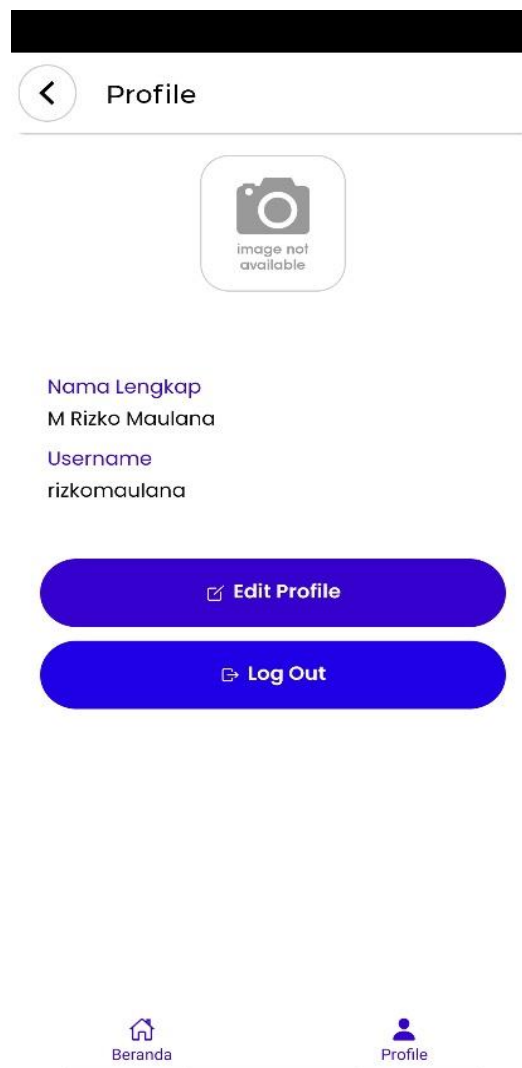
Halaman Kinestik ini merupakan halaman yang berisi cara kerja terkait peningkatan gaya belajar kinestik. Jika mahasiswa tersebut mendapatkan persentase gaya belajar di kinestik, maka mahasiswa harus memahami panduan kinestik dengan cara memahami tutorial yang sudah di terapkan. Supaya mahasiswa tersebut bisa mengikuti gaya belajar mereka yang sebenarnya. Gambar 4.11 dibawah ini merupakan tampilan halaman kinestik.



Gambar 4. 11 Halaman Kinestik

### k. Halaman Profile

Halaman profile yaitu berisikan data diri pengguna yang terdaftar dan masuk ke dalam sistem. Halaman ini juga mahasiswa dapat menggunakan foto profile yang mereka suka. Gambar 4.12 dibawah ini merupakan tampilan halaman profile.

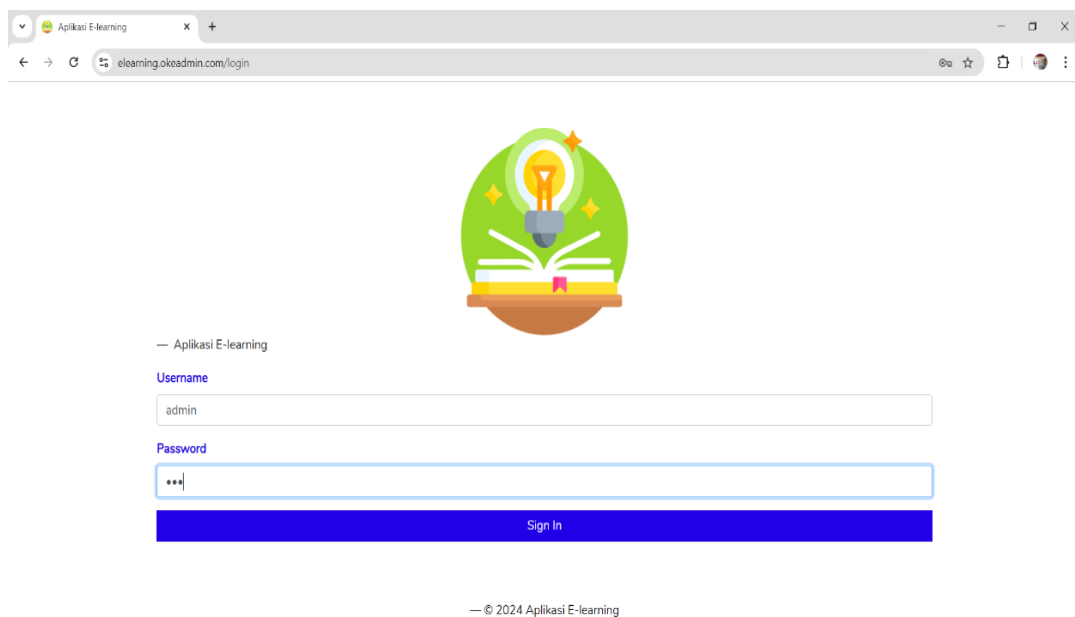


Gambar 4. 12 Halaman Profile

## 4.1.2. Tampilan *WEB Admin*

### a. Halaman *Interface Login Admin*

Halaman *interface login admin* merupakan salah satu antarmuka yang diakses oleh *Admin* untuk masuk ke dalam sistem E-Learning, didalam halaman ini, *admin* harus memasukan *username* dan *password* yang *valid*, sesuai dengan yang diberikan oleh *admin* sebelumnya. Gambar 4.13 dibawah ini merupakan tampilan halaman *Interface Login Admin*.

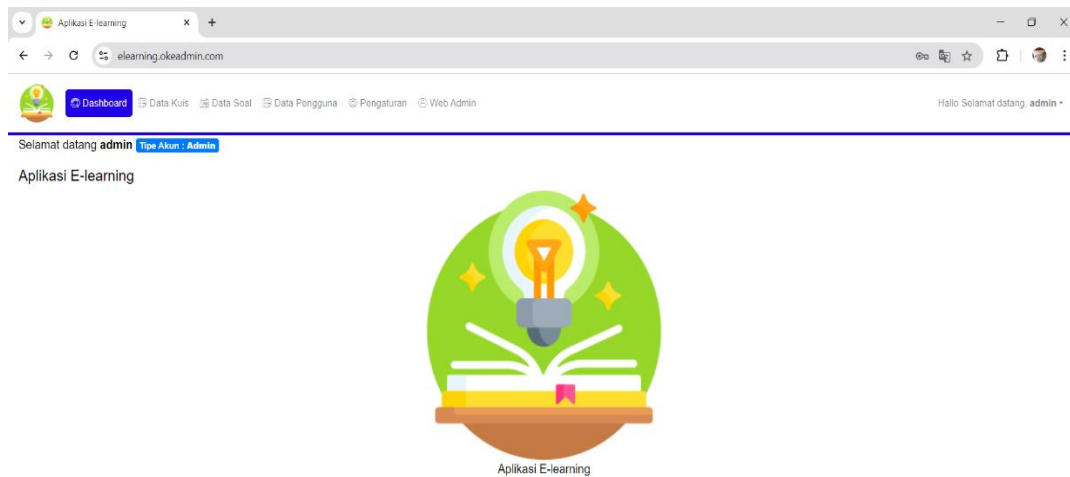


Gambar 4. 13 Halaman *Interface Login Admin*

### b. Halaman *Dashboard Interface Untuk Admin*

Halaman *dashboard interface* untuk *admin* merupakan halaman yang digunakan untuk *admin*. Disini admin memiliki *full* akses dari pengolahan data untuk

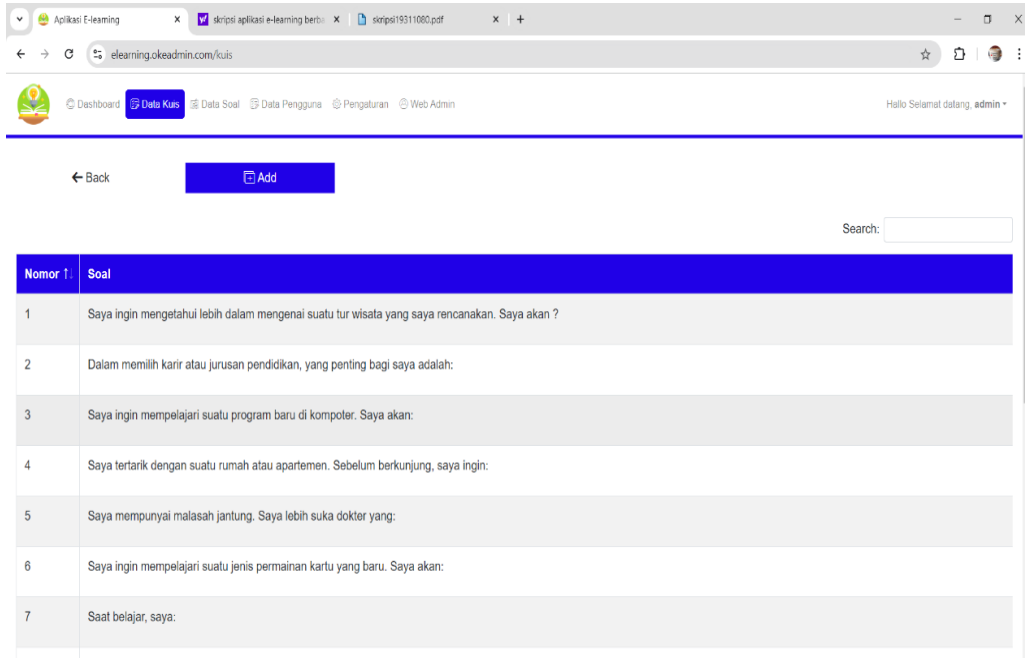
memberikan kuis sampai pengaturan tampilan. Gambar 4.14 dibawah ini merupakan tampilan Halaman *Dashboard Interface Untuk Admin*.



Gambar 4. 14 Halaman *Dashboard Interface Untuk Admin*

c. Halaman Data Kuis

Halaman Data Kuis ini merupakan salah satu antarmuka untuk membuat pertanyaan VARK agar mahasiswa bisa mengetahui persentase gaya belajar mereka. Halaman Data Kuis ini dikelola oleh *admin* supaya bisa menambahkan pertanyaan yang di inginkan. Gambar 4.15 dibawah ini merupakan tampilan halaman data kuis.



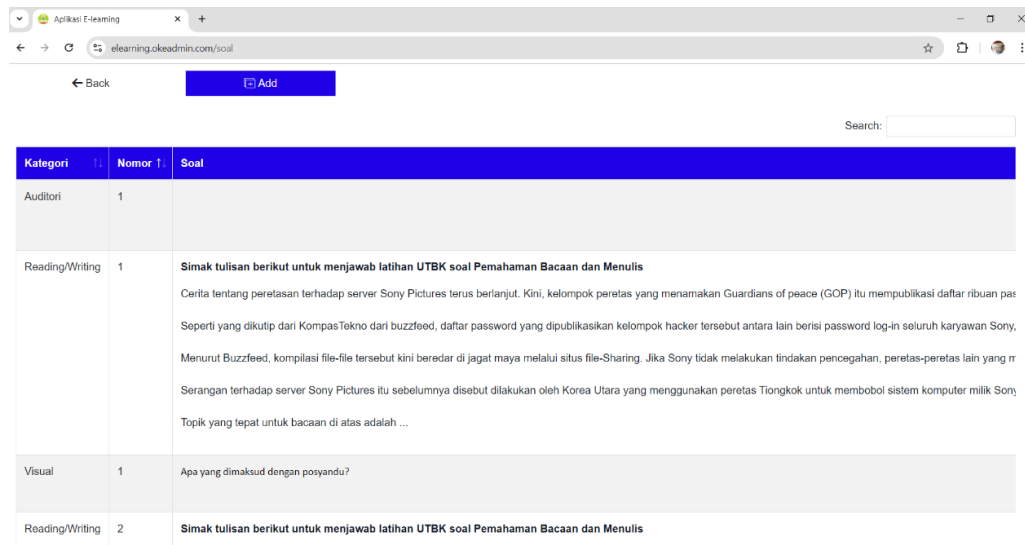
Gambar 4. 15 Halaman Data Kuis

#### d. Halaman Data Soal

Halaman Data Soal merupakan salah satu antarmuka untuk membuat konten pembelajaran mulai dari mengerjakan soal dan materi pada halaman ini.

Gambar 4.16 dibawah ini merupakan tampilan halaman Data Soal.

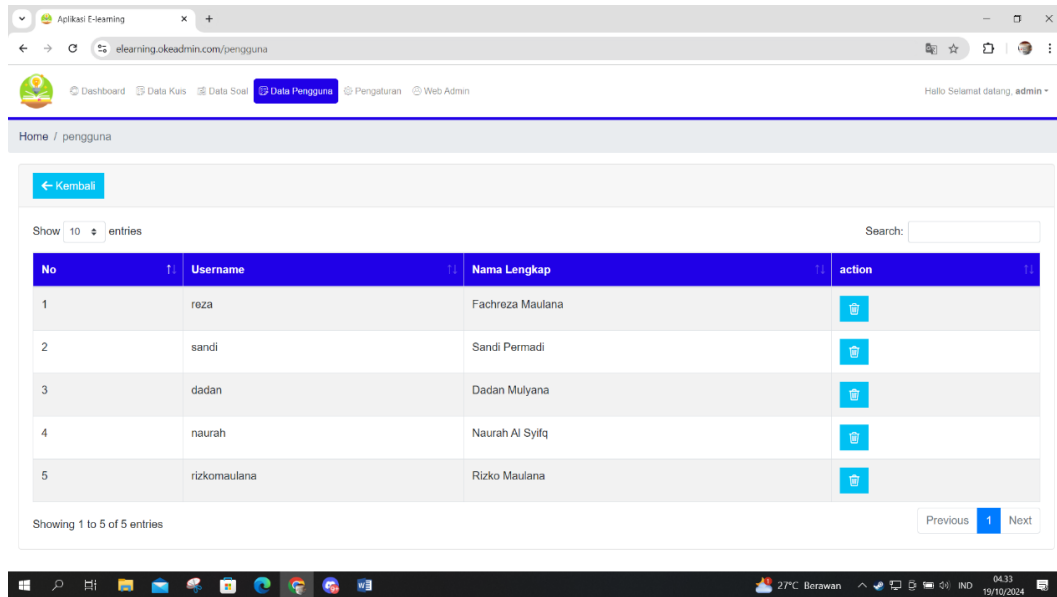




Gambar 4. 16 Halaman Data Soal

e. Halaman Data Pengguna

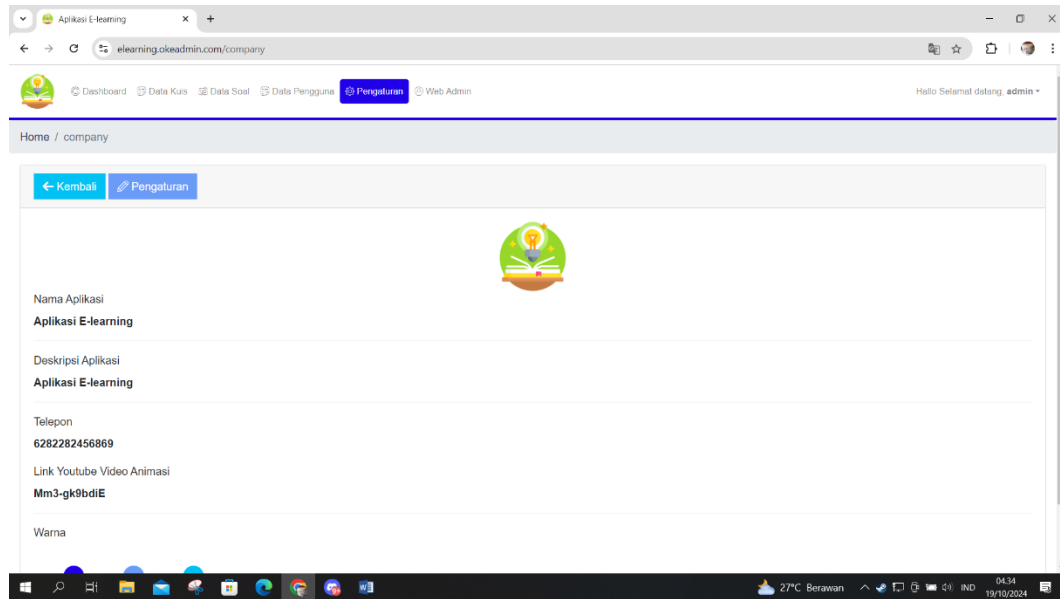
Halaman Data pengguna merupakan salah satu antarmuka yang di akses oleh *admin* untuk mengetahui mahasiswa yang sudah mendaftar dan mencoba mengerjakan kuis di aplikasi gaya belajar ini. Gambar 4.17 dibawah ini merupakan tampilan halaman data pengguna.



Gambar 4. 17 Halaman Data Pengguna

f. Halaman Pengaturan

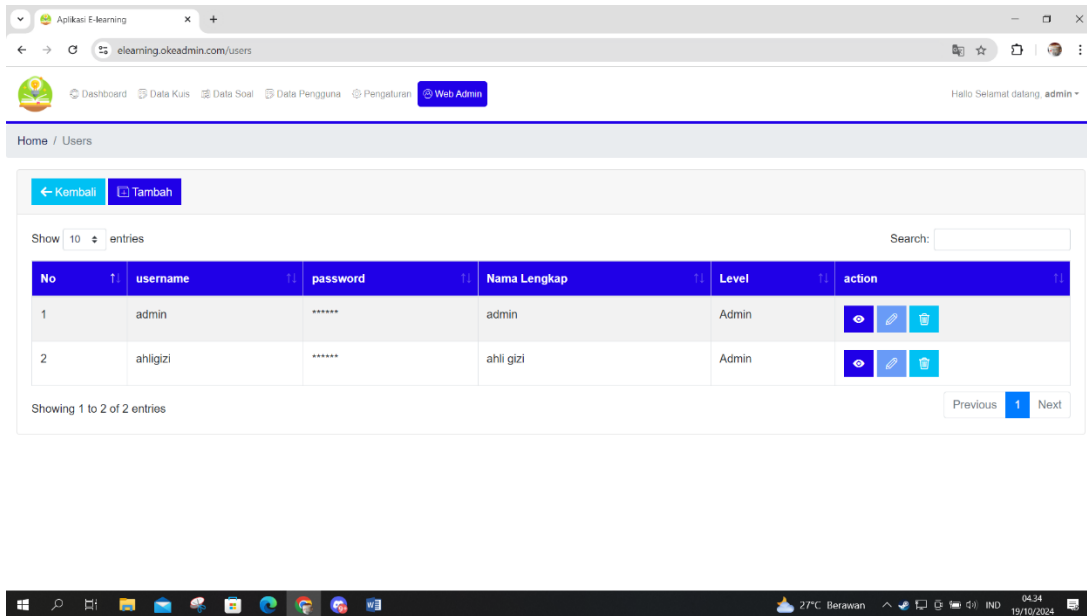
Halaman Pengaturan ini hanya bisa di akses oleh *admin*. Halaman ini bertujuan untuk mengatur nomor telepon *admin* agar mahasiswa yang lupa dengan *password* bisa langsung menghubungi. Caranya mahasiswa menekan tombol lupa password yang ada di halaman login aplikasi. Gambar 4.18 dibawah ini merupakan tampilan halaman pengaturan.



Gambar 4. 18 Halaman Pengaturan

g. Halaman *Web Admin*

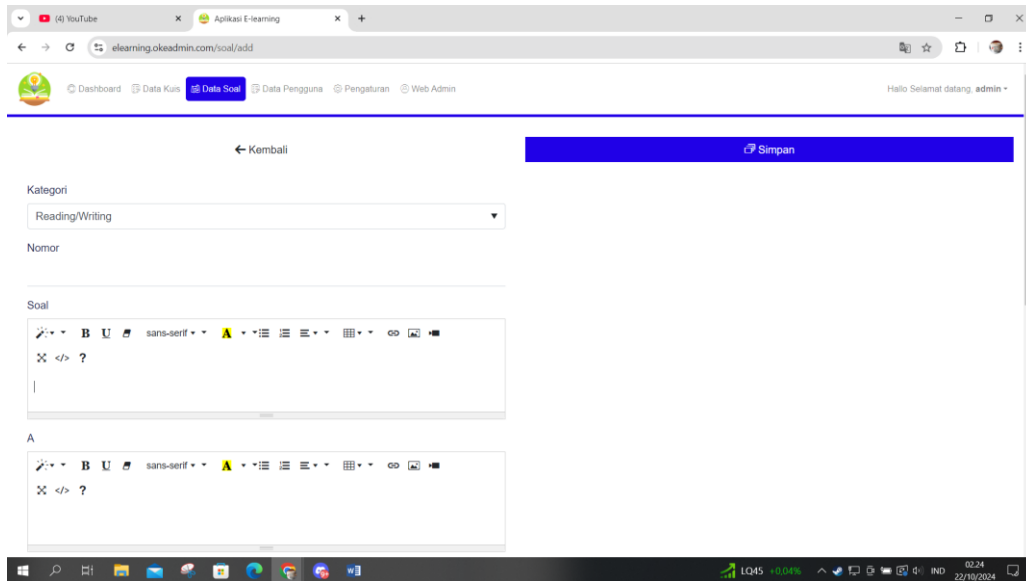
Halaman *Web Admin* ini merupakan halaman yang bertujuan untuk mengetahui *admin* lain yang dapat mengakses *web admin e-learning* ini. Gambar 4.19 dibawah ini merupakan tampilan halaman *web admin*.



Gambar 4. 19 Halaman *Web Admin*

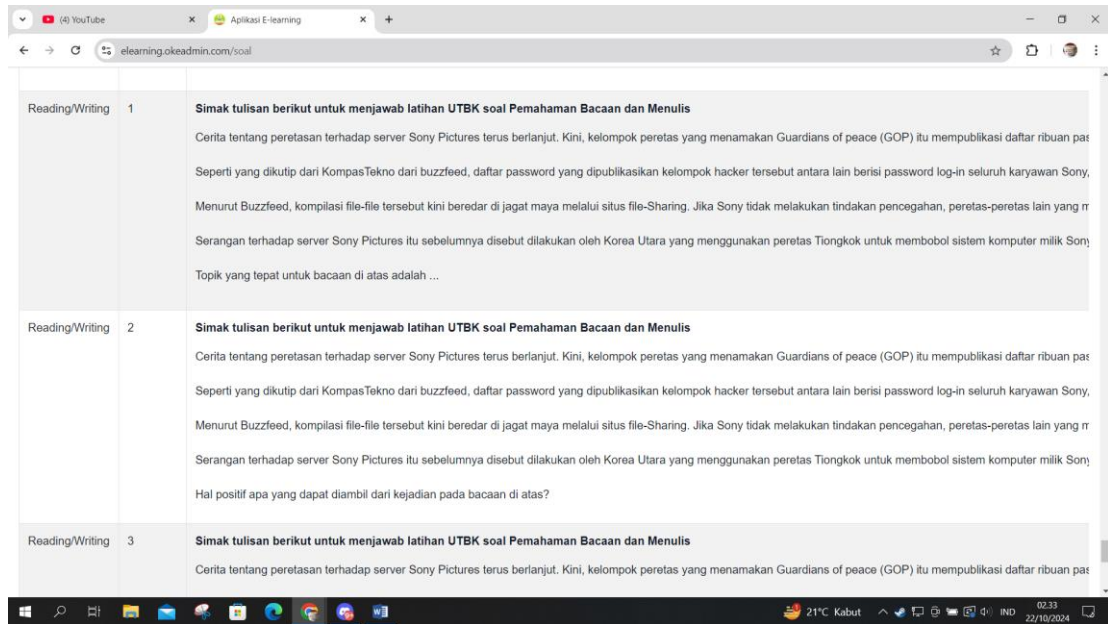
#### 4.1.3. Halaman Membuat Soal

Untuk mengakses halaman menambahkan soal langkah-langkahnya yaitu memilih halaman data soal lalu pilih *add*. Sebelum membuat soal pilihan ganda *admin* harus mengisi soal dan memberikan jawaban acak agar mahasiswa dapat memilih dengan jawaban mereka. Untuk membuat soal dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 20 Halaman Membuat Soal

Jika sudah membuat soal pilihan ganda ke data soal sukses selanjutnya *admin* bisa kembali ke dalam kuis yang dibuat sebelumnya untuk menambahkan soal dengan cara pilih halaman data soal > *add* > membuat soal pilihan ganda > simpan. Jika sudah maka soal akan muncul di aplikasi *e-learning* gaya belajar. Berikut ini tampilan soal yang telah berhasil di tambahkan.



Gambar 4. 21 Hasil Soal

## 4.2. Pembahasan

Hasil pengujian sesuai dengan tujuan penelitian dimana sistem berjalan dengan baik dengan penerapan metodologi penelitian yang di yang digunakan. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari sistem yang dibangun :

### 4.2.1. Kelebihan

Kelebihan dari aplikasi ini adalah *Mobile learning* berbasis *android* dapat mendeteksi gaya belajar siswa dan memberikan konten pembelajaran sesuai gaya tersebut. pemanfaatan gaya belajar dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam lima indikator berikut: perhatian, kerjasama dan hubungan sosial, mengemukakan pendapat atau ide, pemecahan masalah, disiplin.

#### **4.2.2. Kekurangan**

Kekurangan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Memerlukan data internet untuk mengakses aplikasi.
2. Hanya bisa di install di sistem operasi android.