BAB IV
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Proses Implementasi merupakan tahapan dimana aplikasi yang sudah dibuat dan dirancang, diuji kelayakannya. Tahapan ini dilakukan setelah tahap perancangan selesai dilakukan. Adapun hasil dari perancangan tersebut kemudian diimplementasikan pada bahasa pemrograman. Setelah implementasi, maka dilakukan pengujian terhadap aplikasi. Pengujian tersebut terdiri dari pengujian alpha dan beta.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang di gunakan untuk melakukan implementasi dan pengujian pada sisi server dan pada sisi client dapat dilihat pada tabel 4.1 dan tabel 4.2 dibawah ini:

a. Sisi Client

Implementasi perangkat lunak sisi client dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Fitur dan deskripsi fungsi perangkat keras sisi client

	Fitur	Deskripsi Fungsi
1.	Processor Pentium dualcore 3.0 GHZ	Spesifikasi minimal processor yang dibutuhkan untuk menjalankan program.
2.	Ram 4 GB	Spesifikasi minimal ram yang dibutuhkan dalam menjalankan program.
3.	Mouse dan Keyboard	Kontrol minimal yang dibutuhkan dalam sistem.
4.	Kinect Xbox 360	Perangkat pendukung yang dibutuhkan dalam menjalankan program.

b. Sisi Server

Implementasi perangkat lunak sisi client dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Fitur dan deskripsi fungsi perangkat keras sisi server

	Fitur	Deskripsi Fungsi
1.	Processor Pentium dualcore 2.0 GHZ	Spesifikasi minimal processor yang dibutuhkan untuk menjalankan program.
2.	Ram 1 GB	Spesifikasi minimal ram yang dibutuhkan dalam menjalankan program.
3.	Mouse dan Keyboard	Kontrol minimal yang dibutuhkan dalam sistem.

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan implementasi dan pengujian aplikasi pada sisi server dan pada sisi client dapat dilihat pada tabel 4.3 dan tabel 4.3 dibawah ini:

a. Sisi Client

Implementasi perangkat lunak sisi client dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Implementasi perangkat lunak sisi client

	Fitur	Fungsi
1.	Sistem operasi windows 7	Fitur untuk menjalankan program yang telah dibangun
2.	Kinect SDK 1.8	Toolkit yang digunakan dalam membangun program.
3.	Adobe Photoshop Cs3	Aplikasi Pendukung yang digunakan untuk membuat program.
4.	Microsoft Visual Studio 2010	Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun program.

b. Sisi Server

Implementasi perangkat lunak sisi server dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 fitur dan deskripsi perangkat lunak sisi server

	Fitur	Fungsi
1.	Sistem operasi windows 7	Fitur untuk menjalankan program yang telah dibangun
2.	Adobe Photoshop Cs3	Aplikasi Pendukung yang digunakan untuk mendesain gambar.

4.1.3 Implementasi Antarmuka Sisi Client

Implementasi antarmuka dilakukan dengan menampilkan setiap tampilan sistem yang dibangun dengan pengkodeannya dalam file program. Pada bagian ini akan ditampilkan implementasi antarmuka menu utama, menu visualisasi, menu login, dan menu data statistik..

4.1.3.1 Implementasi Antarmuka Menu Utama

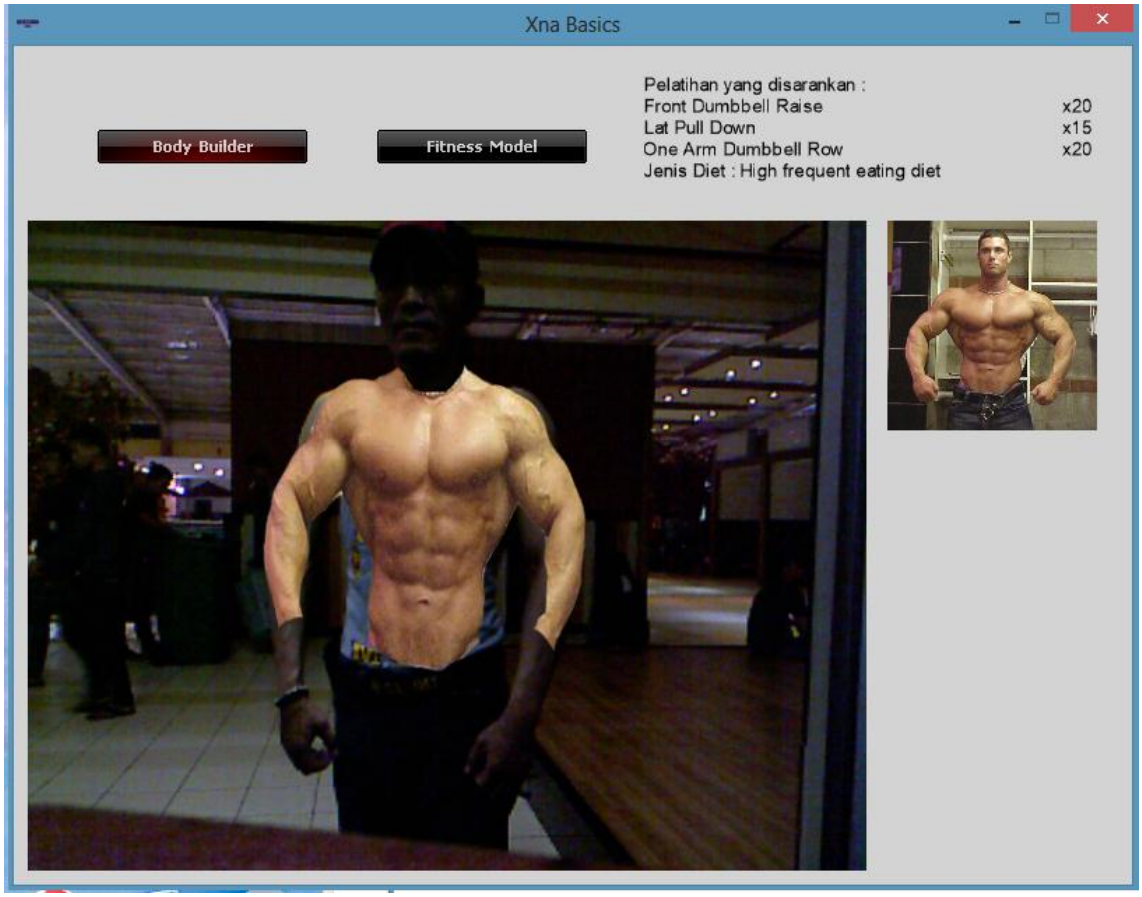
Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Utama ditunjukan oleh gambar 4.1



Gambar 4.1. Antarmuka Menu Utama

4.1.3.2 Implementasi Antarmuka Menu Visualisasi

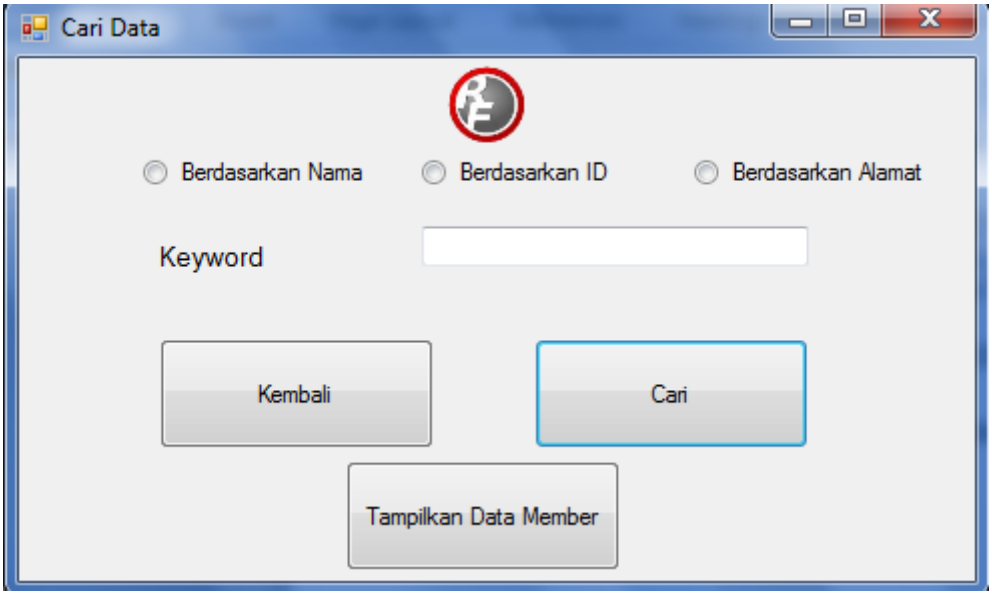
Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Visualisasi yang ditunjukan oleh gambar 4.2.



Gambar 4.2. Antarmuka Menu Visualisasi

4.1.3.3 Implementasi Antarmuka Menu Login

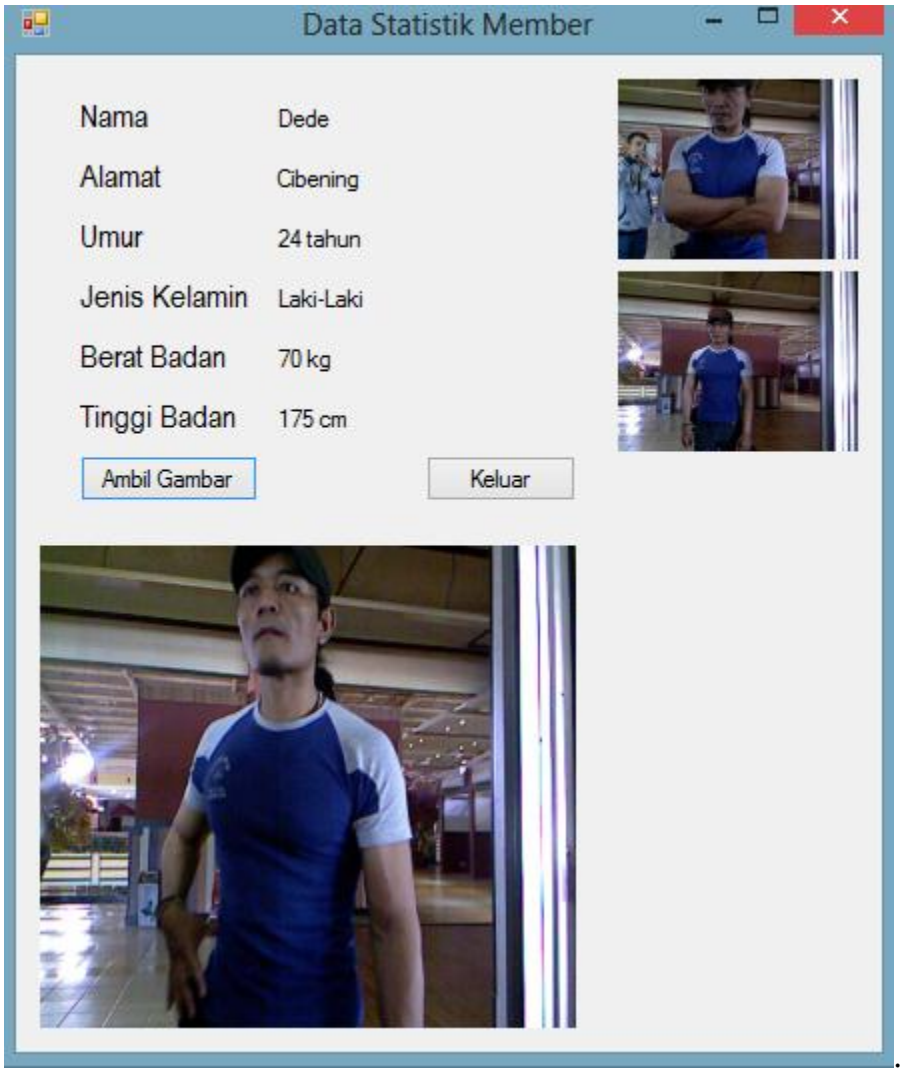
Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Login yang ditunjukan oleh gambar 4.3.



Gambar 4.3. Antarmuka Menu Login

4.1.3.4 Implementasi Antarmuka Menu Data statistik

Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Data Statistik yang ditunjukan oleh gambar 4.4



Gambar 4.4. Antarmuka Menu Data statistik

4.1.4 Implementasi Antarmuka Sisi Server

Implementasi antarmuka dilakukan dengan menampilkan setiap tampilan sistem yang dibangun dengan pengkodeannya dalam file program. Pada bagian ini akan ditampilkan implementasi antarmuka menu Admin, menu Tambah data member, menu Hapus data member, dan menu Ubah data member.

4.1.4.1 Implementasi Antarmuka Menu Utama

Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Utama yang ditunjukan oleh gambar 4.5.



Gambar 4.5. Antarmuka Menu Utama

4.1.4.2 Implementasi Antarmuka Menu Tambah data member

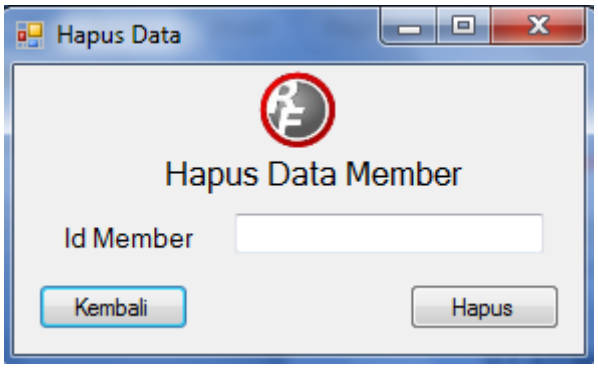
Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Tambah data member yang ditunjukan oleh gambar 4.6.



Gambar 4.6. Antarmuka Menu Tambah data member

4.1.4.3 Implementasi Antarmuka Menu Hapus data member

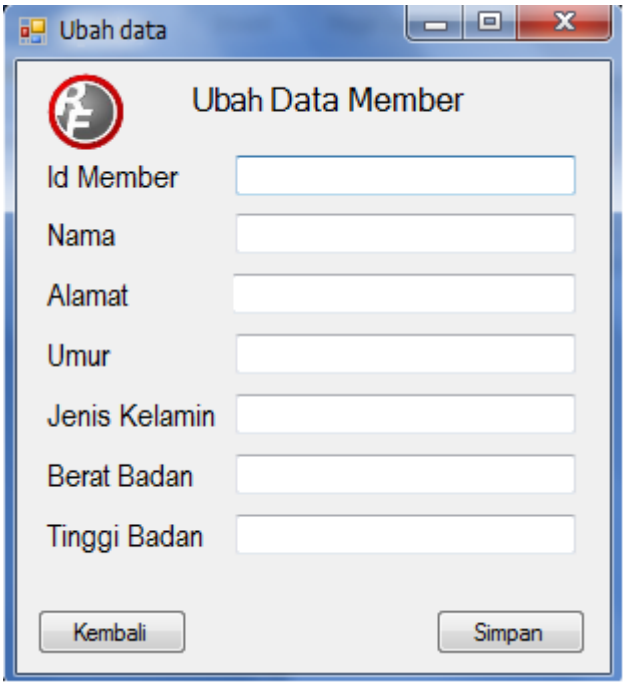
Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Hapus data member yang ditunjukan oleh gambar 4.7.



Gambar 4.7. Antarmuka Menu Hapus data member

4.1.4.4 Implementasi Antarmuka Menu Ubah data member

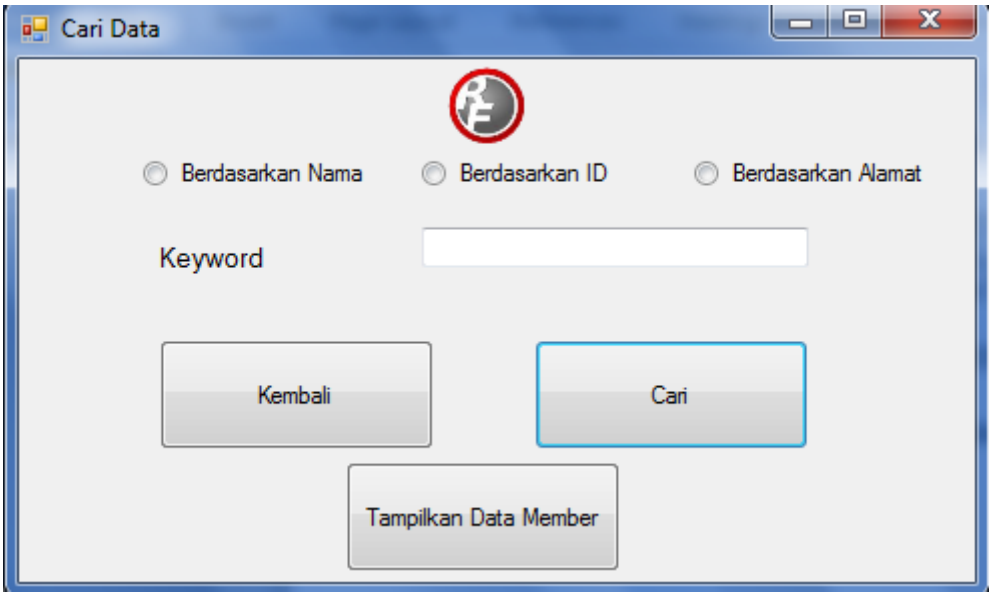
Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Ubahdata member yang ditunjukan oleh gambar 4.8.



Gambar 4.8. Antarmuka Menu Ubahdata member

4.1.4.5 Implementasi Antarmuka Menu Cari data member

Berikut adalah Implementasi Antarmuka Menu Cari data member yang ditunjukan oleh gambar 4.9.



Gambar 4.9. Antarmuka Menu Cari data member

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang dilakukan untuk menemukan kekurangan atau kesalahan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui perangkat lunak yang dibangun sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan perancangan perangkat lunak tersebut. Pengujian yang digunakan untuk menguji aplikasi aplikasi Interaktif pengolahan tubuh ini ini ada 2 tahap pengujian yaitu pengujian *black box* dan pengujian *beta*.

4.2.1 Pengujian *Alpha*

Pengujian *Alpha* Yang dilakukan menggunakan pengujian *black box.* pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Pengujian *black box*, mengevaluasi hanya dari tampilan luar dan fungsionalitasnya. Tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya.

4.2.1.1 Skenario Pengujian Black Box

Skenario pengujian *black box* memaparkan urutan dan hal yang diuji pengujian yang dilakukan pada aplikasi Interaktif pengolahan tubuh ini. Adapun skenario pengujian *black box* yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.5 dan tabel 4.6.

Tabel 4.5 Skenario Pengujian sisi client

No	Menu	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
1	Visualisasi	Menampilkan pilihan Body building dan Fitness model.	*Black box*
2	Login	Mengisi id member	*Black box*
		Verifikasi Id Member	*Black box*
3	Data statistik	Memilih tombol “Ambil gambar” lalu menyimpan gambar ke sistem	*Black box*
		Menampilkan gambar yang di simpan	*Black box*

Tabel 4.6 Skenario Pengujian sisi server

No	Menu	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
1.	Tambah data member	Mengisi Isi form Tambah data member.	*Black box*
		Simpan data member	*Black box*
2	Hapus data member	Mengisi id member	*Black box*
		Hapus data member	*Black box*
3	Ubah data member	Mengisi data member	*Black box*
		Ubah data member.	*Black box*
4	Cari data member	Memilih jenis pencarian	*Black box*
		Memasukan keyword	*Black box*

4.2.1.2 Kasus dan Hasil pengujian Black Box Sisi Client

Kasus untuk menguji perangkat lunak yang sudah dibangun menggunakan metode *black box* berdasarkan tabel 4.5 skenario pengujian yang telah dibuat sebelumnya. Untuk kasus dan hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.7 sampai dengan tabel 4.10.

1. Data pengujian Visualisasi

   Berikut hasil pengujian tambah data member dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Kasus dan Hasil Pengujian visualisasi

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Kamera kinect	Member memilih jenis bentuk tubuh fitness model atau body building.	Menampilkan gambar bentuk tubuh dipilih, tulisan pola diet dan saran pelatihan dan bentuk tubuh yang terdeteksi tervisualisasi.	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

2. Data pengujian Login

   Berikut hasil pengujian tambah data member dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9

Tabel 4.8 Kasus dan Hasil Pengujian Login Data benar

Data Masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id Member	Memasukan Id member yang valid	Muncul pesan “Selamat datang”. kemudian menampilkan data statistik	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Tabel 4.9 Kasus dan Hasil pengujian login data salah

Data Masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id Member	Memasukan Id member yang tidak valid	Tidak dapat login dan muncul peringatan “Id yang anda masukan salah”.	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

3. Data pengujian data statistik

   Berikut hasil pengujian data statistik dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Kasus dan Hasil Pengujian Data statistik

Data Masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Kamera kinect	Memilih tombol Ambil gambar	Sistem menampilkan pesan “gambar telah diambil” dan menyimpan ke sistem	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

4.2.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box Sisi Server

Kasus untuk menguji perangkat lunak yang sudah dibangun menggunakan metode *black box* berdasarkan tabel 4.6 skenario pengujian yang telah dibuat sebelumnya. Untuk kasus dan hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.10 sampai dengan tabel 4.19.

1. Data pengujian Tambah data member

   Berikut hasil pengujian tambah data member dilihat pada tabel 4.11 sampai dengan 4.13

Tabel 4.11 Kasus dan Hasil Pengujian Tambah data member (data benar)

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id member : 64001 Nama : Yosia julius Alamat : Usman Umur:24 Jenis kelamin :L Berat badan:82 Tinggi badan:178	Mengisi semua field yang ada pada form tambah data member dengan data yang valid	Sistem menampilkan peringatan “Data telah ditambah”	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Tabel 4.12 Kasus dan Hasil Pengujian Tambah data member (data salah)

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id member : 64001 Nama: David hidayat Alamat: Cikalong Umur:18	Mengisi semua field yang ada pada form tambah data member tetapi member sudah ada di database	Sistem menampilkan peringatan “Id yang anda masukan sudah ada”	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Jenis kelamin:L Berat badan:90 Tinggi badan:168			

Tabel 4.13 Kasus dan Hasil Pengujian Tambah data member (data salah)

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id member: 64009 Nama: Denis simarmati Alamat : Cianting Umur:17 Jenis kelamin: Berat badan: 50 Tinggi badan:190	Tidak Mengisi salah satu field yang ada pada form tambah data member.	Sistem menampilkan peringatan “Data tidak boleh ada yang kosong”	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

2. Data pengujian Hapus data member

Berikut hasil pengujian Hapus data member dilihat pada tabel 4.14 dan 4.15

Tabel 4.14 Kasus dan Hasil Pengujian Hapus data member (Data benar)

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id member: 64001	Memasukan id member dengan data yang valid.	Menampilkan pilihan konfirmasi hapus kemudian admin memilih ya. maka data akan terhapus di database dan muncul peringatan “data telah dihapus”	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Tabel 4.15 Kasus dan Hasil Pengujian Hapus data member (Data salah)

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id member :50012	Memasukan id member dengan data yang tidak valid.	Muncul peringatan “maaf Id yang anda masukan salah.”	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

3. Data pengujian Ubah data member

Berikut hasil pengujian tambah data member dilihat pada tabel 4.16 dan 4.17

Tabel 4.16 Kasus dan Hasil Pengujian Ubah data member (Data benar)

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id member:64001 Nama: Yosia Julius Alamat: Cikopo Umur:24 Jenis kelamin:l Berat badan:90 Tinggi badan:182	Mengisi semua field yang ada pada form ubah data dengan data yang valid	Menampilkan peringatan "data telah diubah"	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Tabel 4.17 Kasus dan Hasil Pengujian Ubah data member (Data salah)

Data masukan	Kasus uji	Output	Kesimpulan
Id member:6401 Nama:Yosia julius Alamat: Purwakarta Umur:24 Jenis kelamin:L Berat badan:90 Tinggi badan:180	Mengisi semua field yang ada pada form ubah data dengan id member yang tidak ada didalam sistem	Muncul peringatan "maaf Id yang anda masukan salah"	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

4. Data pengujian Cari data member

Berikut hasil pengujian tambah data member dilihat pada tabel 4.18 dan 4.19

Tabel 4.18 Kasus dan Hasil Pengujian cari data member (Data benar)

Data masukan	Kasus uji	Keluaran	Kesimpulan
Id member:64001	Memilih cari berdasarkan id kemudian memasukan id yang ada di database	Menampilkan data member.	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Tabel 4.19 Kasus dan Hasil Pengujian Cari data member (Data salah)

Data masukan	Kasus uji	Output	Kesimpulan
Id member:6401	Memilih cari berdasarkan id kemudian memasukan id yang tidak ada di database	Muncul peringatan “maaf Id yang anda masukan salah”	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

4.2.1.4.Kesimpulan Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan kasus uji diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintak dan secara fungsional sudah dapat menampilakan visualisasi kemungkinan bentuk tubuh, informasi pola diet dan saran pelatihan, serta sudah dapat melakukan foto diri, pengecekan berat badan dan tinggi badan oleh member.

4.2.2. Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas sistem pada aplikasi yang dibangun, apakah sudah memenuhi harapan atau belum. Untuk itu dalam pengujian betha dilakukan penelitian terhadap responden atau pengguna sistem dengan melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket

Pengujian beta pada aplikasi dilakukan dengan cara melakukan *interview* kepada Admin dan Instruktur Rai Fitness Purwakarta serta menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 30 responden.

1. Wawancara

Pengujian Secara Langsung (Wawancara) kepada pihak Admin dan Instruktur Fitness, Pengujian pada aplikasi dilakukan dengan wawancara terbuka terhadap Admin dan Instruktur Fitness. Tujuan dari hasil wawancara tersebut untuk mengetahui sejauh mana kualitas dari aplikasi yang dibangun, apakah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Wawancara terdiri dari 5 pertanyaan yang akan ditanyakan kepada pihak Admin dan Instruktur Rai Fitness Purwakarta.

Berikut daftar pertanyaan yang dilakukan kepada pihak Admin Rai Fitness Purwakarta.

1. Apakah aplikasi ini membantu pihak Admin Rai Fitness Purwakarta dalam mengolah data member?
2. Apakah aplikasi interaktif pengolahan tubuh ini mudah digunakan ?
3. Apakah menu dalam aplikasi yang dibangun sudah memberikan informasi secara lengkap tentang bentuk tubuh?
4. Apakah perlu tambahan menu yang lain pada aplikasi interaktif pengolahan tubuh di Rai Fitness Purwakarta?
5. Apakah anda setuju bahwa penggunaan sensor kinect menarik untuk di jadikan media pengolahan tubuh?

Dari hasil wawancara tersebut, menghasilkan jawaban dari admin dan instruktur.

Rincian hasil jawaban yang diperoleh dari hasil wawancara kepada admin dan instruktur dapat dilihat pada tabel 4.20 sampai dengan 4.24 :

Tabel 4.20 Hasil pertanyaan pertama

1. Apakah aplikasi ini membantu pihak Admin Rai Fitness Purwakarta dalam mengolah data member?	
Admin	Ya, sangat membantu sekali karena aplikasi ini membuat saya lebih mudah dalam mengolah data member.
Kesimpulan	Aplikasi ini telah membantu admin dalam mengolah data member.

Tabel 4.21 Hasil pertanyaan kedua

2. Apakah aplikasi interaktif pengolahan tubuh ini mudah digunakan ?	
Admin	Ya, Sangat mudah digunakan karena interfacenya tidak terlalu rumit.
Kesimpulan	Aplikasi ini mudah untuk digunakan.

Tabel 4.22 Hasil pertanyaan ketiga

3. Apakah menu dalam aplikasi yang dibangun sudah memberikan informasi secara lengkap tentang bentuk tubuh?	
Admin	Ya, sudah cukup lengkap dalam memberikan informasi bentuk tubuh.
Kesimpulan	Informasi bentuk tubuh dalam aplikasi ini sudah cukup lengkap untuk memenuhi kebutuhan member.

Tabel 4.23 Hasil pertanyaan keempat

4. Apakah perlu tambahan menu yang lain pada aplikasi interaktif pengolahan tubuh di Rai fitness purwakarta?	
Admin	Tidak perlu karena sudah sesuai kebutuhan
Kesimpulan	Aplikasi sudah tidak perlu tambahan fungsi lain karena sudah sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 4.24 Hasil pertanyaan kelima

5. Apakah anda setuju bahwa penggunaan sensor kinect menarik untuk di jadikan media pengolahan tubuh?	
Admin	Sangat menarik karena saya baru pertama kali menggunakan teknologi ini.
Kesimpulan	Admin setuju penggunaan teknologi kinect untuk dijadikan media pengolahan tubuh. karena merupakan teknologi baru dalam memberikan informasi tentang bentuk tubuh.

Berikut daftar pertanyaan yang dilakukan kepada pihak Instruktur Rai Fitness Purwakarta.

1. Apakah aplikasi ini membantu pihak Instruktur Rai Fitness Purwakarta dalam memberikan informasi tentang bentuk tubuh, pola diet dan saran pelatihan kepada member?
2. Apakah aplikasi interaktif pengolahan tubuh ini mudah digunakan ?
3. Apakah menu dalam aplikasi yang dibangun sudah memberikan informasi secara lengkap tentang bentuk tubuh?
4. Apakah perlu tambahan menu yang lain pada aplikasi interaktif pengolahan tubuh di Rai Fitness Purwakarta?
5. Apakah anda setuju bahwa penggunaan sensor kinect menarik untuk di jadikan media pengolahan tubuh?

Dari hasil wawancara tersebut, menghasilkan jawaban dari admin dan instruktur.
Rincian hasil jawaban yang diperoleh dari hasil wawancara kepada admin dan instruktur dapat dilihat pada tabel 4.25 sampai dengan 4.29 :

Tabel 4.25 Hasil pertanyaan pertama

1. Apakah aplikasi ini membantu pihak Instruktur Rai Fitness Purwakarta dalam memberikan informasi bentuk tubuh, pola diet dan saran pelatihan kepada member?	
Instruktur	Ya, sangat membantu karena sebelumnya member seringkali bingung tentang bentuk tubuh yang akan dicapainya.
Kesimpulan	Aplikasi ini membantu Instruktur dalam memberikan informasi bentuk tubuh kepada member.

Tabel 4.26 Hasil pertanyaan kedua

2. Apakah aplikasi interaktif pengolahan tubuh ini mudah digunakan ?	
Instruktur	Ya, Sangat mudah digunakan dan tampilanya menarik.
Kesimpulan	Aplikasi ini mudah untuk digunakan.

Tabel 4.27 Hasil pertanyaan ketiga

3. Apakah menu dalam aplikasi yang dibangun sudah memberikan informasi secara lengkap tentang bentuk tubuh?	
Instruktur	Ya, sudah cukup lengkap untuk memberikan informasi pelatihan dan pola diet.
Kesimpulan	Informasi bentuk tubuh, saran pelatihan dan pola diet dalam aplikasi ini sudah cukup lengkap.

Tabel 4.28 Hasil pertanyaan keempat

4. Apakah perlu tambahan menu yang lain pada aplikasi interaktif pengolahan tubuh di Rai fitness purwakarta?	
Instruktur	Tidak perlu karena sudah sesuai kebutuhan yang dibutuhkan.
Kesimpulan	Aplikasi sudah tidak perlu tambahan fungsi lain karena sudah sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 4.29 Hasil pertanyaan kelima

5. Apakah anda setuju bahwa penggunaan sensor kinect menarik untuk di jadikan media pengolahan tubuh?	
Instrruktur	Sangat menarik karena teknologi ini sangat menarik dan saya baru pertama kali menggunakan teknologi ini.
Kesimpulan	Instruktur setuju penggunaan teknologi kinect untuk dijadikan media pengolahan tubuh. karena merupakan teknologi baru dalam memberikan informasi tentang bentuk tubuh.

2. Data Kuesioner

Pengujian dengan kuesioner terhadap responden. Kuesioner diberikan kepada 30 responden yang berbeda. Sampel yang diambil sebanyak 30 member. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan untuk nantinya dapat diambil kesimpulan penilaian dari para pengguna terhadap aplikasi multimedia interaktif pengolahan tubuh dengan menggunakan rumus:

Y=P/Q*100%

Keterangan:

Y = Nilai persentase

P = Total jumlah skor yang diperoleh dari seluruh user

Q = Jumlah skor ideal (kriterium), diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi

Total jumlah skor (P) didapat dari ∑ Skor * Frekuensi pada masing-masing jawaban. Selanjutnya adalah mencari interval nilai presentase (I) menggunakan rumus sebagai berikut.

I = 100 / pilihan jawaban

Diketahui pilihan jawaban ada 5 maka,

I = 100 / 5 = 20

Jadi, I = 20

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval dapat dilihat pada tabel 4.30.

Tabel 4.30 Tabel Kriteria Interpretasi Skor Berdasarkan Interval

No	Nilai Presentase	Kriteria	
		Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	**Aspek Fungsionalitas**
1	0 % - 19,99 %	Sangat buruk	Sangat tidak setuju
2	20 % - 39,99 %	Buruk	Tidak setuju
3	40 % - 59,99 %	Cukup baik	Cukup setuju
4	60 % - 79,99 %	Baik	Setuju
5	80 % - 100 %	Sangat baik	Sangat setuju

Adapun pertanyaan kuesioner yang akan diberikan kepada pengguna adalah sebagai berikut:

a. Pertanyaan

Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada responden dalam melakukan pengujian aplikasi ini :

1. Apakah penggunaan aplikasi ini memudahkan anda untuk menemukan informasi tentang bentuk tubuh yang anda inginkan?
2. Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?
3. Apakah informasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini sudah lengkap ?
4. Apakah tampilan Aplikasi pengolahan tubuh di Rai Fitness Purwakarta ini menarik ?
5. Apakah anda setuju bahwa penggunaan sensor kinect menarik untuk di jadikan media pengolahan tubuh?

b. Jawaban

Adapun skala jawaban dari kuesioner dapat dilihat pada tabel 4.31.

Tabel 4.31 Skala Jawaban Kuesioner

Jawaban	Skor	Aspek Fungsionalitas	Keterangan
A	5	Sangat setuju	
B	4	Setuju	
C	3	Biasa saja	Relevansi dengan netral / ragu-ragu
D	2	Kurang setuju	
E	1	Tidak setuju	

Hasil persentase masing-masing nilai jawaban kuesioner yang diujikan kepada 30 user dapat dilihat pada tabel 4.32 sampai dengan tabel 4.36:

1. Apakah penggunaan aplikasi ini memudahkan anda untuk menemukan informasi tentang bentuk tubuh yang anda inginkan?

Tabel 4.32 Hasil Pengujian Kuisioner Soal Nomor 1

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Jumlah Persentase
Sangat setuju	5	11	55	84%
Setuju	4	14	56	
Biasa saja	3	5	15	
Kurang setuju	2	0	0	
Tidak setuju	1	0	0	
Total		30	126	

Jumlah skor untuk seluruh item = 5 x 30 = 150 (seandainya semua menjawab Sb).

Total skor yang diperoleh dari penelitian = 126

Dengan nilai presentase =(126/150)x100% = 84% dari yang diharapkan (100%) maka aplikasi masuk dalam kategori sangat baik.

2. Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?

Tabel 4.33 Hasil Pengujian Kuisioner Soal Nomor 2

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Jumlah Persentase
Sangat setuju	5	9	45	81%
Setuju	4	14	56	
Biasa saja	3	7	21	
Kurang setuju	2	0	0	
Tidak setuju	1	0	0	
Total		30	122	

Jumlah skor untuk seluruh item = 5 x 30 = 150 (seandainya semua menjawab Sb).

Total skor yang diperoleh dari penelitian = 122

Dengan nilai presentase =(122/150)x100% = 81% dari yang diharapkan (100%) maka aplikasi masuk dalam kategori sangat baik.

3. Apakah informasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini sudah lengkap ?

Tabel 4.34 Hasil Pengujian Kuisioner Soal Nomor 3

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Jumlah Persentase
Sangat setuju	5	5	25	75%
Setuju	4	13	52	
Biasa saja	3	12	36	
Kurang setuju	2	0	0	
Tidak setuju	1	0	0	
Total		30	113	

Jumlah skor untuk seluruh item = 5 x 30 = 150 (seandainya semua menjawab Sb).

Total skor yang diperoleh dari penelitian = 113

Dengan nilai presentase =(113/150)x100% = 75% dari yang diharapkan (100%) maka aplikasi masuk dalam kategori Baik.

4. Apakah tampilan Aplikasi pengolahan tubuh di Rai Fitness Purwakarta ini menarik ?

Tabel 4.35 Hasil Pengujian Kuisioner Soal Nomor 4

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Jumlah Persentase
Sangat setuju	5	5	25	73%
Setuju	4	10	40	
Biasa saja	3	15	45	
Kurang setuju	2	0	0	
Tidak setuju	1	0	0	
Total		30	110	

Jumlah skor untuk seluruh item = 5 x 30 = 150 (seandainya semua menjawab Sb).

Total skor yang diperoleh dari penelitian = 110

Dengan nilai presentase =(110/150)x100% = 73% dari yang diharapkan (100%) maka aplikasi masuk dalam kategori sangat Baik.

5. Apakah anda setuju bahwa penggunaan sensor kinect menarik untuk di jadikan media pengolahan tubuh?

Tabel 4.36 Hasil Pengujian Kuisioner Soal Nomor 5

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Jumlah Persentase
Sangat setuju	5	8	40	79%
Setuju	4	13	52	
Biasa saja	3	9	27	
Kurang setuju	2	0	0	
Tidak setuju	1	0	0	
Total		30	119	

Jumlah skor untuk seluruh item = 5 x 30 = 150 (seandainya semua menjawab Sb).

Total skor yang diperoleh dari penelitian = 119

Dengan nilai presentase =(119/150)x100% = 79% dari yang diharapkan (100%) maka aplikasi masuk dalam kategori Baik.

4.3. Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian Alpha yang telah dilakukan dengan kasus uji diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintak dan secara fungsional sudah dapat menampilakan visualisasi kemungkinan bentuk tubuh, informasi pola diet dan saran pelatihan, serta sudah dapat melakukan foto diri, pengecekan berat badan dan tinggi badan oleh member.

Sedangkan pada pengujian beta dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang dibangun mudah digunakan dan bermanfaat, dilihat dari hasil wawancara dan hasil kuesioner yang telah dilakukan mendapatkan respon yang positif dari member, admin dan instruktur Rai Fitness Purwakarta.