

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Analisa Hasil

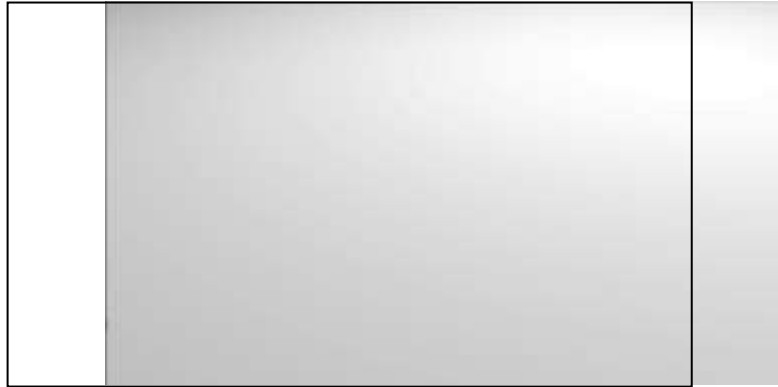
Dalam bab ini akan dijelaskan dan ditampilkan bagaimana hasil dari perancangan iklan komersial susu menggunakan 3ds max yang dibuat beserta pembahasan tentang sistem tersebut. Adapun hasil dari percobaan yang dilakukan adalah sebuah perangkat lunak yaitu perancangan iklan komersial susu menggunakan 3ds max yang dirancang dengan menggunakan aplikasi Autodesk *3ds Max*.

IV.2. Tampilan layar

Setelah melakukan perancangan iklan komersial susu menggunakan 3ds max, dengan menggunakan autodesk 3ds max, program diimplementasikan serta dilakukan pengujian. Berikut ini dijelaskan tentang tampilan layar dari perancangan iklan komersial susu menggunakan 3ds max.

1. Tampilan Layar Scene 1

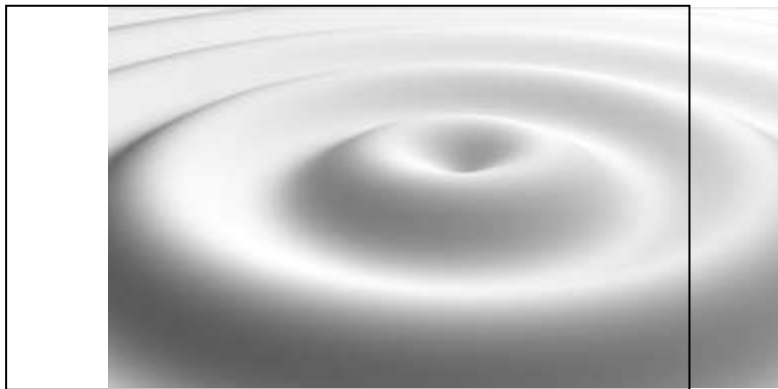
Tampilan layer scene 1 adalah tampilan pada adegan 1 yang menampilkan adegan permukaan susu pada animasi yang dirancang tersebut. pada adegan 1 tersebut dimana menampilkan dimana putih nya sebuah cairan pada suatu permukaan susu yang murni pada iklan komersial susu menggunakan 3ds max yang dirancang.



Gambar IV.1. Tampilan Layar Scene 1

2. Tampilan Layar Scene 2

Tampilan layer scene 2 adalah tampilan pada adegan 2 yang menampilkan adegan gelombang pada permukaan susu pada animasi yang dirancang tersebut. pada adegan 2 tersebut dimana menampilkan dimana setetes cairan susu ditetaskan diatas permukaan susu yang membuat permukaan susu terlihat bergelombang pada iklan komersial susu menggunakan 3ds max yang dirancang.



Gambar IV.2. Tampilan Layar Scene 2

3. Tampilan Layar Scene 3

Tampilan layer scene 3 adalah tampilan pada adegan 3 yang menampilkan adegan hijaunya rerumputan pada animasi yang dirancang tersebut. pada adegan 3 tersebut dimana menampilkan hijaunya pada rerumputan yang menjadi latar belakang adegan animasi yang

diambil dengan informasi utama tentang susu pada iklan komersial susu menggunakan 3ds max yang dirancang.



Gambar IV.3. Tampilan Layar Scene 3

4. Tampilan Layar Scene 4

Tampilan layer scene 4 adalah tampilan pada adegan 4 yang menampilkan adegan memperkenalkan objek susu pada animasi yang dirancang tersebut. pada adegan 4 tersebut dimana menampilkan model utama objek kotak susu diatas hijaunya rerumputan yang menjadi latar belakang adegan animasi yang diambil dengan informasi utama tentang susu pada iklan komersial susu menggunakan 3ds max yang dirancang.



Gambar IV.4. Tampilan Layar Scene 4

5. Tampilan Layar Scene 5

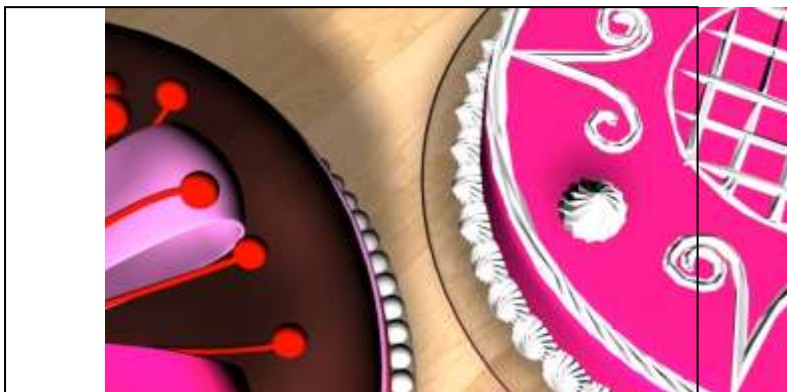
Tampilan layer scene 5 adalah tampilan pada adegan 5 yang menampilkan adegan logo dan penutup adegan 1 sampai 4 pada logo tersebut menampilkan logo brand dan moto pada susu yang dirancang pada tersebut. pada adegan 5 tersebut menampilkan logo brand dan moto pada susu tersebut.



Gambar IV.5. Tampilan Layer Scene 5

6. Tampilan Layer Scene 6

Tampilan layer scene 6 adalah tampilan pada adegan 6 yang menampilkan adegan menampilkan panganan yang pada umumnya dikonsumsi dengan susu baik dikonsumsi langsung atau campuran. pada adegan 6 tersebut dimana menampilkan panganan makanan yang terlihat baik dengan susu tersebut.



Gambar IV.6. Tampilan Layer Scene 6

7. Tampilan Layer Scene 7

Tampilan layer scene 7 adalah tampilan pada adegan 7 yang menampilkan adegan menuangkan susu pada animasi yang dirancang tersebut. pada adegan 7 tersebut dimana menampilkan adegan menuangkan susu kedalam gelas kaca yang dirancang pada animasi susu pada iklan komersial susu yang dirancang tersebut.



Gambar IV.7. Tampilan Layer Scene 7

8. Tampilan Layar Scene 8

Tampilan layer scene 8 adalah tampilan pada adegan 8 yang menampilkan adegan logo dan penutup adegan 6 sampai 7 pada logo tersebut menampilkan logo brand dan moto pada susu yang dirancang pada tersebut. pada adegan 8 tersebut menampilkan logo brand dan moto pada susu tersebut.



Gambar IV.8. Tampilan Layer Scene 8

9. Tampilan Layar Scene 9

Tampilan layer scene 9 adalah tampilan pada adegan 9 yang menampilkan adegan cairan susu yang berayun pada animasi yang dirancang tersebut. pada adegan 9 tersebut dimana menampilkan cairan susu yang berayun yang terlihat gelombang pada iklan komersial susu menggunakan 3ds max yang dirancang.



Gambar IV.9. Tampilan Layar 9

10. Tampilan Layar Scene 10

Tampilan layer scene 10 adalah tampilan pada adegan 10 yang menampilkan adegan kemasan susu dirancang tersebut. pada adegan 10 tersebut dimana menampilkan adegan kemasan susu dalam bentuk kotak dan botol yang dirancang pada animasi susu pada iklan komersial susu yang dirancang tersebut.



Gambar IV.10. Tampilan Layar Scene 10

11. Tampilan Layar Scene 11

Tampilan layer scene 11 adalah tampilan pada adegan 11 yang menampilkan adegan logo dan penutup adegan 9 sampai 10 pada logo tersebut menampilkan logo brand dan moto pada susu yang dirancang pada tersebut. pada adegan 11 tersebut menampilkan logo brand dan moto pada susu tersebut.



Gambar IV.11. Tampilan Layar Scene 11

IV.3. Uji Coba Hasil

Metode yang digunakan dalam pengujian *alpha* adalah metode *black box* yang fokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak yang dibangun. Berdasarkan rencana pengujian, maka dapat dilakukan pengujian alpha dengan blackbox pada aplikasi rancang bangun tersebut yang dijelaskan pada tabel 4.1.

Tabel IV.1. Pengujian Alpha (Black box)

Aktivitas Pengujian	Realisasi Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Adegan 1	Untuk menampilkan adegan 1	Dapat menampilkan adegan 1	[v] Diterima [] Ditolak
Adegan 2	Untuk menampilkan adegan 2	Dapat menampilkan adegan 2	[v] Diterima [] Ditolak
Adegan 3	Untuk menampilkan	Dapat menampilkan	[v] Diterima

	adegan 3	adegan 3	<input type="checkbox"/> Ditolak
Adegan 4	Untuk menampilkan adegan 4	Dapat menampilkan adegan 4	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Adegan 5	Untuk menampilkan adegan 5	Dapat menampilkan adegan 5	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Adegan 6	Untuk menampilkan adegan 6	Dapat menampilkan adegan 6	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Adegan 7	Untuk menampilkan adegan 7	Dapat menampilkan adegan 7	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Adegan 8	Untuk menampilkan adegan 8	Dapat menampilkan adegan 8	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Adegan 9	Untuk menampilkan adegan 9	Dapat menampilkan adegan 9	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Adegan 10	Untuk menampilkan adegan 10	Dapat menampilkan adegan 10	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Adegan 11	Untuk menampilkan adegan 11	Dapat menampilkan adegan 11	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

Tabel IV.2. Uji Coba Aplikasi

No	Jenis uji Coba	Script	Berjalan	Suara
1	Layar Tampilan	Tidak	Ya	Tidak
2	Rendering	Tidak	Ya	Tidak
3	Adegan 1	Tidak	Ya	Ya
4	Adegan 2	Tidak	Ya	Ya
5	Adegan 3	Tidak	Ya	Ya
6	Adegan 4	Tidak	Ya	Ya
7	Adegan 5	Tidak	Ya	Ya
8	Adegan 6	Tidak	Ya	Ya
9	Adegan 7	Tidak	Ya	Ya
10	Adegan 8	Tidak	Ya	Ya

11	Adegan 9	Tidak	Ya	Ya
12	Adegan 10	Tidak	Ya	Ya
12	Adegan 11	Tidak	Ya	Ya

IV.4. *Hardware/Software yang Dibutuhkan*

Rancangan iklan komersial susu menggunakan 3ds max yang telah di kerjakan dapat berjalan baik atau tidak oleh penulis, 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*), *keyboard*, dan *mouse*.

Spesifikasi perangkat keras komputer yang digunakan dalam perncangan aplikasi pembelajaran pembentukan janin ini adalah:

- a. *Prosesor Intel Core i3 3,10GHz.*
- b. *Memory 2 GB*
- c. *Harddisk 500 GB*
- d. *Mouse dan Keyboard.*

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 iklan komersial susu menggunakan 3ds max ini adalah:

- a. *Windows XP* atau *Windows 7*
 - b. *Macromedia flash 8* atau *Adobe Flash Professional CS6*.
 - c. *Microsoft Office 2007*
3. Kebutuhan Perangkat Operator (*Brainware*)

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

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

Adapun kelebihan dari perancangan iklan komersial susu menggunakan 3ds max ini adalah sebagai berikut :

1. Iklan animasi ini dapat menjadi media pembelajaran dan informasi pada susu lewat media iklan *advertising*.
2. Prosedur untuk perancangan iklan komersial susu menggunakan 3ds max ini tergolong mudah.
3. Iklan komersial susu menggunakan 3ds max ini memiliki disain yang begitu menarik pada tampilan aplikasinya.
4. Iklan komersial susu menggunakan 3ds max ini memiliki fungsi sebagai media penyampaian informasi lewat tampilan animasi.

Sedangkan kekurangan dari sistem iklan komersial susu menggunakan 3ds max ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi yang meluas dan mendetail pada bagian informasi iklan komersial susu tersebut.
2. Kurangnya adegan-adegan lainnya yang menampilkan identitas pada susu lewat iklan komersial susu tersebut.
3. Iklan komersial susu menggunakan 3ds max tersebut masih menggunakan teknik pemodelan secara manual.
4. Kurangnya durasi untuk menampilkan keseluruhan iklan komersial susu tersebut.