BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Analisa Hasil

Dalam bab ini akan dijelaskan dan ditampilkan bagaimana hasil dari rancangan sistem yang dibuat beserta pembahasan tentang sistem tersebut. Adapun hasil dari percobaan yang dilakukan adalah sebuah perangkat lunak yaitu aplikasi animasi kartun yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dan 3D *Max*.

IV.2. Jalannya Uji Coba

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 semua desain pada aplikasi animasi kartun sedangkan *macromedia flash 8* untuk merancang programnya.

IV.3. Tampilan Layar

Setelah melakukan perancangan program, dengan menggunakan *Macromedia flash 8* dan 3D *Max*, program diimplementasikan serta dilakukan pengujian. Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari perancangan aplikasi animasi kartun.

1. Tampilan Menu Utama

Menu Utama adalah halaman yang menyediakan semua tombol-tombol yang ada dalam sistem aplikasi, menu utama dalam animasi kartun dilengkapi dengan dua tombol yaitu Masuk dan Keluar.

Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Animasi Kartun Sedang Berjalan

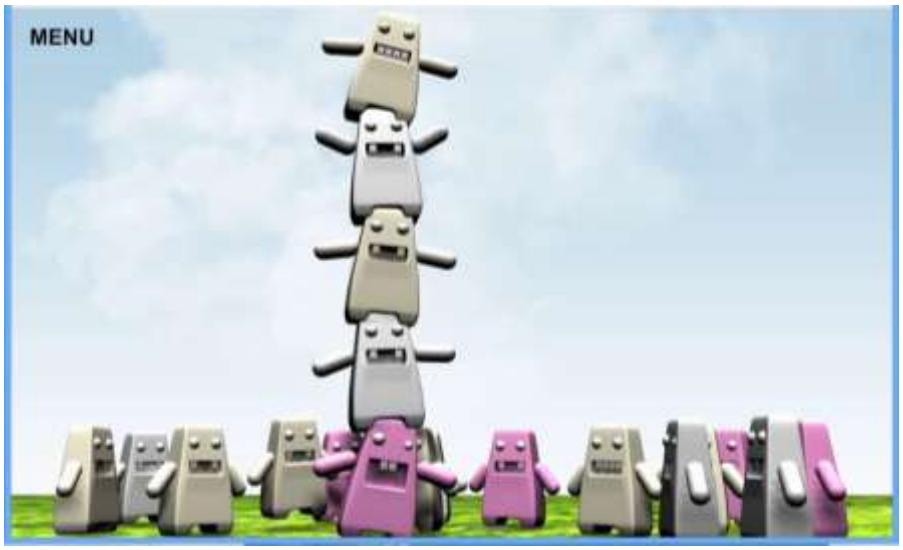
a. Tampilan Karakter Kartun

Pada tampilan ini tampak karakter-karakter kartun sedang berjalan. Pada tampilan ini juga terdapat satu tombol yaitu tombol Menu.

Gambar IV.2. Tampilan Karakter Kartun

b. Karekter Kartun Sedang Beraksi

Pada tampilan animasi kartun ini, terlihat karakter-karakter kartun sedang beraksi dengan cara menyusun badannya.



Gambar IV.3. Karakter Kartun Sedang Beraksi

c. Tampilan Jet

Gambar dibawah ini adalah tampilan jet pada animasi kartun. Terlihat karakter-karakter kartun berkumpul untuk melihat jet terbang.

Gambar IV.4. Tampilan Jet

d. Tampilan Jet Sedang Terbang

Gambar dibawah ini adalah tampilan jet sedang terbang. Jet yang sedang terbang ini ditunggangi karakter kartun.

Gambar IV.5. Jet Sedang Terbang

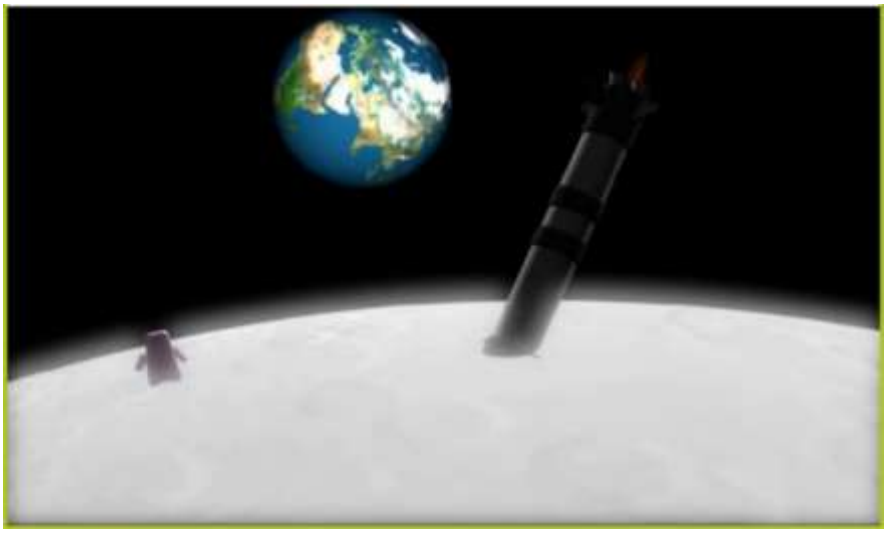
e. Jet Terbang di Angkasa

Pada tampilan ini menampilkan animasi kartun sedang terbang di luar angkasa.

Gambar IV.6. Tampilan Jet Terbang di Angkasa

f. Tampilan Jet Menabrak Bulan

Gambar dibawah ini adalah tampilan jet sudah menabrak bulan. Disini karakter kartun memandangi bumi karena karakter kartun tidak bisa pulang ke bumi yang dikarenakan jet menabrak bulan.



Gambar IV.7. Jet Menabrak Bulan

IV.4. Hardware/Software yang Dibutuhkan

Rancangan aplikasi 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 mencangkup 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 perancangan kartun ini adalah :

a. Prosessor 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 animasi kartun ini adalah:

a. Windows XP atau Windows 7
b. Autodesk 3ds Max 2009.
c. Macromedia flash 8 atau Adobe Flash Professional CS6.
d. 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 aplikasi animasi kartun ini adalah sebagai berikut :

1. Animasi kartun yang dirancang menggunakan 3d max ini memiliki tampilan 3 dimensi.
2. Animasi kartun 3 dimensi ini memiliki disain yang cukup menarik.
3. Aplikasi animasi kartun ini memiliki *audio* yang akan menghibur pengguna nya.
4. Animasi kartun berbasis 3 dimensi ini memiliki tampilan-tampilan yang unik.

Sedangkan kekurangan dari sistem animasi kartun ini adalah sebagai berikut :

1. Masih kurang panjangnya durasi pada animasi kartun.
2. Kurang banyaknya jenis-jenis karakter kartun pada animasi ini.
3. Masih sederhananya tampilan menu utama pada animasi kartun 3 dimensi ini.
4. Background animasi masih sangat sederhana.