

BAB IV IMPLEMENTASI HASIL DAN ANALISIS

4.1 Implementasi Hasil

4.1.1 Halaman Pembuka

Halaman pembuka dalam aplikasi ini, keluar secara otomatis sesaat setelah pertama kali aplikasi dijalankan. Pada halaman ini terdapat animasi text bertuliskan “Strategi Permainan *Softball*”, data dari pembuat aplikasi, dan proses menunggu yang diiringi dengan alunan musik. Halaman ini akan menuju halaman berikutnya secara otomatis. Tampilan dari halaman pembuka tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.1 Halaman Pembuka

4.1.2 Halaman Menu Utama

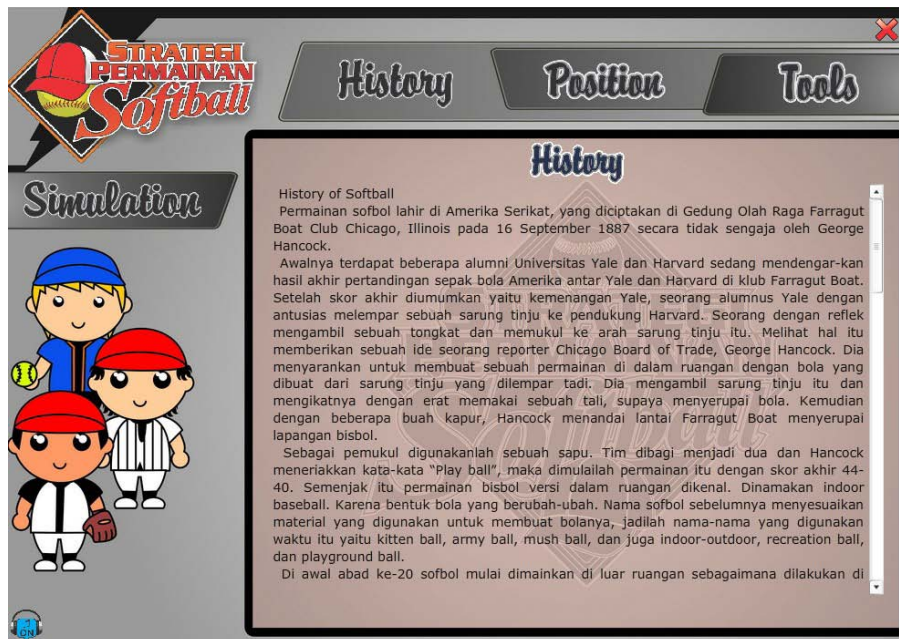
Halaman menu utama ini akan muncul setelah halaman pembuka. Dalam halaman ini, pengguna dapat menentukan muatan mana yang ingin dipilih, antara “*History*”, “*Position*”, “*Tools*”, dan “*Simulation*”. Pada muatan “*History*”, akan

menampilkan cerita singkat tentang *Softball* dan model olahraga pada *Softball* tersebut. Pada muatan “*Position*”, akan menjelaskan tentang tugas-tugas dari setiap posisi yang ada dalam olahraga *Softball*, baik saat bertahan, atau menyerang. Pada muatan “*Tools*”, akan menjelaskan tentang alat-alat yang digunakan dalam olahraga *Softball*. Penjelasan akan menggunakan keterangan gambar, sehingga pengguna akan lebih paham mengenai penjelasan tersebut. Pilihan muatan terakhir adalah muatan “*Simulation*”. Pada bagian ini, akan menampilkan animasi bergerak (*autoplay*) pada bagian penjelasan, dan menampilkan muatan baru yang berisi animasi tentang delapan kondisi yang ada dalam olahraga *Softball* tersebut. Halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut ini.



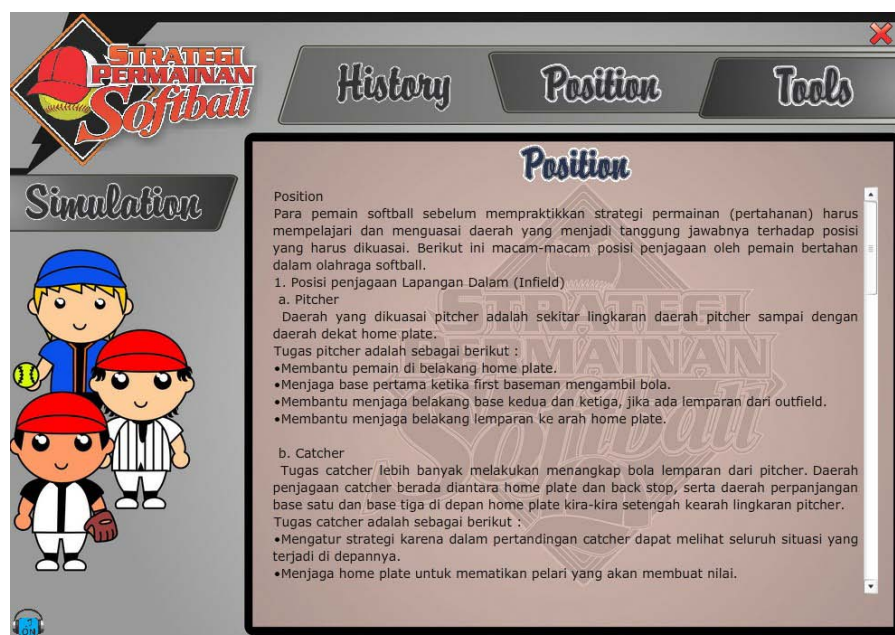
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

1. Halaman menu utama untuk penjelasan cerita singkat tentang olahraga *Softball*, berada pada halaman *History* yang diimplementasikan pada Gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Halaman Menu Utama Muatan *History*

2. Halaman menu utama untuk penjelasan posisi yang ada dalam olahraga *Softball*, berada pada halaman *Position* yang diimplementasikan pada Gambar 4.4 berikut ini.



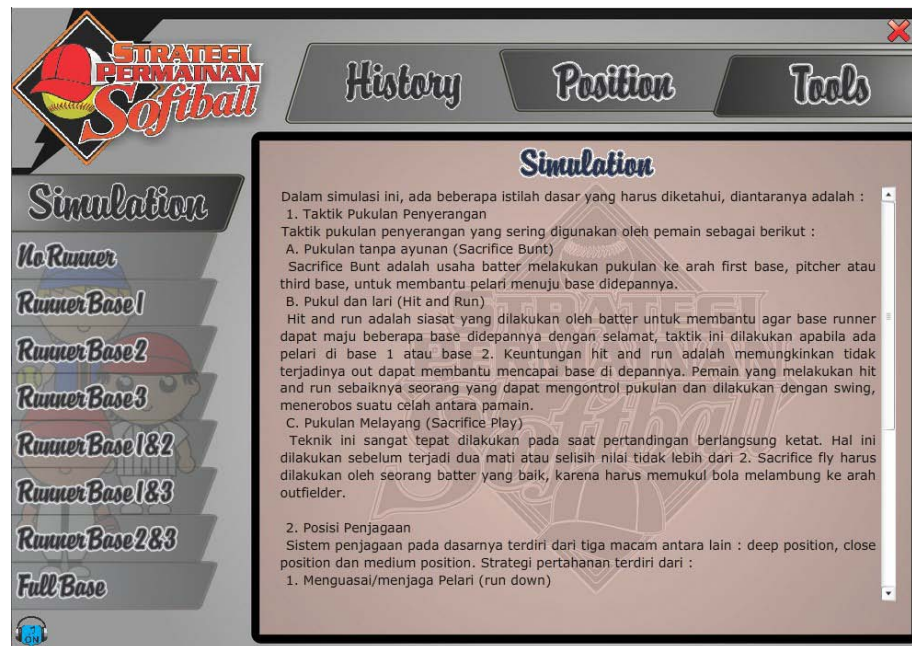
Gambar 4.4 Halaman Menu Utama Muatan *Position*

3. Halaman menu utama untuk penjelasan alat yang digunakan dalam olahraga *Softball*, berada pada halaman *Tools* yang diimplementasikan pada Gambar 4.5 berikut ini.



Gambar 4.5 Halaman Menu Utama *Tools*

4. Halaman menu utama untuk penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam permainan *Softball*, berada pada halaman *Simulation* yang diimplementasikan pada Gambar 4.6 berikut ini :



Gambar 4.6 Halaman Menu Utama *Simulation*

4.1.3 Halaman *Simulation*

Halaman “*Simulation*” adalah halaman inti dalam aplikasi ini. Pada halaman ini, menampilkan tentang delapan kondisi yang ada dalam olahraga *Softball* tersebut beserta penjelasannya secara rinci. Dalam bagian penjelasan kondisi, terdapat pilihan posisi yang menentukan bola itu datang setelah terpukul. Untuk tampilan kondisi ini, dapat dilihat pada gambar berikut ini.

1. Kondisi *No Runner*

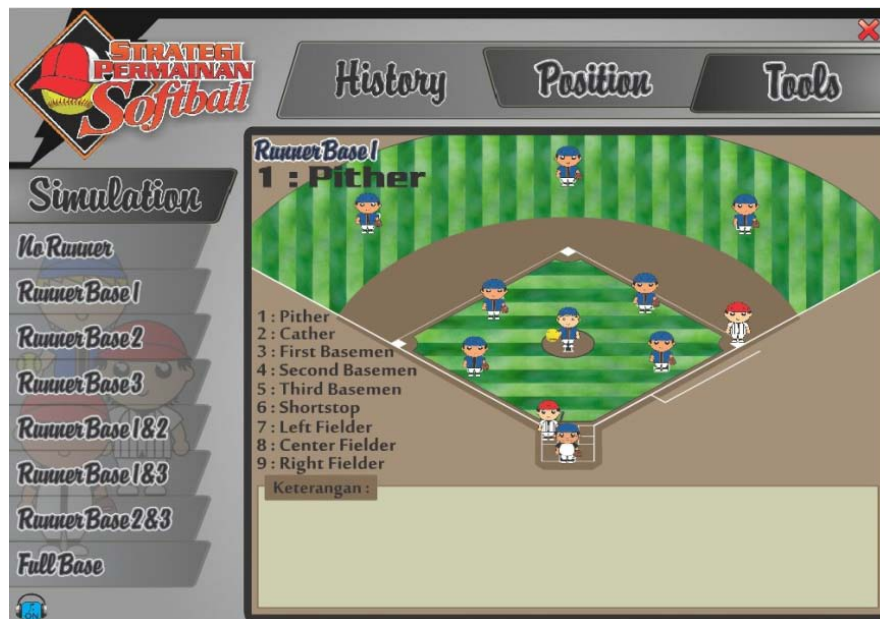
Kondisi ini terdiri dari 9 penjaga dan 1 penyerang yaitu pemukul bola.



Gambar 4.7 Halaman Simulation Kondisi *No Runner*

2. Kondisi *Runner Base 1*

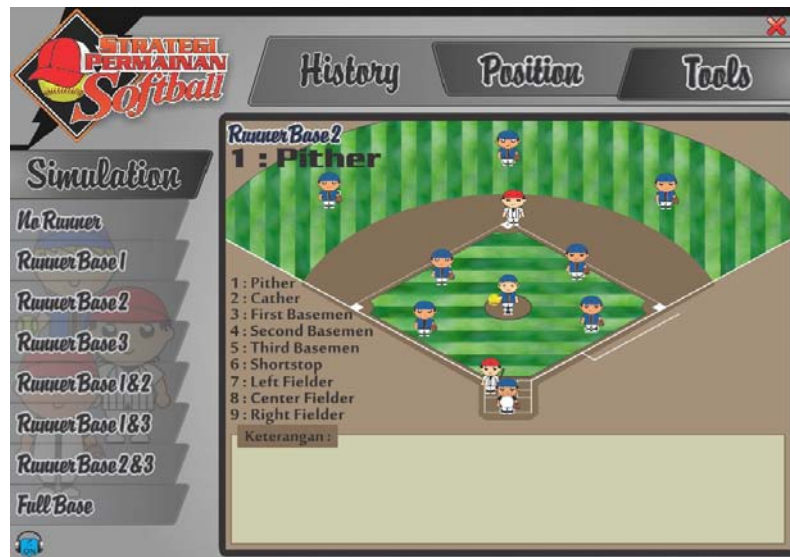
Kondisi ini terdiri dari 9 penjaga dan 2 penyerang yaitu pemukul bola dan pelari yang berada pada *base 1*.



Gambar 4.8 Halaman Simulation Kondisi *Runner Base 1*

3. Kondisi *Runner Base 2*

Kondisi ini terdiri dari 9 penjaga dan 2 penyerang yaitu pemukul bola dan pelari yang berada pada *base 2*.



Gambar 4.9 Halaman *Simulation* Kondisi *Runner Base 2*

4. Kondisi *Runner Base 3*

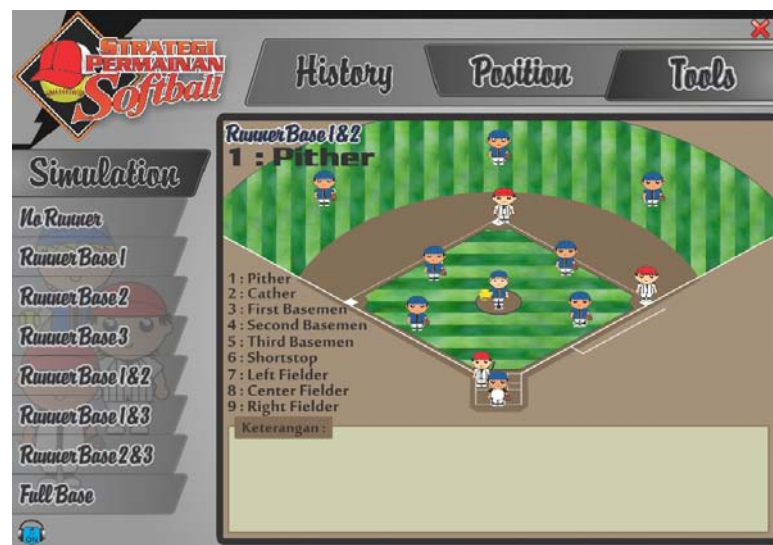
Kondisi ini terdiri dari 9 penjaga dan 2 penyerang yaitu pemukul bola dan pelari yang berada pada *base 3*.



Gambar 4.10 Halaman *Simulation* Kondisi *Runner Base 3*

5. Kondisi *Runner Base 1 dan Base 2*

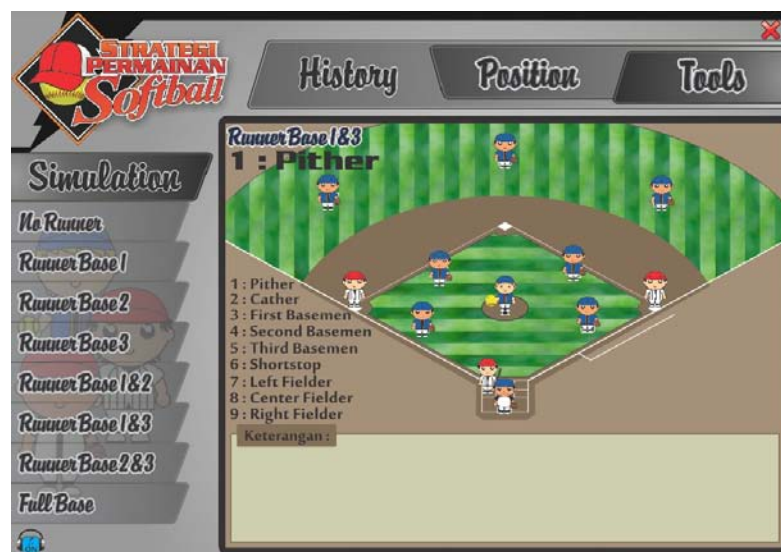
Kondisi ini terdiri dari 9 penjaga dan 3 penyerang yaitu 1 pemukul bola dan 2 pelari yang berada pada *base 1 dan base 2*.



Gambar 4.11 Halaman *Simulation* Kondisi *Runner Base 1 & 2*

6. Kondisi *Runner Base 1 dan Base 3*

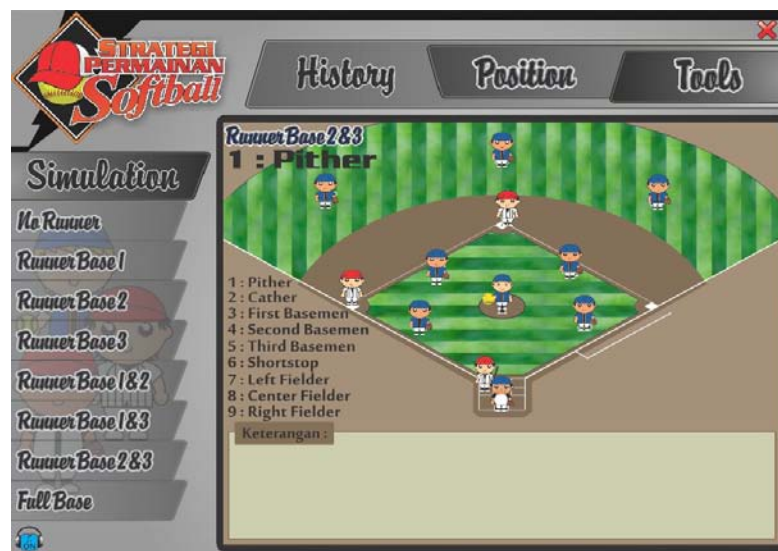
Kondisi ini terdiri dari 9 penjaga dan 3 penyerang yaitu 1 pemukul bola dan 2 pelari yang berada pada *base 1 dan base 3*.



Gambar 4.12 Halaman *Simulation* Kondisi *Runner Base 1 & 3*

7. Kondisi *Runner Base 2 dan Base 3*

Kondisi ini terdiri dari 9 penjaga dan 3 penyerang yaitu 1 pemukul bola dan 2 pelari yang berada pada *base 1* dan *base 3*.



Gambar 4.13 Halaman *Simulation* Kondisi *Runner Base 2 & 3*

8. Kondisi *Full Base*

Kondisi ini terdiri dari 9 penjaga dan 4 penyerang yaitu 1 pemukul bola dan 3 pelari yang berada pada *base 1*, *base 2* dan *base 3*.



Gambar 4.14 Halaman *Simulation* Kondisi *Full Base*

4.2 Implementasi Action Script

Action Script adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform Adobe Flash Player. *Action Script* yang digunakan pada aplikasi Strategi Olahraga *Softball* adalah *Action Script* 2.0.

1. Berikut ini adalah *Action Script* untuk menjalankan atau menuju frame berikutnya.



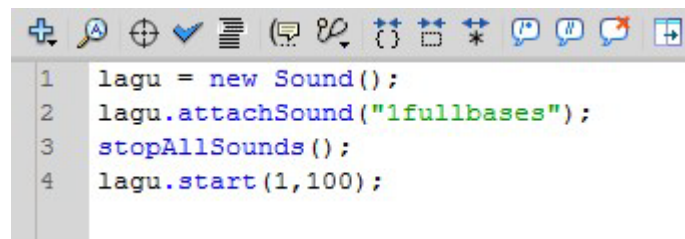
```

1  on(release) {
2      gotoAndPlay(17);
3  }

```

Gambar 4.15 Action Script 1

2. Berikut ini adalah *Action Script* untuk memanggil lagu dan memulai pada detik ke 1 dan diulang sebanyak 100 kali.



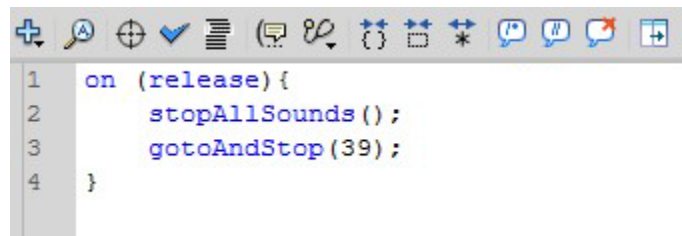
```

1  lagu = new Sound();
2  lagu.attachSound("1fullbases");
3  stopAllSounds();
4  lagu.start(1,100);

```

Gambar 4.16 Action Script 2

3. Berikut ini adalah *Action Script* untuk menghentikan semua lagu untuk tombol yang dipilih.



```

1  on (release) {
2      stopAllSounds();
3      gotoAndStop(39);
4  }

```

Gambar 4.17 Action Script 3

4.3 Analisis Pengujian Aplikasi

4.3.1 Analisa Pengujian pada Perangkat

Pengujian pada beberapa perangkat ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah Aplikasi Strategi Olahraga *Softball* ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat yang berbeda. Berikut ini adalah hasil pengujian dari beberapa perangkat yang digunakan untuk menguji aplikasi:

1. Windows XP

Saat pengujian sistem operasi Windows XP yang terinstal pada *netbook* ini, aplikasi berjalan dengan lancar. Tombol pada aplikasi berjalan lancar dan sesuai dengan yang diinginkan. Akan tetapi hasil gambar terlihat seperti pecah. Sehingga membuat tampilan menjadi kurang sempurna.

2. Linux Ubuntu 11.10

Saat diuji pada sistem operasi Ubuntu yang terinstal pada laptop ini, aplikasi berjalan dengan lancar. Gambar pun terlihat cukup memuaskan. Akan tetapi, ada beberapa tombol yang tidak berfungsi sesuai yang diinginkan.

3. MacBook Pro

Saat diuji pada MacBook Pro, aplikasi berjalan dengan lancar. Gambar pun terlihat sangat memuaskan. Tombol berfungsi sesuai dengan yang diinginkan.

4.3.2 Analisis Responden

Responden pada pengujian aplikasi ini sebagian besar adalah para atlet *Softball* baik pemula atau yang sudah senior, dan beberapa orang penguji yang dirasa ahli dalam bidang desain. Berikut ini adalah tabel daftar responden dalam aplikasi Strategi Permainan *Softball*.

Tabel 4.1 Tabel Responden

NO	Jenis Kelamin	Umur	Pekerjaan
1	Perempuan	16	Pelajar
2	Perempuan	16	Pelajar
3	Perempuan	18	Pelajar
4	Laki-laki	17	Pelajar
5	Laki-laki	17	Pelajar
6	Laki-laki	17	Pelajar
7	Perempuan	17	Pelajar
8	Perempuan	17	Pelajar
9	Perempuan	17	Pelajar
10	Perempuan	16	Pelajar
11	Perempuan	17	Pelajar
12	Laki-laki	17	Pelajar
13	Perempuan	17	Pelajar
14	Laki-laki	16	Pelajar
15	Perempuan	17	Pelajar
16	Perempuan	26	Wiraswasta
17	Laki-laki	20	Buruh
18	Perempuan	24	Mahasiswa
19	Laki-laki	28	Wiraswasta
20	Perempuan	19	Guru Olahraga

Berikut ini adalah tabel hasil dari responden mengenai aplikasi Strategi Olahraga *Softball*.

Tabel 4.2 Tabel Penilaian Aplikasi Kuisiner

No	Pertanyaan	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Rata-rata
1	Bagi saya, informasi yang disediakan aplikasi yang anda gunakan mudah dimengerti.			3	15	4	4,15
2	Bagi saya, informasi yang disediakan di aplikasi jelas.			2	14	4	4,1
3	Saya mendapatkan informasi mendetail mengenai strategi <i>Softball</i> menggunakan aplikasi ini.			6	7	7	4,05
4	Menurut saya aplikasi ini memberikan nuansa baru untuk memahami strategi dalam permainan <i>Softball</i> .			3	8	9	4,3
5	Aplikasi yang saya gunakan dapat menjawab permasalahan saya.			4	11	5	4,05
6	Permasalahan/pertanyaan saya dapat dijawab dengan tepat oleh aplikasi ini.			6	9	5	3,95
7	Penataan halaman aplikasi yang saya gunakan membantu saya menemukan informasi yang saya cari.			7	8	5	3,9
8	Menurut saya aplikasi ini memudahkan saya untuk mempelajari strategi dalam permainan <i>Softball</i> ini.			1	10	9	4,4
9	Mudah bagi saya untuk berpindah halaman pada aplikasi yang saya gunakan.			2	13	6	4,4
10	Aplikasi yang saya gunakan mudah dioperasikan.			5	12	3	3,9
11	Saya merasa senang bermain <i>Softball</i> setelah menggunakan aplikasi ini.			1	8	11	4,3

12	Saya merasa sedang bermain saat menggunakan aplikasi ini.			2	12	6	4,2
13	Aplikasi ini dapat membantu saya mengimajinasikan suatu strategi permainan <i>Softball</i> .			2	13	5	4,15
14	Saya dapat memposisikan diri saya dimanapun yang saya inginkan.			4	8	8	4,0
15	Saya mengerti banyak hal dari segi bertahan dalam <i>Softball</i> setelah menggunakan aplikasi ini.				7	13	4,65
16	Aplikasi ini membantu saya dalam menentukan langkah dalam suatu strategi permainan <i>Softball</i> .				13	7	4,35
17	Saya puas menggunakan aplikasi ini.			1	13	6	4,,25
18	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada orang yang meminta pendapat saya.			2	7	11	4,45

Ket: (1) Sangat Kurang; (2) Kurang; (3) Cukup; (4) Baik; (5) Sangat Baik

Dari hasil kuisisioner diatas, dapat dilakukan analisis terhadap kinerja aplikasi Strategi Olahraga *Softball* sebagai berikut:

1. Manfaat

Dari hasil kuisisioner terhadap dua puluh responden didapatkan hasil bahwa aplikasi ini dinilai cukup bermanfaat bagi pengguna, khususnya para atlet *Softball*. Perhitungan rata-rata dari pernyataan dengan pembahasan manfaat yang terdapat pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 tersebut adalah :

$$\frac{(4,15 + 4,1 + 4,05 + 4,3 + 4,05 + 3,95)}{6} = 4,1$$

Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,1 dari keseluruhan nilai 5.

2. Penggunaan

Dari hasil kuisisioner terhadap dua puluh responden didapatkan hasil bahwa aplikasi ini dirasa sangat mudah digunakan dan dimengerti. Perhitungan rata-rata dari pernyataan dengan pembahasan mengenai penggunaan yang terdapat pada nomor 7, 8, 9, 10, dan 11 tersebut adalah :

$$\frac{(3,9 + 4,4 + 4,4 + 3,9 + 4,3)}{5} = 4,18$$

Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,18 dari keseluruhan nilai 5.

3. Tampilan dan Desain

Dari hasil kuisisioner terhadap dua puluh responden tampilan dari aplikasi ini cukup menarik. Perhitungan rata-rata dari pernyataan dengan pembahasan mengenai desain tampilan yang terdapat pada nomor 12, 13, dan 14 tersebut adalah :

$$\frac{(4,2 + 4,15 + 4,0)}{3} = 4,12$$

Ditunjukkan dengan hasil penilaian rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,12 dari keseluruhan nilai 5.

4. Pembelajaran

Dari hasil kuisisioner terhadap dua puluh responden didapatkan hasil bahwa aplikasi ini dinilai cukup membantu dalam pembelajaran *Softball*. Perhitungan rata-rata dari pernyataan tersebut, yang terdapat pada nomor 15, 16, 17, dan 18 tersebut adalah :

$$\frac{(4,65 + 4,35 + 4,25 + 4,45)}{4} = 4,425$$

Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,425 dari keseluruhan nilai 5.

4.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Setelah melakukan pengujian terhadap Aplikasi Strategi Olahraga *Softball* ini, dapat diketahui beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi ini. Dapat diketahui beberapa kelebihan dan kekurangan pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

4.4.1 Kelebihan Aplikasi

Kelebihan dari Aplikasi Strategi Olahraga *Softball* adalah:

1. Aplikasi ini memudahkan para atlet pemula memahami suatu strategi bermain *Softball*.
2. Aplikasi ini sangat mudah digunakan.
3. Dengan penjabaran kejadian yang ada, atlet dapat memanfaatkan untuk membuat strategi baru dalam penyerangan dalam permainan *Softball*.
4. Aplikasi ini menjabarkan tentang segala posisi bertahan yang ada dalam permainan *Softball*.
5. Aplikasi ini dapat digunakan dalam beberapa sistem operasi dengan hasil yang cukup memuaskan. Contoh : Windows XP, Linux dan Mac.
6. Aplikasi ini dapat digunakan dengan lancar.

4.4.2 Kekurangan Aplikasi

Kekurangan dari aplikasi Strategi Olahraga *Softball* adalah:

1. Pengondisian kejadian diaplikasi terlalu cepat.
2. Hasil kurang sempurna saat ditampilkan posisi penuh dengan layar berukuran resolusi lebih dari 1280 x 768.