

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi , yang telah dilakukan pada bab analisa dan perancangan, selanjutnya dapat di tampilkan beberapa tampilan hasil dari aplikasi pembelajaran animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 i di Satlantas Percut Sei Tuan.

IV.1.1. Tampilan Awal Aplikasi

Tampilan awal pada aplikasi animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi akan terlihat pada gambar IV.1 berikut ini.

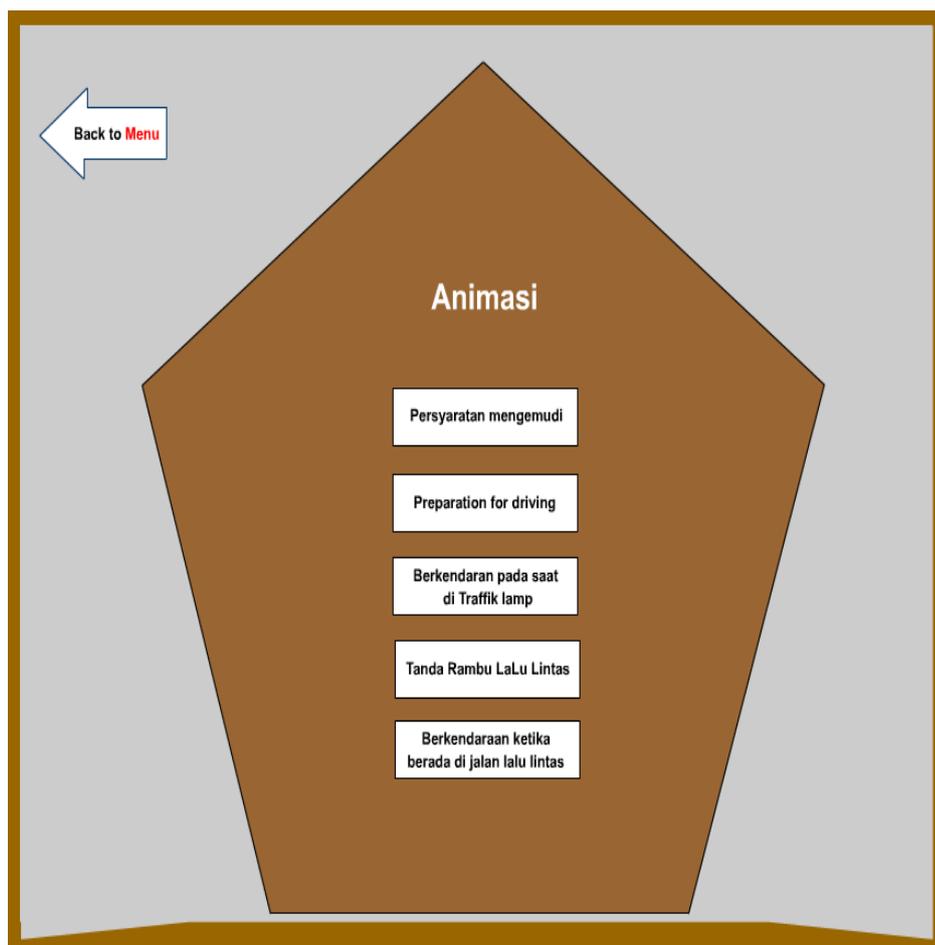


Gambar IV.1. Tampilan Awal Aplikasi

Pada tampilan di atas merupakan tampilan awal aplikasi untuk langkah awal menjalankan aplikasi tersebut. Dalam tampilan ini terdapat tombol *menu* untuk masuk ke animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi , tombol *My Profil* untuk melihat informasi penulis dan tombol *Exit* untuk menutup aplikasi.

IV.1.2. Tampilan Menu

Adapun tampilan menu pada animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi akan terlihat pada gambar IV.2 berikut ini.



Gambar IV.2. Tampilan Menu Animasi

Pada tampilan di atas kita dapat memilih untuk menjalankan animasi dari aplikasi, tombol Persyaratan mengemudi untuk melihat animasi tentang persyaratan sebelum mengemudi, tombol *Preparation for Driving* untuk melihat animasi tentang apa saja yang perlu di persiapkan sebelum menjalankan sepeda motor, tombol Berkendaraan pada saat di *Traffic lamp* untuk melihat animasi ketika berada di depan lampu lalu lintas, tombol Berhenti/Parkir ketika berada di jalan lalu lintas penjelasan tentang apa yang harus di lakukan ketika anda ingin berhenti yang bukan di tempat tujuan anda, tombol Berkendaraan ketika berada di jalan lalu lintas untuk menampilkan animasi ketika berada di jalan lalu lintas dan tombol *Back to menu* untuk menampilkan tampilan awal.

IV.1.3. Tampilan tentang profil penulis

Adapun tampilan tentang profil penulis pada aplikasi animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi akan terlihat pada gambar IV.3 berikut ini.



Gambar IV.3. Tampilan Tentang Profil Penulis

Tampilan ini merupakan tampilan mengenai penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali agar kita bisa kembali ke menu untuk menjalankan kembali aplikasi.

IV.1.4. Tampilan Persyaratan Mengemudi

Adapun persyaratan mengemudi pada aplikasi animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi adalah seperti pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Persyaratan Mengemudi

Pada tampilan persyaratan mengemudi di atas untuk menampilkan materi tentang persyaratan mengemudi yang telah disajikan oleh penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol *back to animasi* untuk beralih ke menu animasi.

IV.1.5. Tampilan *Preparation for driving*

Adapun tampilan *preparation for driving* dalam aplikasi animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 adalah seperti pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan *Preparation For Driving*

Pada tampilan preparation for driving di atas untuk menampilkan materi *Preparation for driving* yang telah disajikan penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol *back to animasi* kembali untuk beralih kembali ke menu animasi.

IV.1.6. Tampilan Berkendaraan Pada Saat Di *Traffic Lamp*

Adapun tampilan berkendara pada saat di *traffic lamp* dalam aplikasi animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi adalah seperti pada gambar IV.6.

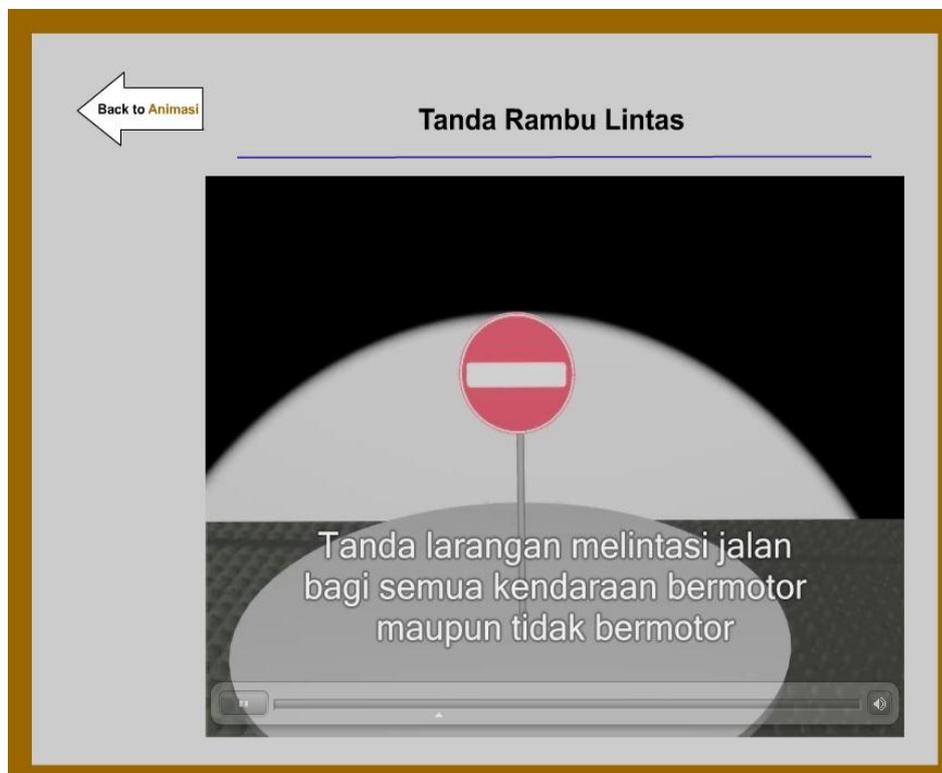


Gambar IV.6. Tampilan Berkendaraan Pada Saat Di *Traffic Lamp*

Pada tampilan berkendara pada saat di *Traffik lamp* di atas untuk menampilkan materi berkendara pada saat di *Traffik lamp* yang telah disajikan penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol *back to animasi* untuk beralih kembali ke menu animasi.

IV.1.7. Tampilan Tanda Rambu Lalu Lintas

Adapun tampilan tanda rambu lalu lintas ketika berada di jalan lalu lintas dalam aplikasi animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi adalah seperti pada gambar IV.7.



Gambar IV.7. Tampilan Tanda Rambu Lalu Lintas

Pada tampilan tanda rambu lalu lintas di atas untuk menampilkan tanda rambu lalu lintas dalam bentuk animasi yang telah disajikan penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol *back to animasi* untuk beralih kembali ke menu animasi.

IV.1.8. Tampilan Berkendaraan Ketika Berada Di Jalan Lalu Lintas

Adapun tampilan berkendara ketika berada di jalan lalu lintas dalam aplikasi animasi cara bersepeda motor yang baik di jalan lalu lintas berbasis 3 dimensi adalah seperti pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan Berkendaraan Ketika Berada Di Jalan Lalu Lintas

Pada tampilan berkendara ketika berada di jalan lalu lintas di atas untuk menampilkan materi berkendara ketika berada di jalan lalu lintas yang telah disajikan penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol *back to animasi* untuk beralih kembali ke menu animasi

IV.2. Uji Coba Sistem

IV.2.1. Skenario Pengujian

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan sebuah skenario pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Adapun skenario pengujian sistem yang dilakukan ialah dengan menggunakan metode pengujian sistem berupa *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain). Berikut pengujian sistem dengan metode *black box testing* yang disajikan pada **table pengujian blackbox** seperti dibawah ini.

Tabel IV.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	Membuka Halaman Awal Menu Aplikasi	Mulai Menjalankan Aplikasi	Aplikasi Akan Memproses Ke Menu Pilihan Animasi	Aplikasi Menampilkan Menu Pilihan Animasi	<i>Valid</i>
2.	<i>My Profil</i>	Mulai Menjalankan Aplikasi	Aplikasi Akan Memproses Ke Tampilan Profil Atau Data Tentang Penulis	Aplikasi Menampilkan Profil Atau Data Tentang Penulis	<i>Valid</i>
3.	Persyaratan Mengemudi	Mulai Menjalankan Video Animasi Persyaratan Mengemudi	Aplikasi Akan Memproses Ke Video Animasi Persyaratan Mengemudi	Menampilkan Video Animasi Persyaratan Mengemudi	<i>Valid</i>
4.	<i>Preparation For Driving</i>	Mulai Menjalankan Video Animasi <i>Preparation For Driving</i>	Aplikasi Akan Memproses Ke Video Animasi <i>Preparation For Driving</i>	Menampilkan Video Animasi <i>Preparation For Driving</i>	<i>Valid</i>
5.	Berkendaraan Ketika Berada Di Jalan Lalu Lintas	Mulai Menjalankan Video Animasi Berkendaraan Ketika Berada Di Jalan Lalu Lintas	Aplikasi Akan Memproses Ke Video Animasi Berkendaraan Ketika Berada Di Jalan Lalu Lintas	Menampilkan Video Animasi Berkendaraan Ketika Berada Di Jalan Lalu Lintas	<i>Valid</i>

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan dalam Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Animasi Cara Bersepeda Motor Yang Baik

Adapun kelebihan yang terdapat pada perancangan aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan teknik sederhana sehingga aplikasi ini dapat didesain dan dirender tanpa terlalu memberatkan proses kerja komputer.
2. Tanpa harus menghilangkan unsur keindahan dari objek yang dibuat.
3. Desain tampak nyata dan tidak monoton.

Adapun kekurangan yang terdapat pada perancangan aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini masih sangat sederhana karena dirancang masih bersifat *offline*.
2. Masih memiliki kekurangan dalam penyajian materi yang lebih lengkap lagi.
3. Tidak bisa di mainkan secara *online*.