

## **BAB IV**

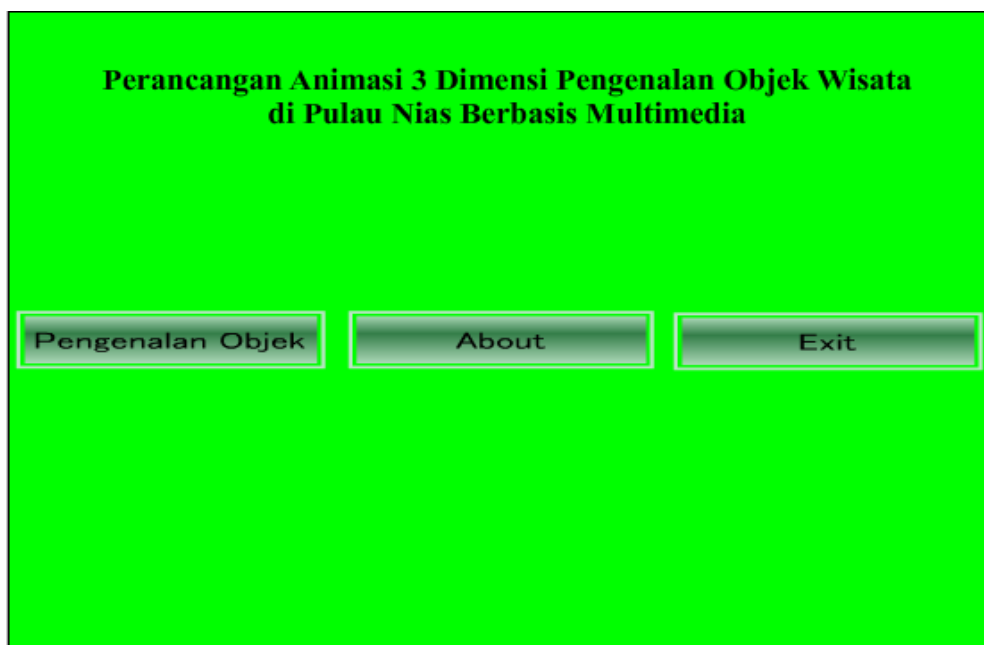
### **HASIL DAN UJI COBA**

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

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi yang telah dilakukan pada bab analisa dan perancangan, selanjutnya dapat di tampilkan beberapa tampilan aplikasi animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau nias berbasis multimedia.

##### **IV.1.1. Tampilan Menu Utama**

Tampilan awal aplikasi animasi 3D pengenalan objek wisata di pulau Nias terdapat tombol Pengenalan Objek, tombol About dan tombol Exit seperti pada gambar IV.1 berikut ini.



**Gambar IV.1. Tampilan awal aplikasi**

### IV.1.2. Tampilan Animasi Pengenalan Objek

Pada tampilan ini kita dapat memilih untuk menjalankan animasi melalui tombol-tombol pada tampilan pengenalan objek. Tampilan pengenalan objek dapat dilihat gambar IV.2 berikut ini.



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

### IV.1.3. Tampilan Animasi Rumah Adat

Tampilan ini merupakan tampilan animasi rumah adat Nias. Tampilan animasi rumah adat Nias dapat kita lihat pada gambar IV.3 berikut ini.



**Gambar IV.3. Tampilan Animasi Rumah Adat Nias**

#### IV.1.4. Tampilan Animasi Lompat Batu Nias

Tampilan ini merupakan tampilan animasi lompat batu nias. Tampilan animasi lompat batu dapat kita lihat pada gambar IV.4 berikut ini.



#### **Gambar IV.4. Tampilan Animasi Lompat Batu Nias**

##### **IV.1.5. Tampilan Animasi Pantai Sorake Nias Selatan**

Tampilan ini merupakan tampilan animasi pantai sorake nias selatan. Tampilan animasi pantai sorake nias selatan dapat kita lihat pada gambar IV.5 berikut ini.



**Gambar IV.5. Tampilan Animasi Pantai Sorake Nias Selatan**

##### **IV.1.6. Tampilan Animasi Pantai Sirombu Nias Barat**

Tampilan ini merupakan tampilan animasi pantai sirombu nias barat. Tampilan animasi pantai sirombu nias barat dapat kita lihat pada gambar IV.6 berikut ini.



**Gambar IV.6. Tampilan Animasi Pantai Sirombu Nias Barat**

#### **IV.1.7. Tampilan Animasi Pantai Tureloto**

Tampilan ini merupakan tampilan animasi pantai tureloto. Tampilan animasi pantai tureloto dapat kita lihat pada gambar IV.7 berikut ini.



**Gambar IV.7. Tampilan Animasi Pantai Tureloto**

#### IV.1.8. Tampilan Animasi Pantai Pulau Asu

Tampilan ini merupakan tampilan animasi pantai pulau Asu. Tampilan animasi pantai pulau Asu dapat kita lihat pada gambar IV.8 berikut ini.



Gambar IV.8. Tampilan Animasi Pantai Pulau Asu

#### IV.1.9. Tampilan Menu About

Tampilan ini merupakan tampilan informasi tentang penulis. Tampilan about dapat kita lihat pada gambar IV.9 berikut ini.



**Gambar IV.9. Tampilan About**

## **IV.2. Uji Coba Sistem**

### **IV.2.1. Pembahasan**

Dalam pembahasan ini penulis membahas hasil perancangan animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau nias berbasis multimedia. Dimana hasil aplikasi ini dibuat dapat membantu pengguna untuk mengetahui informasi tentang objek wisata di pulau nias.

Autodesk 3Ds Max adalah sebuah *software* pengolah grafis 3 dimensi yang cukup populer karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan *software* pengolah grafis 3 dimensi lainnya. *Adobe Flash* merupakan *authoring tool* yang memudahkan kita untuk mengatur dan mengolah aset.

Dalam dunia 3D, objek sering kali disebut sebagai “model 3 dimensi”. Objek pada umumnya tersusun atas mesh dengan aplikasi material tertentu. Pada dasarnya, perbedaan utama antara 2D dan 3D adalah pada penggunaan sistem koordinat. Dua dimensi hanya memiliki dua sumbu koordinat yaitu X dan Y, sedangkan tiga dimensi memiliki sumbu kedalaman yaitu Z.

Sumbu X biasanya merepresentasikan apa yang kita lihat sebagai kiri dan kanan jika kita melihat model 3D dari sudut pandang depan. Sumbu Y merepresentasikan atas dan bawah, sedangkan sumbu Z merepresentasikan “maju” atau “mundur” dari layar. Walaupun terlihat sederhana dan hanya terdapat penambahan 1 sumbu, yaitu sumbu Z, namun terdapat perbedaan dengan sistem koordinat 2D dalam hal peletakan sebuah titik koordinat dan penampilan objek pada layar, di mana penampilan visual sebuah objek pada sistem 3D tergantung pada posisi kamera yang digunakan.

#### IV.2.2. Skenario Pengujian

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 sistem berupa *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) 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 tabel pengujian black box seperti dibawah ini.

**Tabel IV.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing***

No.	Pengujian	Hasil Pengujian Dari User	Keterangan
1.	Tampilan Menu Utama	Pada tampilan menu utama ini sederhana tetapi sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam	Baik

		memperkenalkan animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata.	
2.	Tampilan Pengenalan Objek	Untuk tampilan video pengenalan objek ini berisi objek yang berkaitan dengan animasi tersebut.	Baik
3.	Tampilan video animasi pengenalan objek wisata	Untuk tampilan video animasi ini memiliki desain yang baik, seakan pengguna menyaksikan keadaan aslinya.	Baik

### IV.3. Spesifikasi Sistem

Adapun ketentuan spesifikasi kebutuhan implementasi dalam perancangan animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau nias berbasis multimedia ini menggunakan sistem komputerisasi *hardware* (perangkat keras), dan *software* (perangkat lunak), yaitu sebagai berikut :

#### IV.3.1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Sistem informasi yang telah terkomputerisasi ini dapat dijalankan apabila telah dilakukan beberapa hal, yaitu proses instalasi telah dilakukan dan *Hardware* yang mendukung dalam menjalankan aplikasi ini. Spesifikasi sistem yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Laptop Asus 14 inch.
- b. *Processor Intel Core i3-4005U 1.70GHz.*
- c. *Harddisk 500GB.*
- d. *Ram 4GB.*

### **IV.3.2. Perangkat Lunak (*Software*)**

Spesifikasi yang di butuhkan dalam perancangan animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau nias berbasis multimedia adalah :

- a. *Autodesk 3ds max 2012*
- b. *Macromedia Flash 8*

### **IV.4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi**

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada perancangan animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau Nias berbasis Multimedia adalah sebagai berikut.

#### **IV.4.1. Kelebihan**

Kelebihan yang terdapat pada perancangan animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau Nias berbasis Multimedia adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan teknik sederhana sehingga aplikasi ini dapat didesain dan dirender tanpa terlalu memberatkan proses kerja computer.
2. Tampilannya yang menarik tanpa menghilangkan unsur keindahan dari objek yang dibuat.
3. Objek 3 dimensi menambah kesan *user* sehingga aplikasi seperti tampak nyata.

#### **IV.4.2. Kekurangan**

1. Masih memiliki kekurangan dalam suara yang dimainkan.
2. Aplikasi animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau nias berbasis multimedia belum bisa di terapkan dalam media internet.

3. Aplikasi ini dirancang hanya dapat dijalankan pada sistem operasi *windows*.
4. Pembuatan perancangan animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau nias berbasis multimedia ini belum sepenuhnya detail.