

## **BAB IV HASIL DAN UJI COBA**

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

Dalam bab ini akan dijelaskan dan ditampilkan bagaimana hasil dari perancangan animasi iklan “jangan kotori sungai” sebagai edukasi pola pikir anak berbasis multimedia yang dibuat beserta pembahasan tentang sistem dan aplikasi tersebut. Adapun hasil dari percobaan yang dilakukan adalah sebuah perangkat lunak yaitu perancangan yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *adobe flash*.

Animasi iklan ini merupakan animasi yang didalamnya terdapat pesan kepada anak-anak untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan terutama air sungai yang dimana air merupakan sumber kehidupan makhluk hidup baik sekarang, nanti dan masa depan yang akan datang sehingga penting untuk mengajak anak-anak berpikir lebih dini dalam menjaga sungai.



Gambar IV.I Tampilan Nama dan NIM Penulis



Gambar IV.2 Tampilan Kata Persembahan



Gambar IV.3 Tampilan Judul Iklan

Gambar IV.1 sampai IV.3 Mengimplementasikan tentang persembahan dari penulis sebuah karya animasi yang berjudul “Perancangan Animasi Iklan “Jangan Kotori Sungai” sebagai Edukasi Pola Pikir Anak Berbasis Multimedia.

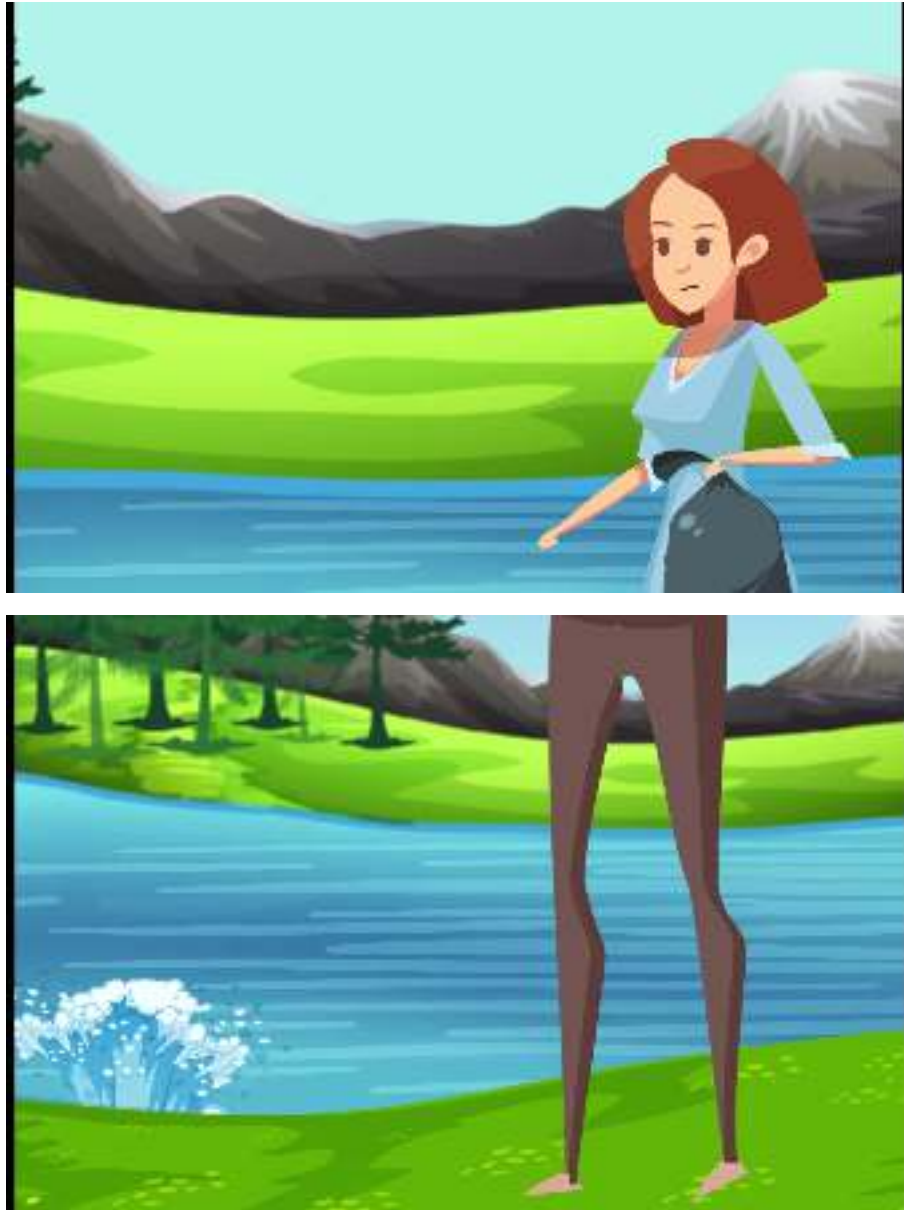


Gambar IV.4 Tampilan Aktor yang Sedang Memancing



Gambar IV.5 Tampilan Anak-anak yang Sedang Bermain dan Mandi Disekitaran Sungai

Gambar IV.4 dan IV.5 Mengimplementasikan tentang awal cerita dari animasi tersebut yang berupa pemandangan asri sungai dahulu sebelum tercemar



Gambar IV.6 Tampilan Aktor Membuang Sampah

Gambar IV.6 ini menceritakan tentang masyarakat yang sudah mulai membuang sampah di sungai yang sebelumnya terjaga kebersihannya



Gambar IV.7 Tampilan Tumpukan Sampah di Sungai



Gambar IV. 8 Tampilan Ikan yang Mati di Sungai yang Tercemar

Gambar IV.7 da IV.8 mengimplementasikan cerita tentang penampakan sungai yang telah tercemar oleh sampah



Gambar IV.9 Tampilan Anak-anak Mandi di Sungai dengan sampah



Gambar IV. 10 Tampilan Bencana Alam dan Banjir



Gambar IV. 11 Tampilan Jenis penyakit yang ditimbulkan

Gambar IV.10 dan Gambar IV.11 mengimplementasikan cerita mengenai hal yang ditimbulkan dari sungai yang tercemar sampah



Gambar IV.12 Pesan dari Penulis



Gambar IV.13 Tampilan Pesan Ajakan




Gambar IV. 14 Tampilan Membuang Sampah pada Tempatnya

Gambar IV.12 sampai Gambar IV. 14 menampilkan pesan ajakan penulis untuk sama –sama menjaga kehidupan sungai agar terjaga untuk generasi bukan hanya kini tapi juga generasi masa depan




## IV.2 Uji Coba Program




Pada aplikasi ini penulis melakukan pengujian menggunakan metode Black Box dimana pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsionalitas dari sistem apakah sistem berfungsi dengan hasil yang diinginkan atau tidak. Adapun uji coba sistem yang telah dilakukan ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.1. Metode Pengujian Blackbox

SKENARIO PENGUJIAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	HASIL PENGUJIAN	STATUS PENGUJIAN
Membuka aplikasi animasi iklan	Menampilkan screen nama dan nim penulis		<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

	Menampilkan screen “Mempersembahkan”		<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
	Menampilkan screen judul animasi iklan		<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
<b>Penjelasan awal cerita</b>	Menampilkan screen aktor memancing		<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

	Menampilkan screen anak-anak di sekitar sungai		<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
	Menampilkan screen seseorang membuang sampah di sungai		<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
	Menampilkan screen tercemarnya air sungai		<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

	Menampilkan screen anak-anak mandi di sekitar sungai yang kotor dengan sampah		(√) Berhasil ( ) Tidak Berhasil
<b>Video Dampak Pencemaran sungai</b>	Menampilkan screen bencana alam atau banjir		(√) Berhasil ( ) Tidak Berhasil
	Menampilkan screen jenis penyakit		(√) Berhasil ( ) Tidak Berhasil

<p><b>Pesan-pesan yang Disampaikan</b></p>	<p>Menampilkan screen pesan teks dari penulis tentang pentingnya air untuk masa depan</p>		<p><input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil</p>
	<p>Menampilkan screen pesan ajakan dari penulis</p>		<p><input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil</p>
	<p>Menampilkan screen pesan untuk membuang sampah pada tempatnya</p>		<p><input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil</p>

### IV.3 Analisa Sistem yang Dirancang

Setelah animasi ini selesai dan telah dijalankan ternyata masih terdapat kekurangan antara lain:

1. Animasi ini berdurasi sekitar 1 menit lebih sehingga dikhawatirkan *user* akan merasa jenuh.
2. Adanya ketidakcocokan gambar yang dibuat.
3. Cerita yang kurang menarik dengan tema dan pesan yang mungkin kurang sampai/sedikit.
4. Animasi ini bersifat statis. Perubahan informasi yang ditampilkan harus diubah dari file.flanya