

## BAB IV

### HASIL DAN UJI COBA

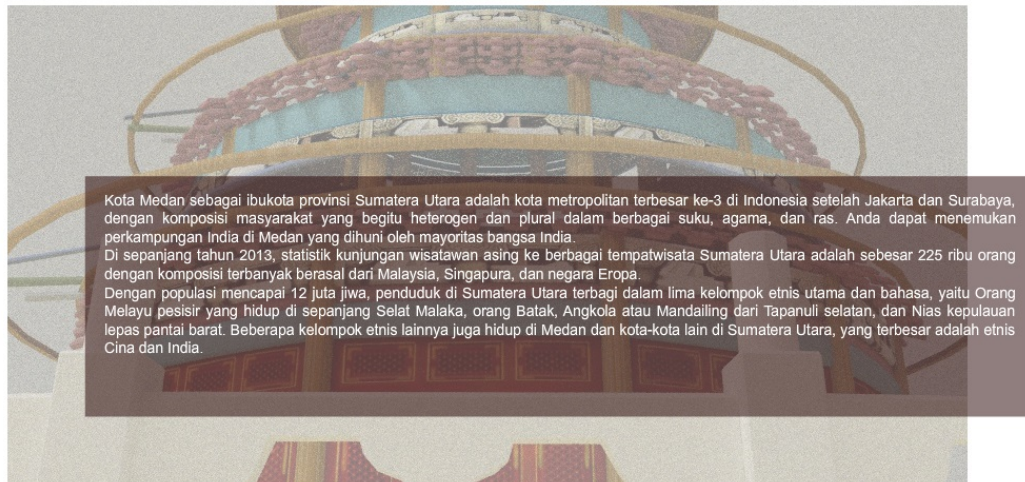
#### IV.1. Hasil

Dibawah ini merupakan tampilan hasil dari perancangan animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi, berikut keterangannya.

##### IV.1.1. Tampilan Menu utama

Tampilan ini merupakan halaman awal ketika memulai aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi, di menu utama ini terdapat 3 tombol yaitu Masuk aplikasi, *Profile* Pembuat dan Keluar Aplikasi. Kemudian terdapat informasi berupa teks mengenai objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara.

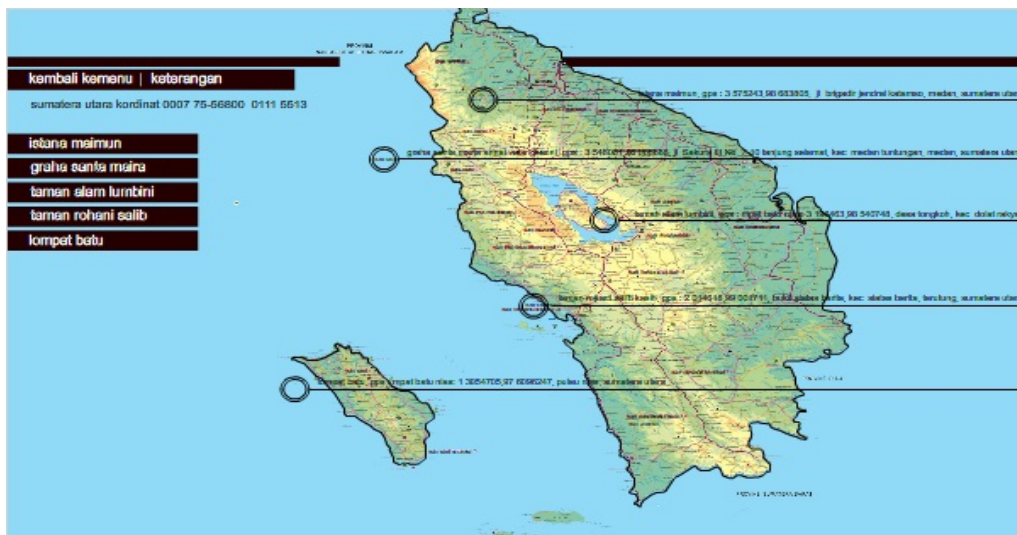
masuk aplikasi | profile pembuat | keluar aplikasi



**Gambar IV.1 Tampilan Menu Utama**

#### IV.1.2. Tampilan Menu Pilihan Object wisata Sejarah Dan Keagamaan

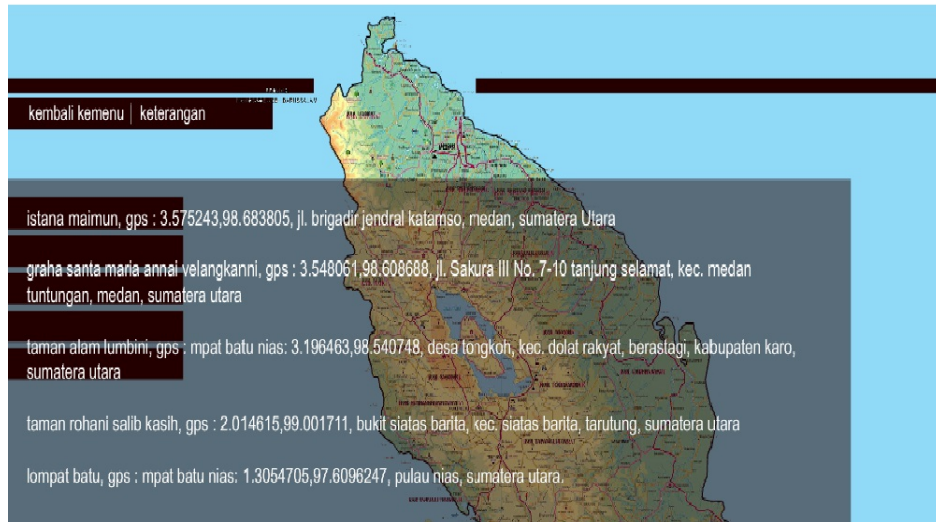
Pada *view* ini menampilkan peta Sumatera Utara dan beberapa tombol sebelah kiri yang berfungsi untuk memilih objek wisata Sejarah dan Keagamaan. Kemudian pada peta terdapat titik-titik informasi mengenai animasi lokasi bersejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi.



Gambar IV.2 Tampilan Menu Pilihan Object wisatasejarah dan Keagamaan

#### IV.1.3. Tampilan Keterangan Sejarah dan Keagamaan

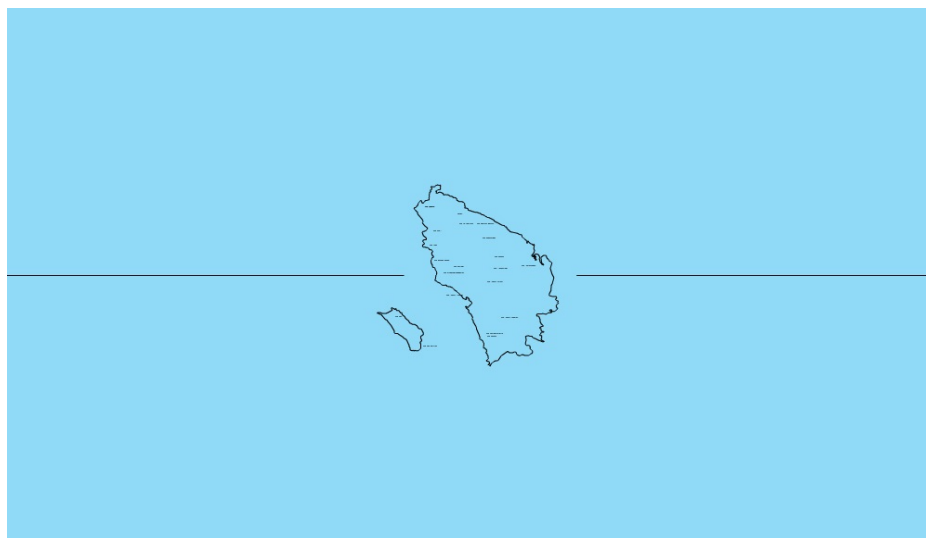
Gambar dibawah ini adalah *interface* dari keterangan objek wisata pada aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan. Dimana pada *view* ini menggambarkan informasi berupa teks lokasi wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi yang akan dipilih oleh pengguna.



**Gambar IV.3Tampilan Keterangan Objek wisata Sejarah Dan Keagamaan**

#### **IV.1.4. Tampilan Loading**

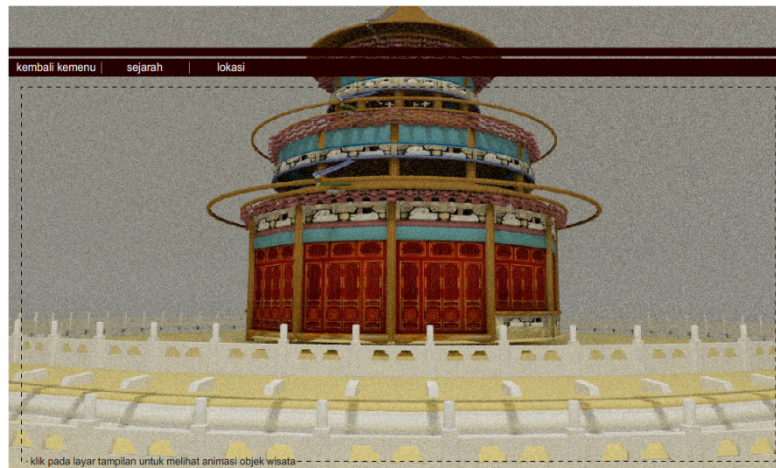
Gambar dibawah ini adalah tampilan loading pada aplikasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi



**Gambar IV.4. Tampilan Loading**

#### **IV.1.5. Tampilan Animasi Graha Santa Maria**

Gambar dibawah ini ialah tampilan dari object sejarah dan keagamaan graham santa maria. Disain pada animasi ini berbasis 3 dimensi dan terdapat tombol keterangan untuk mengetahui lokasi objek bersejarah tersebut.



**Gambar IV.5. Tampilan Animasi Graha Santa Maria**

#### IV.1.6. Tampilan Istana Maimun

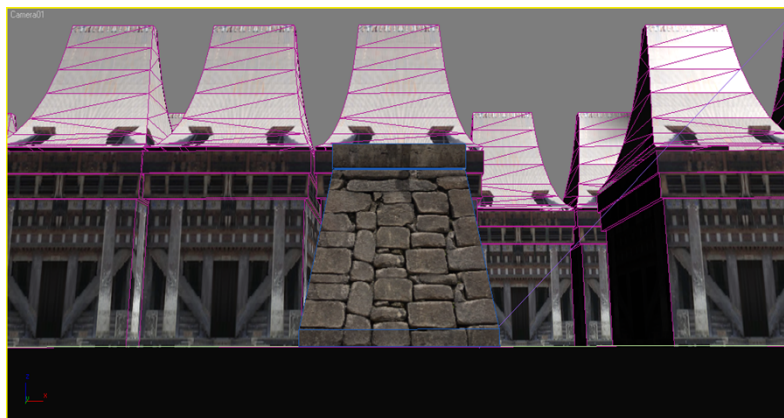
Pada gambar dibawah ini ialah *interface* mengenai bangunan bersejarah di kota medan yaitu istana maimun pada animasilokasi sejarah dan keagamaan di Sumatera utara berbasis 3 dimensi.



**Gambar IV.6. Tampilan Animasi Istana Maimun**

#### IV.1.7. Tampilan Lompat Batu Nias

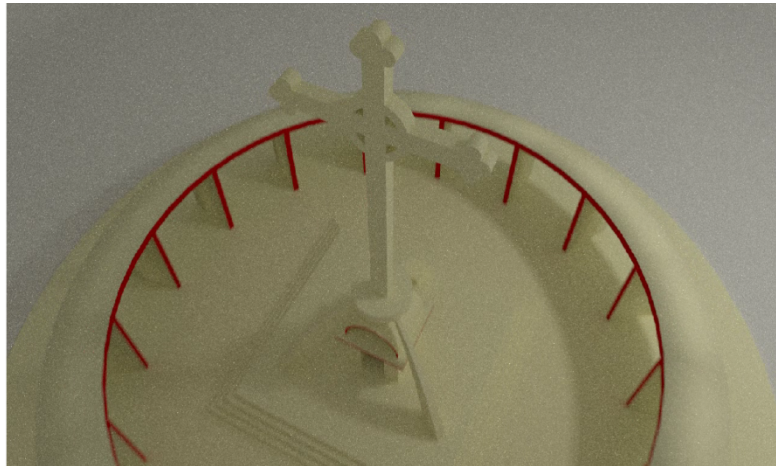
Pada tampilan dibawah ini menampilkan *interface* animasi lompat batu nias pada aplikasi animasiobjeck wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi.



**Gambar IV.7. Tampilan Lompat Batu Nias**

#### **IV.1.8. Tampilan Salib Kasih Tarutung**

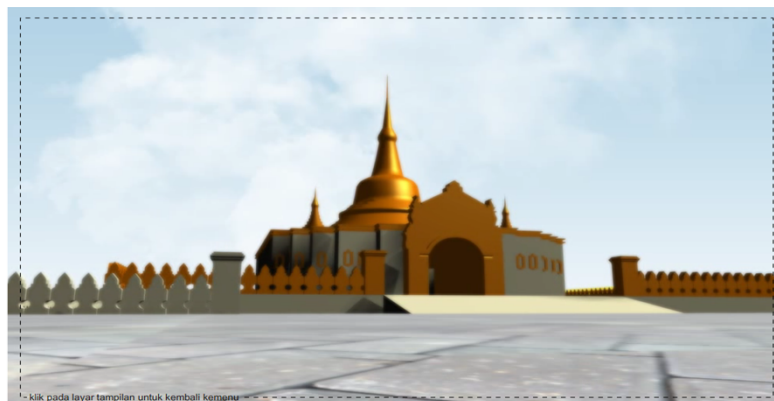
Pada gambar dibawah ini menampilkan *interface* berupa animasi 3 dimensi salib kasih pada aplikasianimasejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi.



**Gambar IV.8. Tampilan Animasi Salib Kasih Tarutung**

#### **IV.1.9. Tampilan Taman Alam Lumbini**

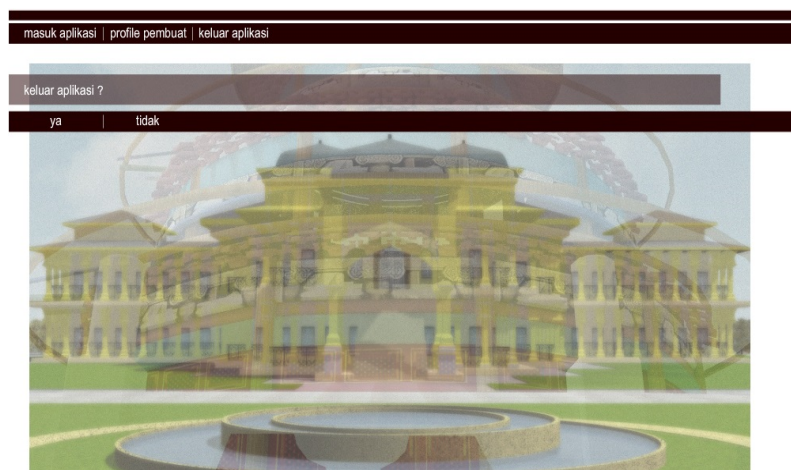
Pada *interface* ini menampilkan berupa animasi 3 dimensi bangunan keagamaan taman lumbini pada aplikasi yang dirancang.



**Gambar IV.9. Animasi Taman Alam Lumbini**

#### **IV.1.10. Tampilan Menu Keluar**

*View* dibawah ini ialah tampilan menu keluar pada aplikasi animasiobjek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi. Kemudian pada menu keluar ini terdapat tombol pilihan ya dan tidak. Jika ya maka pengguna akan keluar dari aplikasi dan jika tidak pengguna akan kembali kemenu utama.



**Gambar IV.10. View Menu Keluar**

#### **IV.2. Pembahasan**

Hasil yang didapatkan dari pembahasan dari permasalahan yang ada adalah terciptanya sebuah program aplikasianimasiobjek sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi. Dimana aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk mengetahui informasi mengenai lokasi bersejarah dan keagamaan yang ada di Sumatera Utara.

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 bangunan – bangunan pada lokasi Bersejarah dan keagamaan.
2. *Macromedia Flash* merupakan salah satu program animasi yang digunakan untuk bahasa program dan *frame by frame* dalam aplikasi yang dirancang.

#### **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 yang sudah direncanakan. Dan *3D Max* digunakan untuk merancang desain aplikasianimasilokasi bersejarah dan keagamaan di Sumatra utara berbasis 3 dimensi, sedangkan *macromedia flash 8* ataupun *CS 6* untuk merancang programnya.

Keterangan dari hasil pembuatan aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi 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 terpasang *flash player*.

3. *exe* adalah hasil dari *export publish*, adalah aplikasi *exe* yang bisa dijalankan semua komputer tanpa harus menginstal program *flash*.

#### **IV.3.1. Spesifikasi Sistem**

Adapun ketentuan spesifikasi kebutuhan implementasi dalam pembuatan program aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara 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 :

- f. Komputer dengan *processor Core I3*.
- g. *Memory* minimal 2 GByte
- h. *Harddisk* 500 GB
- i. *VGA card* 256 Mb dengan *Monitor* 14 *inchi*.
- j. *Mouse* dan *Keyboard*.

##### 2. Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasinya yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi ini yaitu :

d. *Autodesk 3ds Max 2009* ataupun *2011*.

e. *Macromedia flash 8* atau *Adobe Flash Professional CS6*.

#### IV.3.2. Analisa Hasil

Setelah dilakukan uji coba pada program aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi 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.

**Tabel IV.1. Black Box Aplikasi**

No	Objek Wisata	Animasi	Tombol	Keterangan
1	Graha Santa Maria			Animasi dan tombol berjalan sesuai yang di rencanakan
2	Istana Maimun			Animasi dan tombol berjalan sesuai yang di rencanakan
3	Lompat Batu Nias			Animasi dan tombol berjalan sesuai yang di rencanakan
4	Salib Kasih Tarutung			Animasi dan tombol berjalan sesuai yang di rencanakan
5	Taman Alam Lumbini			Animasi dan tombol berjalan sesuai yang di rencanakan

#### **IV.4. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang**

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

##### **IV.4.1.Kelebihan Sistem**

Berikut ini adalah beberapa kelebihan yang ada pada animasi yang dirancang antara lain sebagai berikut :

1. *Interface* pada aplikasi animasi lokasi sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi dirancang seperti keadaan yang sebenarnya.
2. Penggunaan animasi lokasi sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi ini tidak akan terlalu sulit.
3. Dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi informasi bagi penggunanya mengenai objek wisata sejarah dan keagamaan yang ada di Sumatera Utara agar menghemat waktu.
4. Aplikasi animasi objek wisata bersejarah dan keagamaan di Sumatera Utara ini sudah berbasis 3 dimensi.

##### **IV.4.2.Kekurangan Sistem**

Berikut ini adalah kekurangan dari aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera utara berbasis 3 dimensi, yaitu :

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada komputer yang sudah di instal *Macromedia Flash*.

2. Aplikasi ini dirancang hanya bisa dijalankan pada sistem operasi *Windows*.
3. *Background* pada aplikasi animasiobjek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi masih sederhana.
4. Aplikasi animasiobjek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara berbasis 3 dimensi ini belum terhubung pada internet.