

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Dibawah ini merupakan tampilan hasil dari perancangan aplikasi pemodelan simulasi 3 dimensi percetakan koran waspada berbasis multimedia menggunakan *3ds max* dan *macromedia flash*, berikut keterangannya.

1. Tampilan Menu Awal

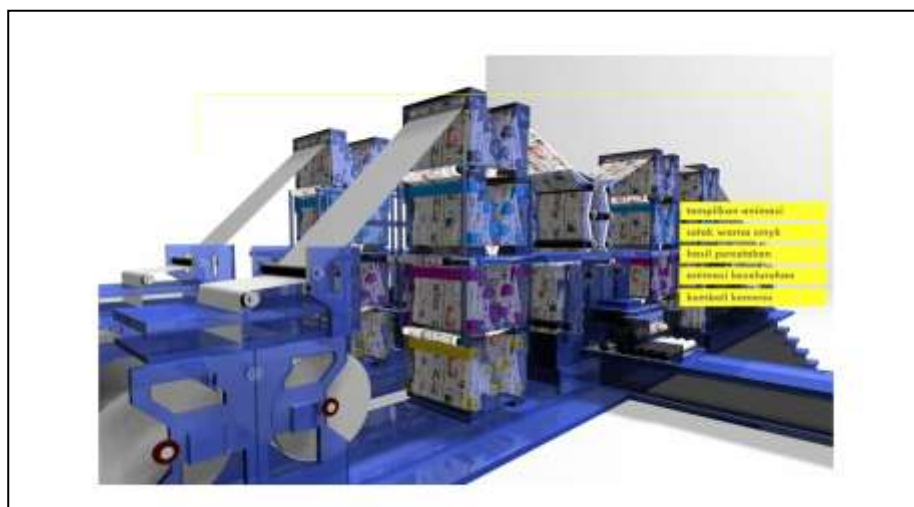
Tampilan berikut ini merupakan halaman awal atau menu utama ketika memulai aplikasi pengenalan hewan. pada menu utama ini terdapat 4 tombol yaitu masuk aplikasi, tentang aplikasi, panduan aplikasi, dan keluar aplikasi yang memiliki fungsi tombol masing-masing. Tombol masuk aplikasi berfungsi untuk masuk ke aplikasi utama, tombol tentang aplikasi berfungsi untuk masuk ke menu tentang, tombol panduan aplikasi berfungsi untuk masuk ke menu panduan pemakaian aplikasi dan tombol keluar aplikasi yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi simulasi tersebut.



Gambar IV.1 Tampilan Menu Awal

2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu berikut merupakan tampilan menu aplikasi masuk yang terdapat menu menampilkan animasi yang akan di tampilkan oleh user. Terdapat 5 pilihan yaitu tampilkan animasi, cetak warna cmyk, hasil percetakan, proses percetakan dan kembali. Tombol tampilkan animasi berfungsi untuk menampilkan animasi proses yang sedang berjalan, tombol cetak warna cmyk berfungsi untuk menampilkan animasi proses percetakan warna cmyk, tombol, tombol hasil percetakan berfungsi untuk menampilkan animasi proses hasil percetakan, tombol proses percetakan berfungsi untuk menampilkan animasi proses percetakan dan tombol kembali kemenu yang berfungsi untuk kembali kemenu awal



Gambar IV.2 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Tampilkan Animasi

Gambar dibawah ini adalah tampilan menu tampilkan animasi (animasi proses sedang berlangsung) yang telah dipilih. Terdapat 5 yaitu tombol *camera a*, *camera b*, *camera c*, *camera d* dan kembali kemenu. Tombol *camera a* berfungsi

untuk menampilkan animasi dari sudut pandang *camera a*, tombol *camera b* berfungsi untuk menampilkan animasi dari sudut pandang *camera b*, tombol *camera c* berfungsi untuk menampilkan animasi dari sudut pandang *camera c*, tombol kamera d berfungsi untuk menampilkan animasi dari sudut pandang *camera d*, dan tombol kembali kemenu yang berfungsi untuk kembali kemenu awal.

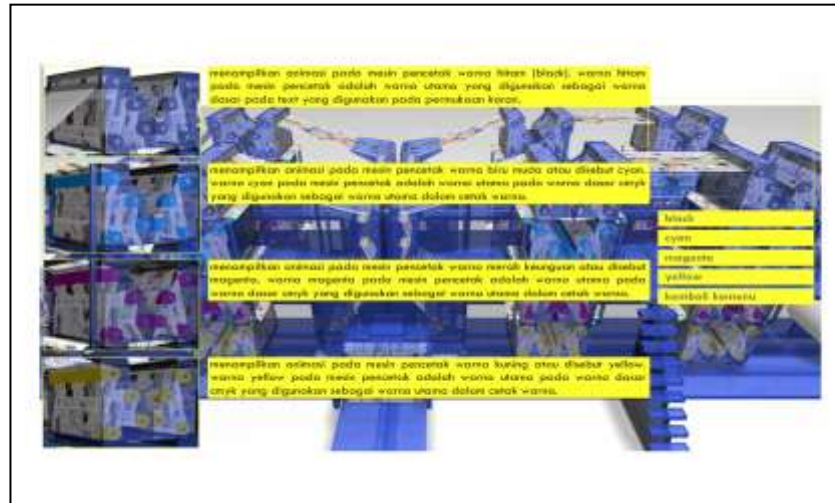


Gambar IV.3 Tampilan Menu Tampilkan Animasi

4. Tampilan Menu Cetak Warna CMYK

Gambar dibawah ini adalah tampilan menu cetak warna cmyk (animasi proses sedang berlangsung) yang telah dipilih. Terdapat 5 yaitu tombol *black*, *cyan*, *magenta*, *yellow* dan kembali kemenu. Tombol *black* berfungsi untuk menampilkan animasi dari proses warna hitam, tombol *cyan* berfungsi untuk menampilkan animasi dari proses warna putih kebiruan, tombol *magenta* berfungsi untuk menampilkan animasi dari proses warna merah keunguan, tombol

cyan berfungsi untuk menampilkan animasi dari proses warna kuning dan tombol kembali kemenu yang berfungsi untuk kembali kemenu awal.



Gambar IV.4. Tampilan Menu Cetak Warna CMYK

5. Tampilan Menu Hasil Percetakan

Gambar dibawah ini adalah tampilan menu cetak warna cmyk (animasi proses sedang berlangsung) yang telah dipilih. Terdapat 4 yaitu tombol mesin penggulung, mesin pencetak, hasil percetakan dan kembali kemenu. Tombol mesin penggulung berfungsi untuk menampilkan animasi proses mesin penggulung, tombol mesin pencetak berfungsi untuk menampilkan animasi proses mesin pencetak, tombol hasil percetakan berfungsi untuk menampilkan animasi hasil dari percetakan dan tombol kembali kemenu yang berfungsi untuk kembali kemenu awal.



Gambar IV.5. Tampilan Menu Hasil Percetakan

IV.2. Pembahasan

Hasil yang didapatkan dari pembahasan dari permasalahan yang ada adalah terciptanya sebuah program perancangan aplikasi pemodelan simulasi 3 dimensi percetakan koran waspada berbasis multimedia. Dimana aplikasi ini dapat membantu masyarakat luas mempelajari sistem percetakan koran waspada lewat media multimedia.

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 perancangan aplikasi pemodelan simulasi 3 dimensi percetakan koran waspada berbasis multimedia.
2. *Macromedia Flash* merupakan salah satu program animasi yang digunakan untuk bahasa program perancangan aplikasi pemodelan simulasi 3 dimensi percetakan koran waspada berbasis multimedia.

3. *Photoshop* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam pengeditan gambar pada perancangan aplikasi pemodelan simulasi 3 dimensi percetakan koran waspada berbasis multimedia.

IV.3. Jalannya Uji Coba

Tahapan pembuatan animasi ini adalah tahap membangun dan mengembangkan perancangan aplikasi pemodelan simulasi 3 dimensi percetakan koran waspada berbasis multimedia tersebut sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan *desain grafik* gambar dan *interface* yang mendukung semua interaksi, membuat animasi sesuai dengan tema membuat teks sesuai penyampaian pesan. Dan *3D Max* digunakan untuk merancang mesin simulasi, sedangkan *macromedia flash 8* untuk merancang programnya.

Keterangan dari hasil pembuatan aplikasi simulasi 3 dimensi percetakan koran waspada berbasis multimedia menggunakan flash ini yaitu:

1. fla adalah hasil dari pembuatan *file* mentah dari *macromedia flash*
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*.
3. exe adalah hasil dari *export publish*, merupakan aplikasi exe yang bisa dijalankan.

Tabel IV.1. Uji Coba Aplikasi

N0	Jenis Uji Coba	Script	Berjalan
1	Tombol Aplikasi		
2	Rendering		
3	Informasi		
4	Animasi Utama		
5	Animasi Tampilkan		
6	Animasi Cetak Warna Cmyk		
7	Hasil Percetakan		
8	Animasi Keseluruhan		

IV.3.1. Spesifikasi Sistem

Adapun ketentuan *spesifikasi* kebutuhan implementasi dalam pembuatan program 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. *Laptop* dengan *processor Intel Core 2*.
- b. *Memory* 2 GByte
- c. *Harddisk* 500 GB
- d. *VGA card* 256 Mb dengan *Monitor* 11 inchi.
- e. *Printer* inkjet.
- f. *Mouse* .

2. Perangkat Lunak (Software)

Spesifikasinya yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu :

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

IV.2.2. Analisa Hasil

Analisa hasil dilakukan pada perancangan aplikasi pemodelan simulasi 3 dimensi percetakan koran waspada berbasis multimedia menggunakan *3ds max* dan *macromedia flash* yang dirancang, disini penulis melakukan proses penganalisaan dengan metode melihat langsung hasil jalannya aplikasi yang dirancang. Dari metode tersebut dapat diambil kesimpulan yang mana nantinya hasil kesimpulan tersebut digunakan untuk tahap akhir pada perancangan simulasi percetakan koran waspada tersebut. Tahap penganalisaan pun dilanjutkan ke pada tahap akhir yaitu tahap testing aplikasi yang dirancang.

menganalisa beberapa *hardware* dan *software* yang pendukung untuk menjalankan aplikasi ini pun dilakukan agar aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai pengujian yang dilakukan.

IV.4. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

Adapun kekurangan dan kelebihan dari sistem yang dihasilkan sebagai rumusan pengembangan sistem, yaitu :

IV.4.1. Kelebihan Sistem

1. Animasi yang dihasilkan lebih reality.
2. Aplikasi ini berjalan dengan menggunakan *macromedia flash*.
3. Animasi ini memberikan gambaran secara efektif dan gambaran percetakan koran waspada menjadi lebih efisien.
4. Aplikasi ini sudah berbasis tiga dimensi.

IV.4.2. Kekurangan Sistem

1. Animasi ini belum memasukkan objek-objek yang terlibat dalam percetakan koran tersebut .
2. Animasi tidak menggambarkan proses percetakan secara detail.
3. Animasi ini masih berbasis *offline*.