

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini dibahas mengenai hasil dan pembahasan perancangan animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia. Selain itu bab ini juga akan membahas mengenai spesifikasi dan kekurangan dari aplikasi ini.

IV.1. Jalannya Uji Coba

Bentuk implementasi sistem program aplikasi yang dibuat seperti pada rancangan sebelumnya adalah sebagai berikut :

IV.1.1 Menjalankan Program

Cara untuk menjalankan program ini adalah sebagai berikut :

1. Buka aplikasi *Windows Media Player*.
2. Setelah itu klik menu *file open* pilih program perancangan animasi 3d simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS yang telah dibuat.
3. Kemudian klik *play* untuk menjalankan program.

IV.2. Tampilan Layar

Tampilan layar yang dihasilkan dari perancangan animasi 3d simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia ini terdiri dari tampilan awal, tampilan simulasi pengurusan keanggotaan BPJS, dan tampilan menu about. Untuk lebih jelasnya lihat penjelasannya di bawah ini:

1. Tampilan aplikasi pembuka

Aplikasi ini muncul pertama sekali pada saat program dijalankan. Video pembuka berfungsi untuk menampilkan judul dari video yang dijalankan,. Berikut gambar dari aplikasi pembuka yang ditunjukkan pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Video Pembuka

2. Menu Simulasi

Video ini berfungsi untuk menampilkan langkah-langkah pengurusan keanggotaan BPJS, berikut gambar dari video simulasi yang akan dihasilkan

a. Visualisasi *user* datang ke kantor BPJS



Gambar IV.2. Tampilan Video *User* Datang Langsung Ke Kantor BPJS

b. Visualisasi *user* mengambil formulir pendaftaran



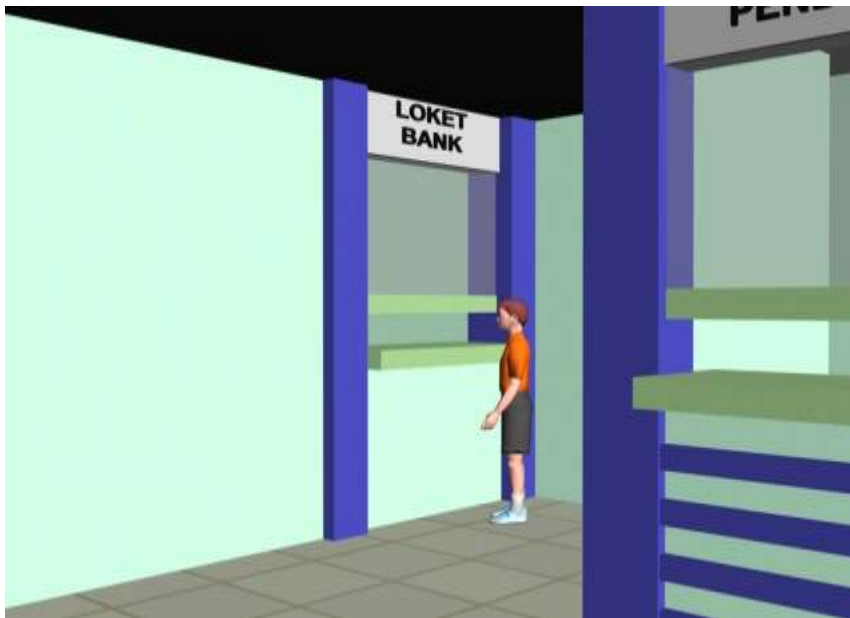
Gambar IV.3. Tampilan Video *User* Mengambil Formulir Pendaftaran Di Meja Pengambilan Formulir Dan Mengisis Formulir Pendaftaran BPJS

c. Visualisasi *user* mendaftarkan dan menyerahkan berkas



Gambar IV.4. Tampilan Video *User* Mengembalikan Formulir Ke Loker Pendaftaran Dan Menyerahkan Persyaratan Berkas Untuk Mengurus BPJS.

d. Visualisasi *user* membayar iuran ke bank



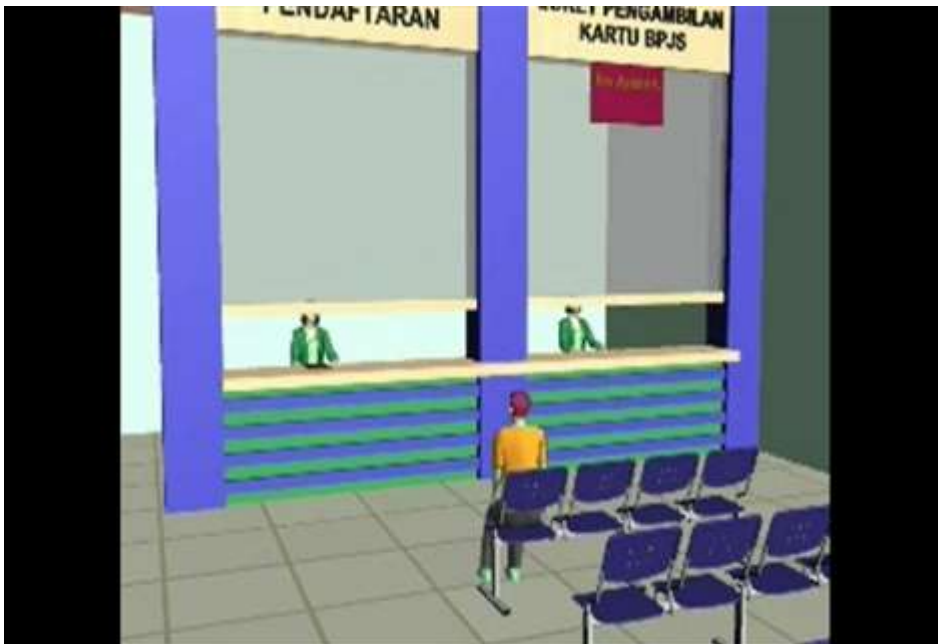
Gambar IV.5. Tampilan Video *User* Membayar Iuran Pertama Pada Bank Yang Sudah Ditentukan Oleh Pihak BPJS

e. Visualisasi *User* Mengambil Nomor Antrian



Gambar IV.6. Tampilan Video User Mengambil Nomor Antrian

f. Visualisasi User Menunggu Nomor Antrian Dipanggil



Gambar IV.7 Tampilan Video User Menunggu Nomor Antrian Dipanggil

g. Visualisasi *user* mengambil Kartu BPJS



Gambar IV8. Tampilan Video *User* Menyerahkan Bukti Pembayaran Dan Mengambil Kartu BPJS

IV.3. *Hardware* Dan *Software* Yang Dibutuhkan

Untuk membuat objek 3 dimensi langkah-langkah pengurusan keanggotaan BPJS ini dibutuhkan spesifikasi perangkat keras dan lunak sebagai berikut :

1. *Laptop 14 inch*
2. CPU dengan spesifikasi minimal *Pentium 4 Processor AMD Turion 64 X2,Memory DDR 2Gb, Harddisk 80 GB,DVD RW Driver, VGA Card 7000M.*
3. *3Dmax 2009*
4. *Movie Maker 2.6*

IV.4. Uji Coba

Setelah selesai program dirancang, maka dilakukan uji sistem sebelum dilaksanakannya implementasi sistem untuk melihat apakah hasil program telah sesuai atau tidak dengan yang

diharapkan. Program ini telah dilakukan uji sistem dengan teknik statis, dimana telah dilakukan uji coba sistem untuk perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan program, desain detail sistem, aturan-aturan *format* sistem, beserta *test running* program. Berikut tabel uji coba dari hasil program.

Tabel. IV. 1. Uji Coba Program

No.	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah animasi awal berjalan dengan baik?	✓	
2.	Apakah animasi simulasi berjalan dengan baik dan dapat menampilkan tujuan simulasi?	✓	
3.	Apakah animasi About dapat berjalan dengan baik?	✓	
4.	Apakah animasi media dapat berjalan dengan baik dan dapat menampilkan video langkah-langkah pengurusan keanggotaan BPJS beserta penjelasannya?	✓	
5.	Apakah tombol-tombol pada aplikasi dapat berjalan dengan baik?	✓	

Hasil pengujian untuk semua kriteria diatas telah berhasil dengan baik, untuk test program telah menghasilkan sebuah perangkat ajar yang diharapkan dapat membantu mengetahui tentang perancangan animasi 3D simulasi pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia.

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan

a. Adapun kelebihan dari aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan program *3Dmax 2009* dan ditampilkan menggunakan pemutar video.

2. *Interface* yang dihasilkan media pembelajaran ini hanya memperlihatkan garis besar dari langkah-langkah pengurusan keanggotaan BPJS.
3. perancangan animasi 3d simulasi pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia ini digunakan untuk mempermudah dalam memahami langkah-langkah pengurusan keanggotaan BPJS secara langsung.
4. Animasi Simulasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pengurusan keanggotaan BPJS secara langsung.

b. Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah :

1. Materi yang diterapkan dalam animasi simulasi ini belum sedetail dengan materi yang didapat dari sumber informasi.
2. Aplikasi ini masih sangat sederhana, sehingga dibutuhkan perancangan yang lebih baik lagi dalam reality objek dan gerakannya.
3. Proses perancangan animasi 3d simulasi pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia ini tidak secara otomatis, dan perlu bantuan *user* untuk menjalankan atau menggunakannya dengan cara manual.