

BAB IV

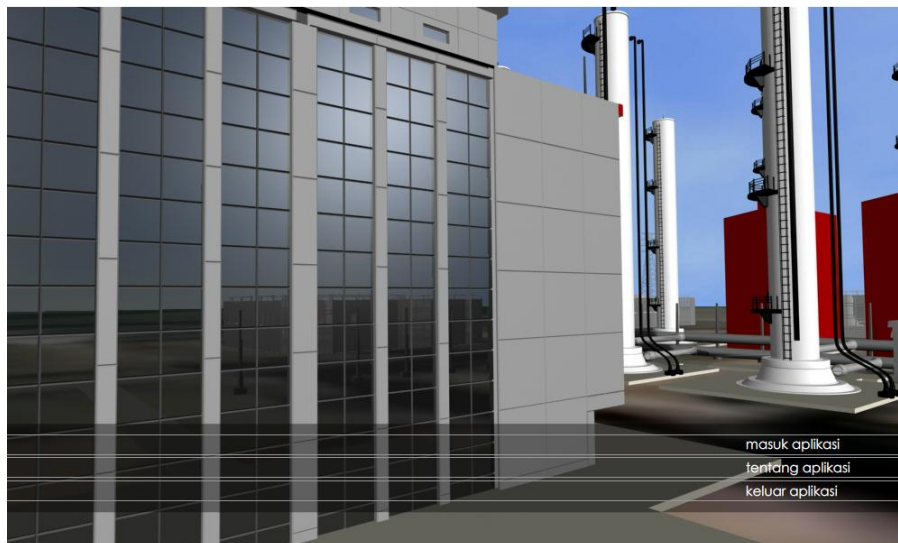
HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Dibawah ini merupakan tampilan hasil dari Perancangan Simulasi Animasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi, berikut keterangannya.

1. Tampilan Menu utama

Tampilan ini merupakan halaman awal ketika memulai aplikasi, di menu utama ini terdapat 3 tombol yaitu Masuk aplikasi, Tentang aplikasi dan Keluar Aplikasi.



Gambar IV.1 Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Animasi Pada Menu Utama

Pada view ini menampilkan animasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi, animasi ini terdapat apabila user masuk pada menu utama Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi. Pada animasi ini terdapat informasi berupa teks yang berwarna putih..



Gambar IV.2 Tampilan Animasi Pada Menu Utama

3. Tampilan Menu Kedua

Gambar dibawah ini adalah tampilan menu kedua pada Animasi Simulasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi, pada menu kedua ini terdapat informasi teks diatasnya yang di disain memakai scroll dan beberapa tombol yang berfungsi sebagai berikut.

- a. Tampilan animasi : Menampilkan Animasi Simulasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi
- b. Informasi PLN Belawan : Menampilkan berupa gambar dan teks beberapa informasi mengenai PLN Belawan.
- c. Tampilan Satelite : Menampilkan animasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi dari satelite
- d. Kembali Kemenu : berfungsi sebagai kembali kemenu utama Aplikasi animasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi

5. Tampilan Animasi Simulasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi

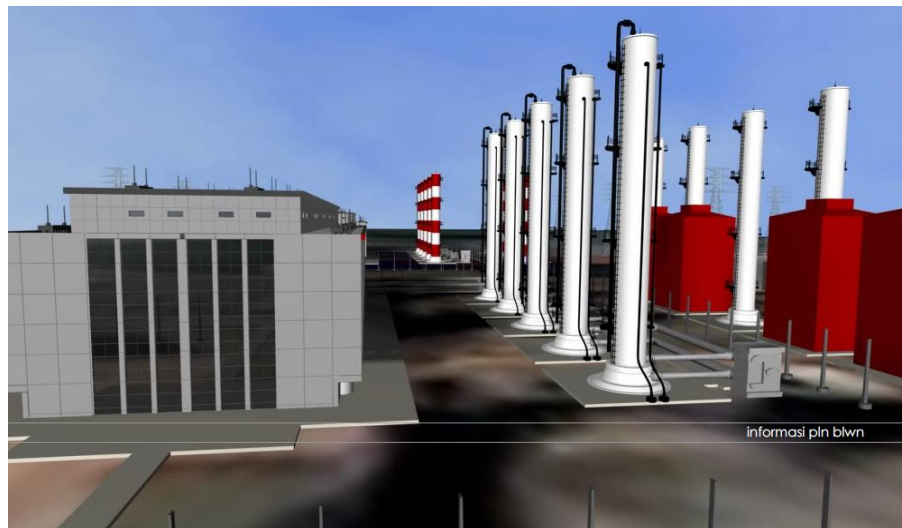
Interface ini merupakan tampilan Tampilan animasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi



**Gambar IV.5. Tampilan Animasi Pembangkit Listrik PLN
Belawan Berbasis 3 Dimensi**

6. Tampilan Pembangkit Kontrol 01

Tampilan dibawah ini ialah interface control 01 animasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi, tedapat tombol informasi pada tampilan ini yang berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai animasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi.



Gambar IV.6. Tampilan Pembangkit Kontrol 01

7. Tampilan Informasi

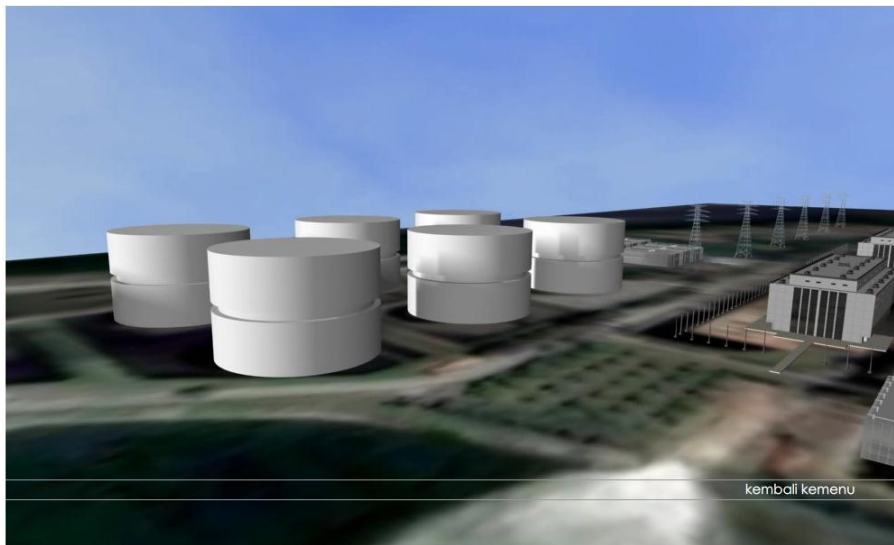
Pada tampilan dibawah ini ialah interface informasi dimana terdapat gambar dan teks mengenai informasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi.



Gambar IV.7. Tampilan Menu Informasi

8. Tampilan Animasi Daya Tenaga

Pada tampilan dibawah ini menampilkan interface berupa animasi 3 dimensi tenaga daya pada Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi. Pada animasi ini terdapat tombol kemenu yang berfungsi untuk kembali kemenu utama.



Gambar IV.8. Tampilan Tenaga Daya

9. Tampilan Satelite

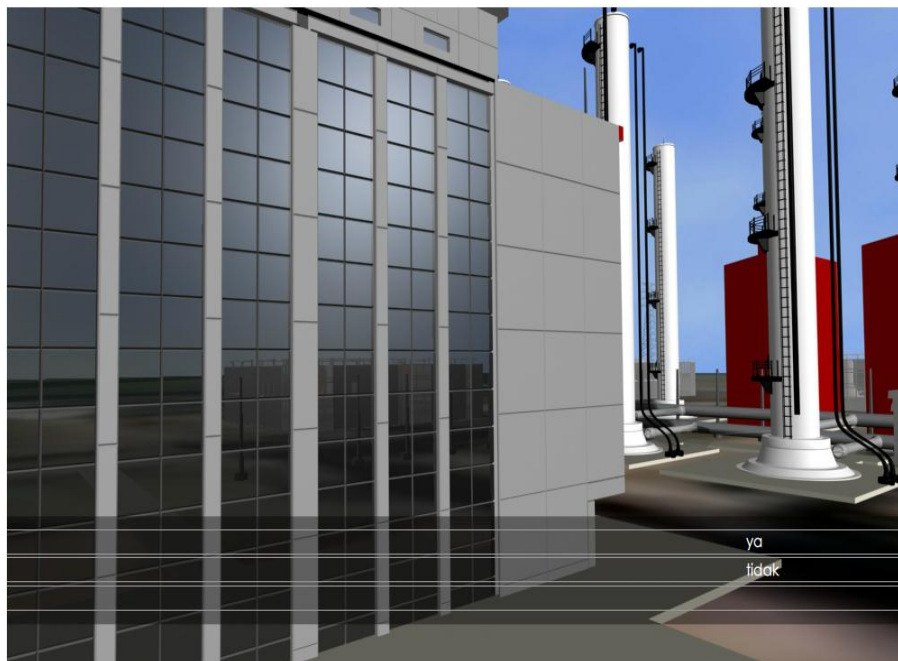
Pada interface ini terdapat animasi tampilan satellite pada Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi terdapat dua tombol yaitu Informasi dan kembali kemenu.



Gambar IV.9. Tampilan Satelite

10. Tampilan Menu Keluar

Pada interface ini menampilkan berupa menu untuk keluar aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi, terdapat dua tombol pada menu ini yaitu Ya dan Tidak.



Gambar IV.10 Tampilan Menu Keluar

IV.2. Pembahasan

Hasil yang didapatkan dari pembahasan dari permasalahan yang ada adalah terciptanya sebuah program aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi. Dimana aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk mengetahui informasi mengenai Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi.

Selain itu juga pemilihan *software* aplikasi yang tepat, yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. *Software* aplikasi yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan yang ada yaitu :

1. *Software 3D max* digunakan untuk mendesain aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi.
2. *Macromedia Flash* merupakan salah satu program animasi yang digunakan untuk bahasa program aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi.


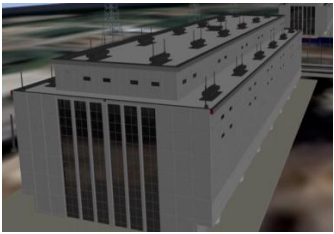
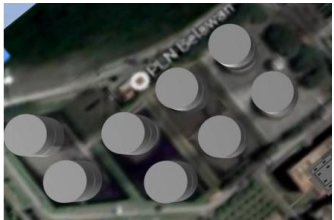
IV.3. Jalannya Uji Coba

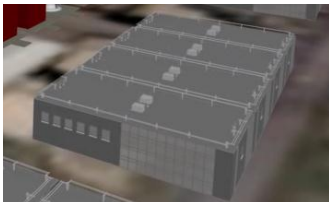
Tahapan pembuatan animasi ini adalah tahap membangun dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua interaksi, membuat animasi sesuai dengan tema membuat teks sesuai penyampaian pesan. Dan 3D Max digunakan untuk merancang desain aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi, sedangkan *macromedia flash* 8 untuk merancang programnya.

Keterangan dari hasil pembuatan aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi menggunakan flash ini yaitu:

1. fla adalah hasil dari pembuatan *file* mentah dari *macromedia flash* (aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi.fla).
2. swf adalah hasil dari export file .fla ,yaitu merupakan aplikasi yang sudah jadi dan bisa dijalankan hanya pada komputer yang sudah terinstall *flash player* (aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan berbasis 3 dimensi.swf)
3. exe adalah hasil dari *export publish*, merupakan aplikasi exe yang bisa dijalankan semua komputer tanpa harus menginstall program flash (aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi.exe)

Tabel IV.1. Uji Coba *Rendering* Pembangkit Listrik PLN Belawan

1	Uji coba <i>rendering</i> dari disain pembangkit listrik PLN Belawan	
2	Uji coba <i>rendering</i> dari disain ruangan pembangkit listrik.	
3	Uji coba <i>rendering</i> dari tenaga daya.	

4	Uji coba <i>rendering</i> kantor pembangkit.	
---	--	--

IV.3.1. Hasil Riset

Adapun Hasil Survei yang didapat oleh penulis pada Perancangan Animasi Simulasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3D dapat dilihat pada tabel IV.2 :

Tabel IV.2. Tampilan Hasil Riset

No	Nama	Alamat	Penyampaian	Saran
1	Irwansyah	Jln.Mangaan IV. Lk XIV Mabar	Sampai	Suara Kurang Jelas
2	M. Rizky	Jln. Marelan V LK II	Sampai	Suara Kurang Jelas
3.	R. Ardiansyah	Jln.Mangaan IV Mabar	Samapi	Suara Kurang Jelas
4.	Suriadi	Jln.H. Perak	Kurang Sampai	Suara Kurang Jelas
5.	Suprianingsih	Jln. Platina III LK. V	Sampai	Suara Kurang Jelas
6.	Rapila Kurniati, S.Pd	Jln.Kawat VII No. 2 LK IX	Sampai	Suara Diperjelas
7.	Jupril Kurniawan	Jln. Perunggu LK V No. 18	Sampai	Suara Kurang Jelas
8.	Siti Aisyah, S.Pd`	Jln. Pancing V Martubung	Maksimal	Suara Di Ganti
9.	Herlisa	Jln. Boxit Dalam	Sampai	Suara Kurang Jelas
10.	Sri Rahayu	Jln. Veteran Psr VIII	Sampai	Suara Kurang Jelas

IV.3.2. Spesifikasi Sistem

Adapun ketentuan spesifikasi kebutuhan implementasi dalam pembuatan program aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi ini menggunakan sistem komputerisasi *hardware* (perangkat keras), dan *software* (perangkat lunak), yaitu sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Sistem informasi yang telah terkomputerisasi ini dapat dijalankan apabila telah dilakukan beberapa hal, yaitu proses instalasi sudah dilakukan serta *hardware* yang mendukung dalam menjalankan program ini. Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem agar dapat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut :

- a. Komputer dengan *processor Core I3*.
- b. *Memory 2 GByte*
- c. *Harddisk 500 GB*
- d. *VGA card 256 Mb* dengan *Monitor 14 inchi*.
- e. *Printer inkjet*.
- f. *Mouse dan Keyboard*.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasinya yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi aplikasi Pembangkit Listrik PLN Belawan Berbasis 3 Dimensi ini yaitu :

- a. *Autodesk 3ds Max 2011*.
- b. *Macromedia flash 8* atau *Adobe Flash Professional CS6*.

IV.3.3. Analisa Hasil

Setelah dilakukan uji coba pada program aplikasiaplikasi ini, penulis menganalisa beberapa *hardware*(perangkat keras), dan *software*(perangkat lunak), pendukung untuk menjalankan aplikasi ini agar aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai pengujian yang dilakukan.

Adapun yang menjadi kelebihan dari sistem animasi yang akan dirancang antara lainsebagai berikut :

- a. Tampilan *interface* yang begitu menarik seolah-olah nyata.
- b. Penggunaan Aplikasi ini tidak terlalu sulit.
- c. Dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi informasi bagi penggunanya yang menghemat waktu.
- d. Aplikasi ini sudah berbasis tiga dimensi.

Adapun yang menjadi kekurangan dari sistem animasi yang akan dirancang antara lainsebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada *Macromedia Flash*.
2. Aplikasi ini masih berbasis *offline*.
3. Aplikasi ini dirancang hanya bisa dijalankan pada sistem operasi *Windows*.
4. Tombol-tombol pada aplikasi ini masih sangat sederhana