

## **BAB IV**

### **HASIL DAN UJI COBA**

#### **IV.1. Tampilan Hasil**

Berikut ini adalah tampilan dan pembahasan dari hasil rancangan sistem yang dibuat beserta pembahasan tentang metode pembelajaran olahraga renang.

#### **IV.2. Tampilan layar**

Setelah melakukan perancangan program, kemudian program dapat diimplementasikan serta dilakukan pengujian. Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari perancangan metode pembelajaran olahraga renang.

##### **1. Tampilan Menu Utama**

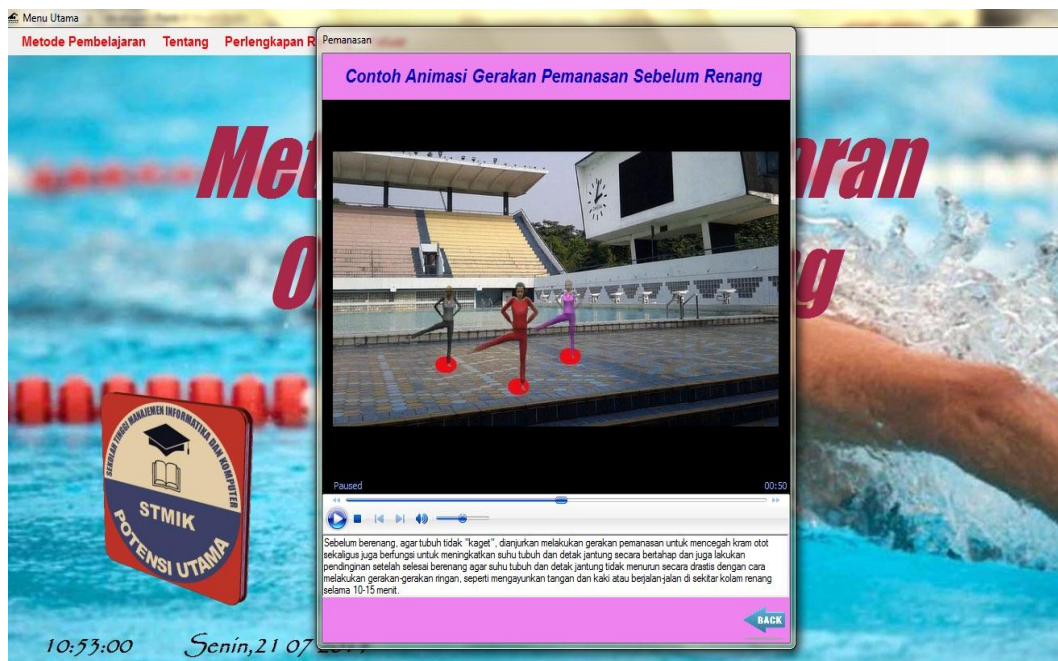
Tampilan Menu Utama ini berfungsi sebagai tampilan awal dari program yang dirancang. Dalam menu utama ini terdapat semua menu yang dapat diakses oleh *user*, yaitu tentang menu media pembelajaran renang. Dimana dalam menu media pembelajaran ini terdapat beberapa menu yang tersedia yaitu diantaranya menu pemanasan sebelum renang, menu sejarah renang, menu video atlet ternama, menu gaya renang dan beberapa menu perlengkapan renang lainnya yang dapat diakses. Tampilan form Menu Utama ini dapat dilihat pada gambar IV.1. di bawah ini :



**Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama**

## 2. Tampilan Menu Pemanasan Renang

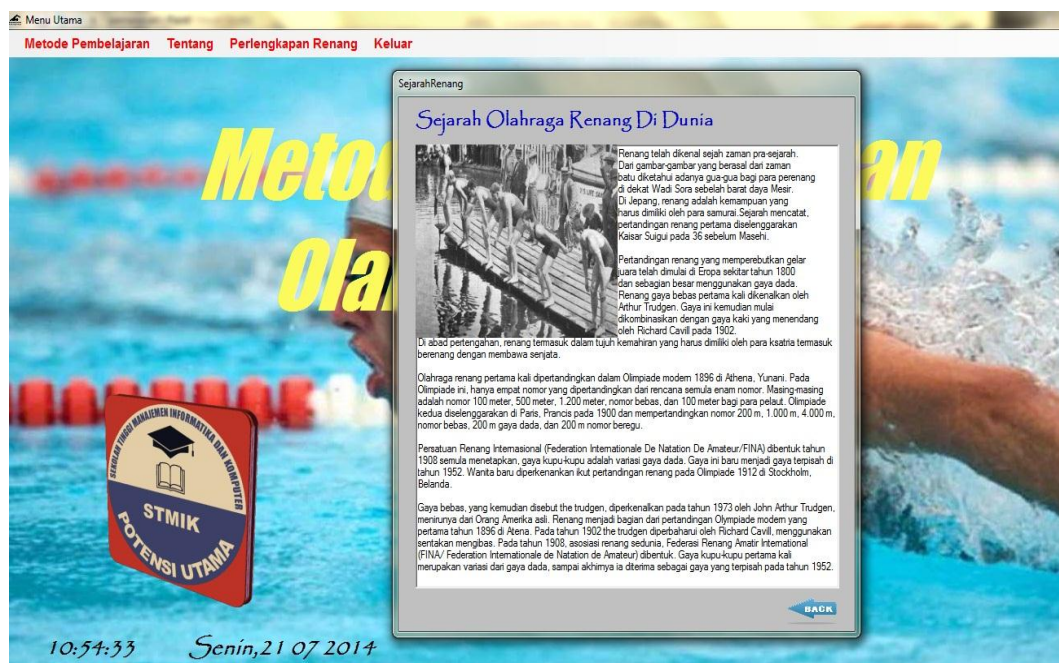
Pada tampilan menu ini terdapat tampilan menu pemanasan renang, dimana sebelum berenang kita dianjurkan melakukan gerakan pemanasan untuk mencegah kram otot sekaligus juga berfungsi untuk meningkatkan suhu tubuh dan detak jantung secara bertahap dan juga melakukan pendinginan setelah selesai berenang agar suhu tubuh dan detak jantung tidak menurun secara drastis dengan cara melakukan gerakan-gerakan ringan, seperti mengayunkan tangan dan kaki atau berjalan-jalan di sekitar kolam renang selama 10-15 menit. Tampilan menu pemanasan renang dapat dilihat pada gambar IV.2. dibawah ini :



**Gambar IV.2. Tampilan Pemanasan Renang**

### 3. Tampilan Menu Sejarah Renang

Tampilan ini merupakan tampilan menu informasi tentang sejarah awalnya olahraga renang diciptakan. Renang telah dikenal sejak zaman pra-sejarah dari gambar-gamabar yang berasal dari zaman batu diketahui adanya gua bagi perenang didekat Wadi Sora sebelah barat daya Mesir. Olahraga renang pertama kali dipertandingkan dalam Olimpiade modern 1896 di Athena, Yunani. Pada Olimpiade ini, hanya empat nomor yang dipertandingkan dari rencana semula enam nomor. Masing-masing adalah nomor 100 meter, 500 meter, 1.200 meter, nomor bebas, dan 100 meter bagi para pelaut. Olimpiade kedua diselenggarakan di Paris, Prancis pada 1900 dan mempertandingkan nomor 200 m, 1.000 m, 4.000 m, nomor bebas, 200 m gaya dada, dan 200 m nomor beregu. Tampilan menu sejarah olahraga renang dapat dilihat pada gambar IV.3. dibawah ini :



**Gambar IV.3. Tampilan Menu Sejarah Renang**

#### 4. Tampilan Menu Video Atlet

Pada menu tampilan ini terdapat menu tampilan informasi tentang video atlet renang yaitu dimana video ini berfungsi sebagai motivasi pembelajar. Diawah ini adalah salah satu tampilan video atlet Yessy V. Yosaputra, mojang Priangan kelahiran 27 Agustus 1994, dengan tidak diduga berhasil meraih medali emas dan memecahkan rekor SEA Games yang bertahan sejak 18 tahun lalu, Perenang puteri itu membuat catatan 2 menit 15,73 detik, mempertajam rekor Akkiko Thomson asal Filipina yang dicetaknya pada SEA Games 1993 Singapura, dengan menoreh waktu 2 menit 16,76 detik. Tampilan menu video atlet renang dapat dilihat pada gambar IV.4. berikut ini :



**Gambar IV.4. Tampilan Menu Video Atlet**

### 3. Tampilan Menu Gaya Renang

Pada menu tampilan ini terdapat beberapa jenis gaya renang yang dapat diakses oleh *user* agar *user* dapat mengetahui bagaimana cara berenang yang baik dan benar. Tampilan menu gaya renang dapat dilihat pada gambar IV.5. berikut :



**Gambar IV.5. Tampilan Menu Gaya Renang**

Pada tampilan menu gaya renang ini kita dapat memilih salah satu dari beberapa menu gaya renang yang ingin kita lihat, dengan cara mengklik salah satu dari menu gaya yang tersedia. Berikut ini merupakan salah satu dari tampilan menu gaya renang dan dapat dilihat pada gambar IV.6. berikut ini :



**Gambar IV.6. Tampilan Menu Gaya Renang Kupu-kupu**

#### 4. Tampilan Menu *Developer*

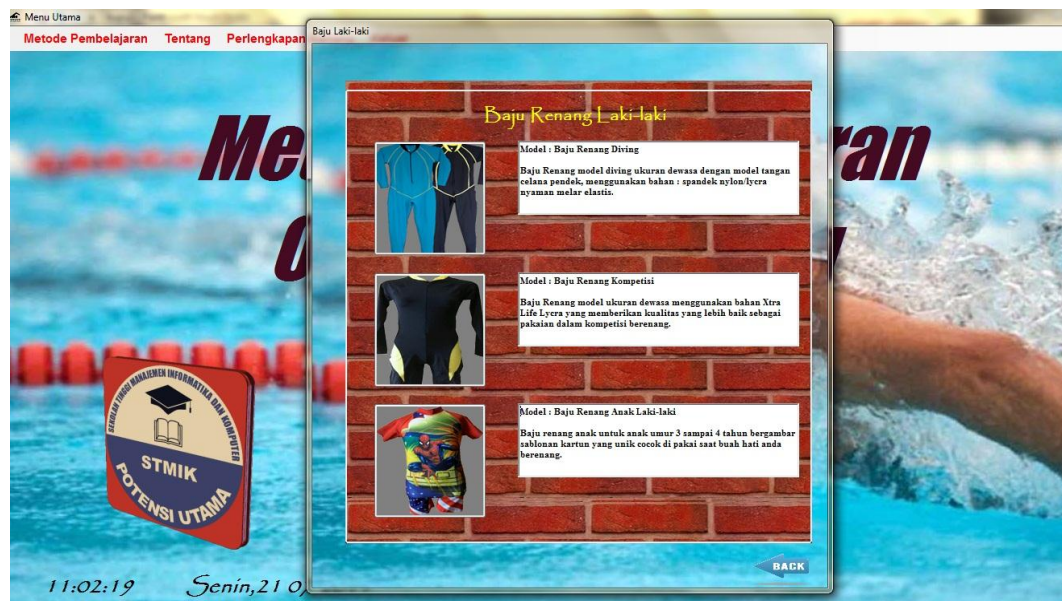
Pada tampilan ini merupakan tampilan menu informasi tentang *Developer* berupa biodata diri *Programmer*. Dimana pada menu ini hanya berupa tampilan yang menjelaskan tentang identitas diri pada umumnya. Tampilan menu info *Developer* dapat dilihat pada gambar IV.7. berikut ini :



**Gambar IV.7. Tampilan Menu *Developer***

#### 5. Tampilan Menu Baju Renang Laki-laki

Pada tampilan menu ini terdapat beberapa menu informasi tentang model atau jenis baju renang untuk laki-laki serta terdapat keterangannya agar *user* dapat mengetahuinya. Tampilan baju renang laki-laki dapat dilihat pada gambar IV.8. :



**Gambar IV.8. Tampilan Menu Baju Renang Laki-laki**

Pada tampilan menu baju renang laki-laki diatas, kita dapat memilih dan mengklik salah satu dari beberapa menu baju renang yang tersedia, kemudian setelah kita mengklik dari salah satu dari menu baju renang maka kita akan melihat dan mengetahui bagaimana cara menggunakan baju renang dengan baik dan benar. Berikut ini merupakan salah satu dari tampilan cara memakai baju renang. dapat dilihat pada gambar IV.9. berikut ini :

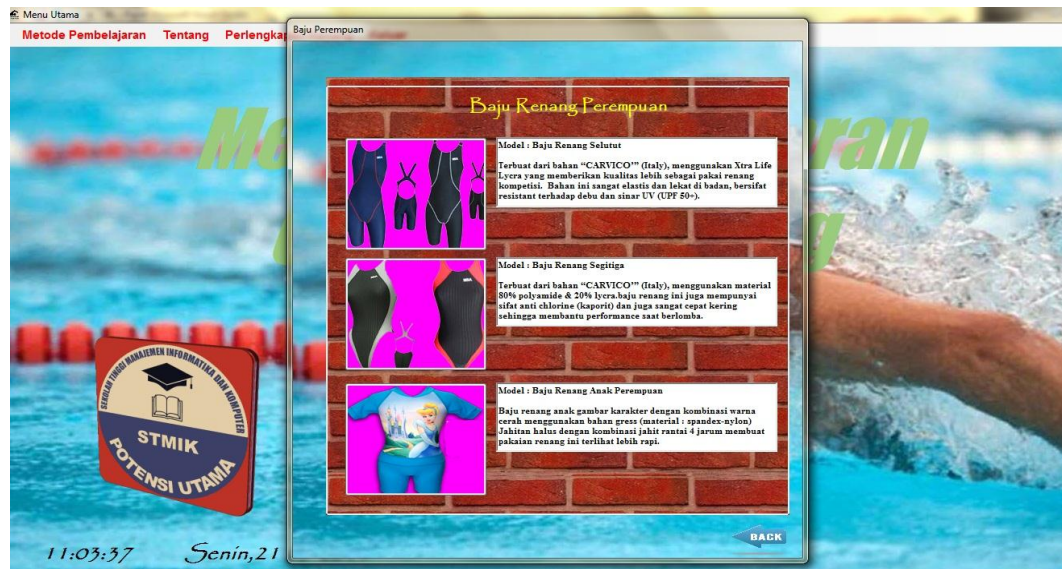


**Gambar IV.9. Tampilan Menu Memakai Baju Renang Laki-laki**

#### 6. Tampilan Menu Baju Renang Perempuan

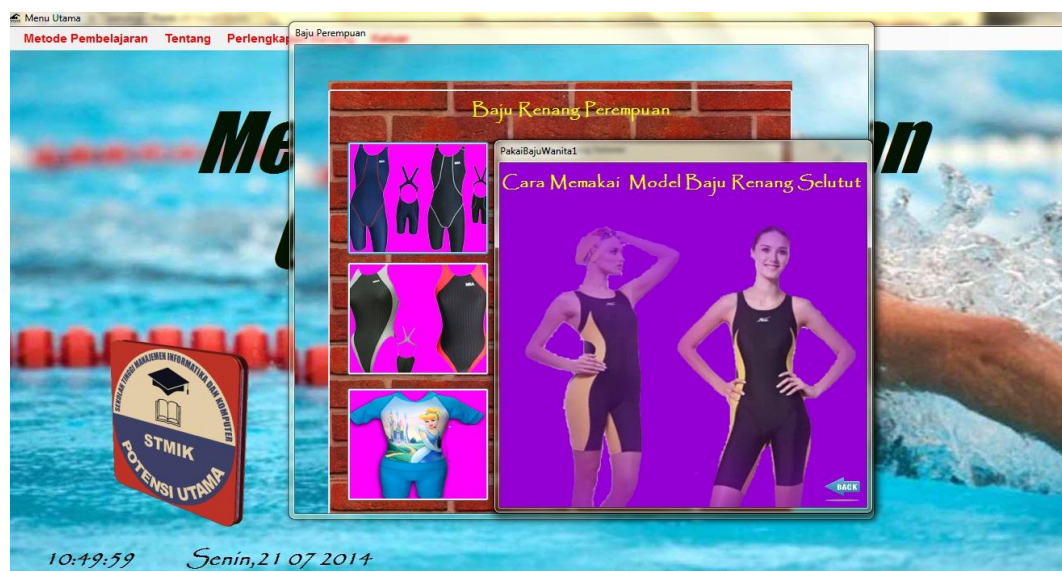
Pada tampilan menu berikut ini terdapat informasi tentang beberapa model baju renang perempuan dan keterangannya agar *user* juga dapat mengetahuinya. Tampilan jenis baju renang perempuan dapat dilihat pada gambar IV.10. berikut ini:





**Gambar IV.10. Tampilan Menu Baju Renang Perempuan**

Pada tampilan menu baju renang perempuan diatas, kita dapat memilih dan mengklik salah satu dari beberapa menu baju renang yang tersedia, kemudian setelah kita mengklik dari salah satu dari menu baju renang maka kita akan melihat dan mengetahui bagaimana cara menggunakan baju renang dengan baik dan benar. Berikut ini merupakan salah satu dari tampilan cara memakai baju renang. dapat dilihat pada gambar IV.11. berikut ini :



**Gambar IV.11. Tampilan Menu Memakai Baju Renang Perempuan**

## 7. Tampilan Menu Kaca Mata Renang

Pada menu tampilan ini terdapat informasi tentang jenis kaca mata renang yaitu dimana fungsinya sebagai pelindung mata agar ketika kita berenang tidak mengalami iritasi saat terkena air kaporit, serta nyaman ketika kita melihat di bawah air. Tampilan kaca mata renang dapat dilihat pada gambar IV.12. berikut:



**Gambar IV.12. Tampilan Menu Kaca Mata Renang**

Pada tampilan menu kaca mata renang ini kita dapat memilih atau mengklik salah satu dari beberapa jenis kaca mata renang yang ingin kita lihat. Kemudian dengan cara kita melihat, kita dapat mengetahui bagaimana cara menggunakan kaca mata renang dengan baik dan benar. Berikut ini merupakan salah satu dari tampilan menu kaca mata renang, dapat dilihat pada gambar IV.13 berikut ini :



**Gambar IV.13. Tampilan Menu Memakai Kaca Mata Renang**

#### 10. Tampilan Menu Penutup Kepala Renang

Pada menu ini terdapat informasi tentang penutup kepala renang yang berfungsi memberikan perlindungan agar rambut kita terlindungi dari air kolam renang yang kurang baik (misalnya terlalu banyak mengandung kaporit). Terlebih lagi bagi kita yang memiliki rambut panjang, tentunya penutup kepala ini sangat berguna sekali agar tidak mengganggu sewaktu kita berenang. Tampilan penutup kepala renang dapat dilihat pada gambar IV.14. berikut ini :



**Gambar IV.14. Tampilan Menu Penutup Kepala Renang**

### IV.3. Jalannya Uji Coba

Cara untuk menjalankan program adalah sebagai berikut :

1. *Double* klik *file* Aplikasi Metode Renang.exe
2. Kemudian muncul tampilan menu *login*, setelah itu anda akan masuk pada menu utama untuk mengoperasikan aplikasi metode pembelajaran olahraga renang.
3. Pada menu *login* kemudian isi nama anda untuk memulai aplikasi tersebut.
4. Setelah *login* kemudian anda akan masuk ke tampilan berikutnya yaitu menu utama, dimana pada menu tampilan ini terdapat beberapa media tentang pembelajaran renang dan perlengkapan alat - alat renang.
5. Pilih media pembelajaran yang ingin dibuka atau ditampilkan sesuai dengan keinginan *user*.

6. Setelah memilih media pembelajaran maka akan tampil tampilan sesuai dengan yang diinginkan *user* yaitu berupa tentang pembelajaran gaya-gaya renang ,sejarah dibentuknya olahraga renang, video atlet renang sebagai penyemangat atau motivasi pembelajaran, dan beberapa peralatan renang yang dibutuhkan saat renang berlangsung.

#### **IV.4. Hardware/Software yang Dibutuhkan**

Rancangan aplikasi yang telah penulis kerjakan dapat berjalan baik atau tidak, maka perlu dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dikerjakan. Untuk itu dibutuhkan beberapa komponen utama yang mencakup perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat operator (*brainware*).

##### **1. Perangkat Keras (Hardware)**

Perangkat keras (*hardware*) adalah komponen-komponen peralatan yang membentuk suatu sistem komputer dan peralatan-peralatan tambahan lainnya yang mungkin komputer menjalankan tugasnya sesuai dengan yang diberikan. Komponen ini bersifat nyata secara fisik, artinya dapat dilihat dan dipergunakan, misalnya monitor, CPU (*Centra Processing Unit*), *printer*, *keyboard*, dan *mouse*.

Spesifikasi perangkat keras komputer yang digunakan dalam pembuatan suatu animasi atau simulasi ini adalah:

- a. PC Pentium 4
- b. Processor Intel Pentium 4
- c. Memory 2 GB
- d. Harddisk 80 GB

## 2. Perangkat Lunak (*Software*)

Hardware tidak dapat menyelesaikan masalah tanpa adanya *software*. *Software* merupakan komponen di dalam sistem data berupa program atau instruksi untuk mengontrol suatu sistem. Perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi ini adalah:

- a. Windows XP Service Pack 3
- b. Microsoft Visual Basic.NET
- c. Macromedia Flash
- d. Microsoft Office 2007

## 3. Kebutuhan Perangkat Operator (*Brainware*)

*Brainware* adalah sumber daya manusia yang nantinya akan berperan sebagai *user* ataupun *administrator*.

### **IV.6. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang**

Adapun kelebihan dari metode pembelajaran olahraga renang ini adalah sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran olahraga renang ini dibangun menggunakan *software Microsoft Visual Studio 2010, Macromedia Flash*, dan program metode pembelajaran olahraga renang ini dapat dioperasikan oleh semua kalangan.
2. Prosedur untuk aplikasi ini tergolong mudah.
3. Metode pembelajaran olahraga renang ini sudah berbasis komputerisasi.
4. Metode pembelajaran olahraga renang ini dapat dijalankan di semua jenis komputer.

Sedangkan kekurangan dari sistem metode pembelajaran olahraga renang ini adalah sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran olahraga renang ini masih dibangun dengan program yang masih sangat sederhana.
2. Aplikasi metode pembelajaran olahraga renang ini dibangun tanpa menggunakan database.