

## **BAB V**

### **PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL**

#### **5.1. Pengujian Aplikasi**

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Black Box Testing*. Pengujian *black box* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau *testing* merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak.





Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Tujuan metode ini mencari kesalahan pada :

1. Fungsi yang salah atau yang hilang
2. Kesalahan pada *interface*
3. Kesalahan pada struktur data
4. Kesalahan kinerja
5. Kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir

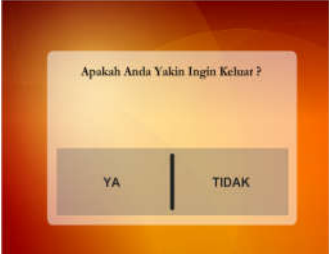
Berikut adalah hasil analisis pengujian sistem yang dijabarkan dalam table hasil pengujian *black box* :

Tabel 5.1

Hasil Pengujian *Black box*

No	Fitur	Langkah Uji	Hasil Harapan	Hasil Tampilan	Status
1	Tampilan <i>Loading</i>	Menekan Tombol <i>Skip</i> pada tampilan <i>Loading</i>	Tampilkan sesuai pilihan		OK
2	Tampilan Menu Awal	Menekan setiap tombol yang ada pada tampilan awal	Tampilkan sesuai pilihan		OK
3	Tombol Menu Materi Pokok	Menekan setiap tombol yang ada pada menu Materi Pokok	Tampilkan sesuai pilihan		OK
4	Tombol Menu Gerak Dasar Senam Irama	Menekan tombol yang ada pada menu Gerak Dasar Senam Irama	Tampilkan sesuai pilihan		OK

5	Tombol Menu Gerak Melangkah	Menekan tombol yang ada pada menu Gerak Melangkah	Tampilkan sesuai pilihan		OK
6	Tombol Menu Gerak Mengayun	Menekan tombol yang ada pada menu Gerak Mengayun.	Tampilkan sesuai pilihan		OK
7	Tombol Menu Gerak Melangkah & Mengayun	Menekan tombol yang ada pada menu Gerak Melangkah & Mengayun	Tampilan sesuai pilihan		OK
8	Tombol Menu Kuis	Menekan tombol yang ada pada menu Kuis	Tampilkan menu Kuis		OK
9	Tombol menu Tentang	Menekan tombol yang ada pada menu Tentang	Tampilkan sesuai pilihan		OK

10	Tombol Keluar	Menekan tombol keluar atau tombol (X) yang menampilkan pilihan untuk keluar dari aplikasi berupa tombol YA dan TIDAK	Tampilkan sesuai pilihan		OK
----	---------------	--	--------------------------	--	----

Penjelasan dari tabel pengujian di atas adalah sebagai berikut :

1. Pengujian yang dilakukan adalah menguji tombol yang ada pada tampilan *loading*, apabila menekan tombol *Skip* maka akan langsung menuju ke tampilan menu utama.
2. Pengujian yang berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada Menu utama. Apabila menekan salah satu tombol, maka akan menuju ke tampilan yang diinginkan sesuai dengan petunjuk yang ada pada setiap tombol.
3. Pengujian berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada Menu Materi Pokok. Apabila menekan salah satu tombol, maka akan menuju ke tampilan yang diinginkan sesuai dengan pilihan yang ada.
4. Pengujian berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada Menu Gerak Dasar Senam Irama. Apabila menekan salah satu tombol, maka akan menuju ke tampilan yang diinginkan sesuai dengan pilihan yang ada.
5. Pengujian berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada Menu macam-macam gerak melangkah. Apabila menekan salah satu tombol,

maka akan menuju ke tampilan yang diinginkan sesuai dengan pilihan yang ada.

6. Pengujian berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada Menu macam-macam gerak mengayun. Apabila menekan salah satu tombol, maka akan menuju ke tampilan yang diinginkan sesuai dengan pilihan yang ada.
7. Pengujian berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada Menu Variasi Gerak Melangkah dan Mengayun. Apabila menekan salah satu tombol, maka akan menuju ke tampilan yang diinginkan sesuai dengan pilihan yang ada.
8. Pengujian berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada Menu Kuis. Apabila menekan tombol Mulai maka akan memulai Kuis dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda.
9. Pengujian berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada Menu Tentang. Apabila menekan tombol menu tentang, maka akan menuju ke tampilan identitas pengembang aplikasi.
10. Pengujian berikut adalah menguji setiap tombol yang ada pada *layer* keluar. Apabila menekan tombol keluar atau (X), maka akan menuju ke tampilan yang diinginkan sesuai dengan pilihan yang ada.