

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Pada tahap ini adalah tahapan dimana kita dapat membuktikan apakah simulasi dan sistem yang dirancang sudah layak dan sudah sesuai dengan skenario sebelumnya. Sebuah animasi yang telah bangun dan sebelum memasuki tahap selanjutnya ada baiknya sistem tersebut diuji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah ditemukan kesalahan pada animasi yang dibangun dan dapat diselesaikan secepatnya dengan baik tanpa kekurangan dalam sistem yang dihasilkan maka animasi ini sudah dapat dikatakan selesai sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam melakukan uji coba terhadap perancangan animasi dan mengimplementasikannya pada sebuah aplikasi, ada beberapa tahapan dalam proses pengujian yang penulis kerjakan, yaitu :

1. Uji coba terhadap pembentukan sebuah objek animasi yang dibutuhkan dalam memperkenalkan objek animasi.
2. Uji coba terhadap perancangan *video* animasi yang dibangun sesuai dengan skenario yang telah disusun.
3. Uji coba terhadap penggabungan setiap session *video* yang digabung menjadi salah satu sebuah tahapan dalam pembangunan satu objek animasi dan menambahkan efek suara.
4. Selanjutnya uji coba yang dilakukan terhadap perancangan aplikasi yang dapat memutar *video*.
5. Kemudian yang terakhir uji coba keseluruhan dari aplikasi yang dijalankan untuk memeriksa kembali perancangan animasi dan jalannya aplikasi pendamping untuk memutar *video*

animasi.

Pada proses *Output* dari aplikasi juga dapat diketahui apakah program ini masih memiliki kekurangan atau sudah tidak memiliki kesalahan yang dinyatakan berhasil atau sempurna. Berikut ini adalah halaman awal yang tampil pada saat aplikasi dijalankan. Halaman awal dari animasi Istana Maimun ini menampilkan *video* animasi 3 dimensi dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

IV.1.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan awal yang dilihat pengguna dalam menjalankan aplikasi, dapat dilihat pada gambar IV.1 berikut :



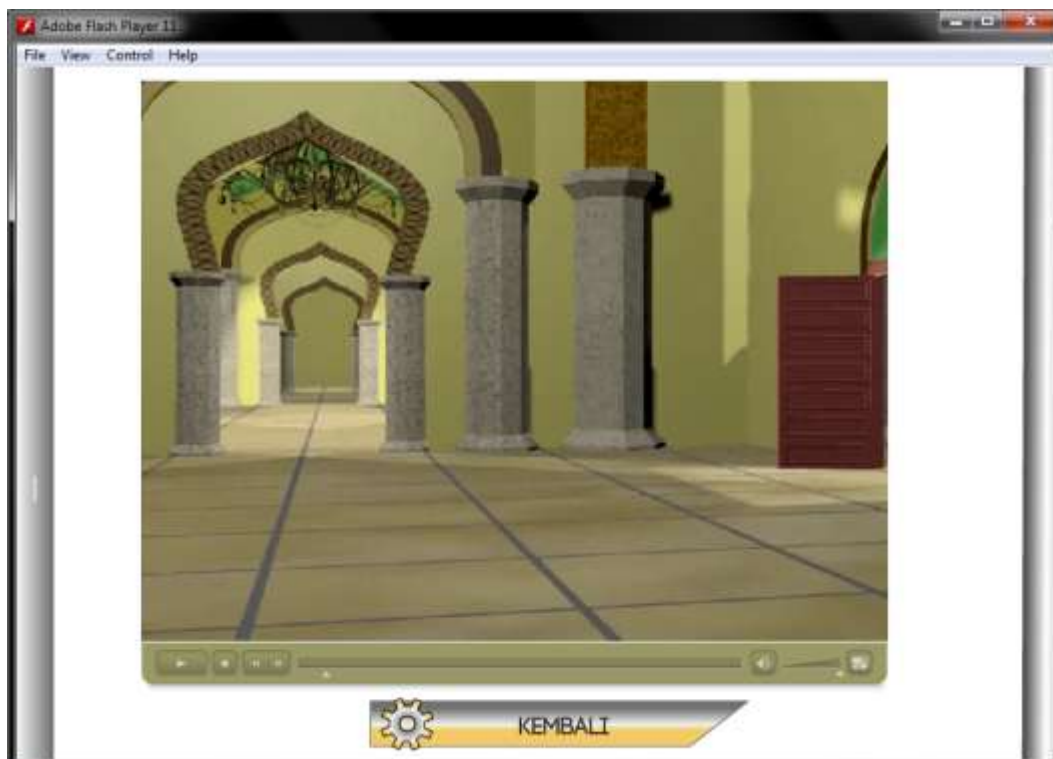
Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama diatas terdapat 3 button yang berfungsi untuk menampilkan form sesuai *button* yang dipilih diantaranya yaitu :

1. Tentang pengenalan objek, menampilkan tombol-tombol opsi animasi tentang objek-objek yang ada dalam animasi Istana Maimun.
2. *Video* Animasi, menampilkan form untuk menjalankan *video* animasi 3 dimensi Istana Maimun secara keseluruhan.
3. Tentang penulis, menampilkan form yang berisikan informasi tentang penulis

IV.1.2. Tampilan Pengenalan Objek

Tampilan ini menampilkan tentang informasi mengenai opsi animasi yang ada dalam Istana Maimun, seperti pada gambar IV.2 berikut:



**Gambar
IV.2.
Tampilan
Pengenalan
Objek**

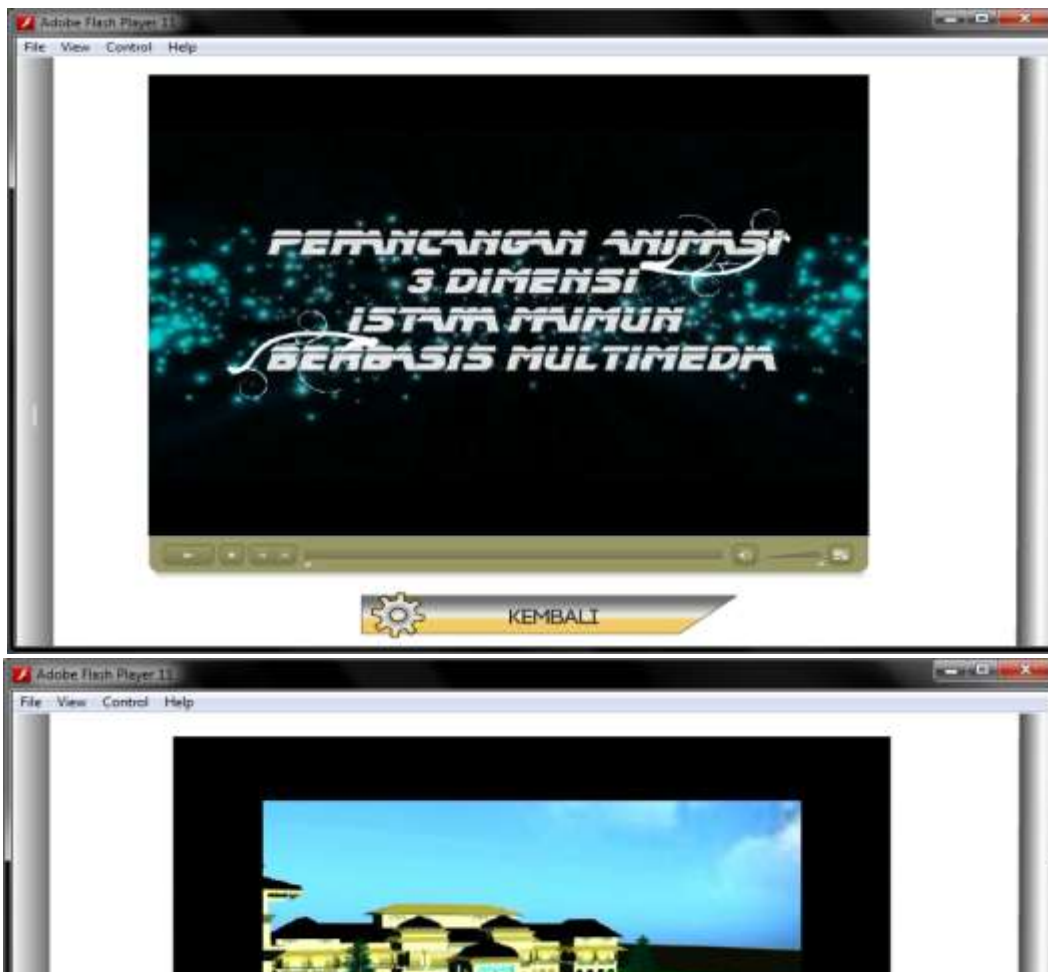
Informasi yang terdapat pada tampilan diatas berupa maksud dirancangnya aplikasi ini, bertujuan untuk mengetahui animasi yang dibuat dalam perancangan animasi. Selain itu juga terdapat *button* kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama.

Pada *Video* pengenalan objek animasi Istana Maimun ini terdapat berbagai objek yaitu :

1. Gerbang Istana
2. Meriam Puntung
3. Exterior Istana
4. Interior Istana

IV.1.3. Tampilan *Video* Animasi Istana Maimun

Tampilan *video* ini merupakan tampilan yang dilihat pengguna tentang pemutaran *video* tentang Istana Maimun, dapat dilihat pada gambar IV. 3 berikut.

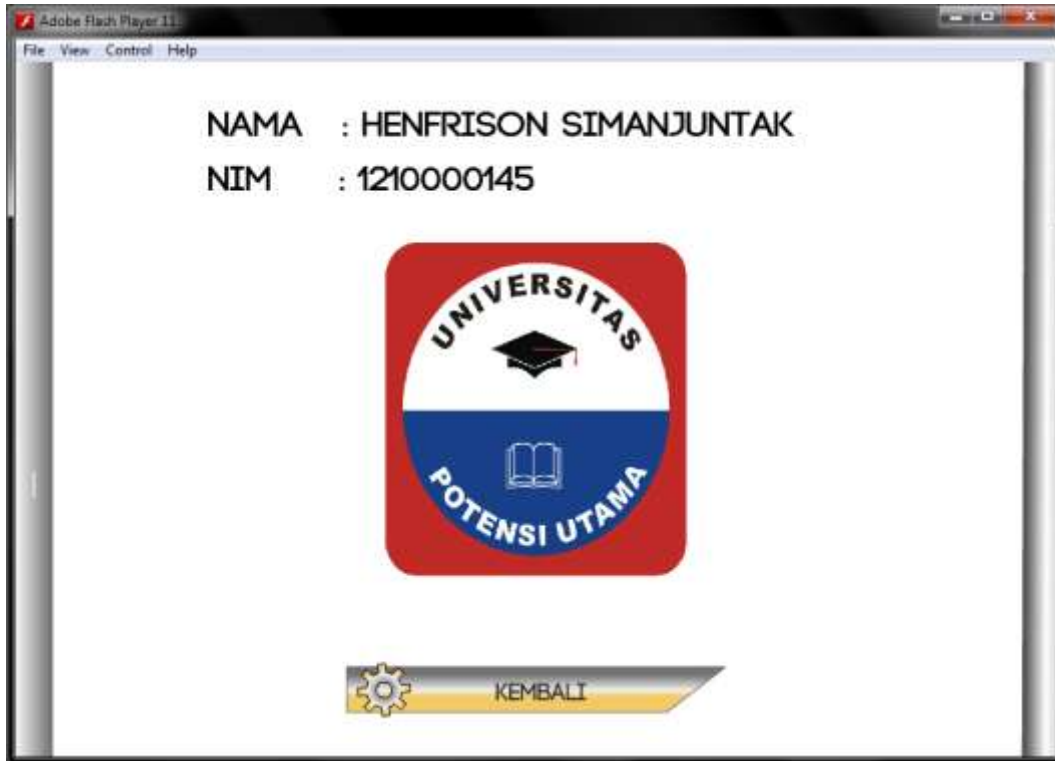


Gambar IV.3. Tampilan Animasi Istana Maimun

Pada gambar IV.2. terdapat pemutar *video* animasi Istana Maimun dan terdapat satu *button* kembali.

IV.1.4. Tampilan Tentang

Tampilan ini merupakan tampilan yang memberikan penjelasan mengenai informasi dari data diri penulis, seperti pada gambar IV.4 berikut.



Gambar IV.4. Tampilan Tentang

Pada tampilan menu *about* diatas merupakan tampilan pengenalan tentang data diri penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali untuk beralih kembali ke menu utama.

IV.2.Uji Coba Hasil

Pada uji coba hasil ini dilakukan agar penulis maupun perancang dapat mengetahui sejauh mana kemampuan sistem maupun kekurangan sistem.

IV.2.1. Skenario

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan sebuah skenario pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Adapun skenario pengujian sistem yang dilakukan ialah dengan menggunakan metode pengujian system berupa *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox* 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 (selain tahap perancangan atau desain). Berikut pengujian sistem dengan metode *black box testing* yang disajikan pada table pengujian *blackbox* sebagai berikut:

Tabel IV.1. Hasil Pengujian *Blackbox Testing*

No	Materi Pengujian	Hasil Pengujian Dari User	Keterangan
1.	Tampilan Menu Utama	Pada tampilan menu utama ini sederhana tetapi sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam memperkenalkan animasi 3 dimensi Istana Maimun	Baik
2.	Tampilan Pengenalan Objek	Untuk tampilan <i>video</i> pengenalan objek ini berisi opsi animasi objek yang ada dalam animasi Istana Maimun tersebut.	Baik
3.	Tampilan <i>Video</i> Animasi 3 Istana Maimun	Untuk tampilan <i>video</i> animasi Istana Maimun ini memiliki desain yang baik, seakan penonton yang menggunakan aplikasi seperti menyaksikan <i>video</i> di televisi.	Baik

IV.2.2. Hasil Pengujian

Adapun hasil pengujian ini dapat menjadi kelebihan dari animasi yang akan dibangun yaitu :

1. Animasi yang dibangun mengenai Istana Maimun ini memiliki skenario sehingga *video* yang ditampilkan tidak lari dari konsep.

2. Proses Istana Maimun ini menggunakan animasi 3 dimensi yang dapat menarik perhatian bagi pengguna yang disebabkan saat ini animasi 3 dimensi banyak digemari oleh setiap kalangan.
3. Animasi 3 dimensi ini dijalankan menggunakan aplikasi media *player* yang memutar *video* tersebut sebagai aplikasi pendamping .
4. Animasi yang dibangun secara sederhana sehingga cukup mudah digunakan oleh siapa saja.

Dalam membangun animasi ini tidak luput dari kekurangan, adapun kekurangan dari animasi ini antara lain :

1. Animasi ini dibangun hanya memperlihatkan animasi mengenai Istana Maimun sehingga penonton dapat menyaring informasi yang ada di dalam animasi yang telah dirancang.
2. Perancangan animasi 3 dimensi yang dibangun memiliki kekurangan dalam detail dari setiap objek maupun jalannya animasi mengenai Istana Maimun.
3. Animasi 3 dimensi Istana Maimun yang berbasis multimedia ini hanya bisa memutar *video* dalam bentuk *flv*.