

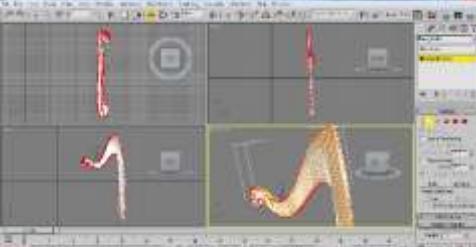
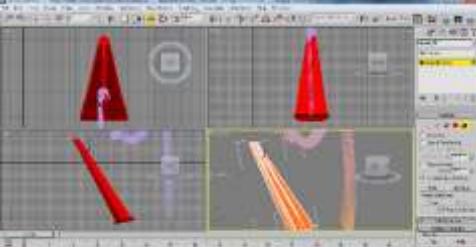
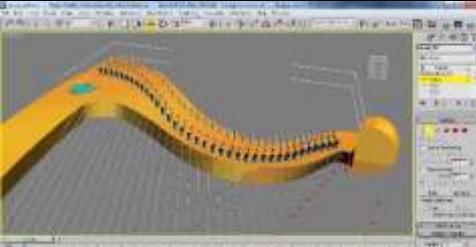
## BAB IV

### HASIL DAN UJI COBA

#### IV.1. Storyboard

*Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dengan gagasan secara visual termasuk audio dengan mengolah elemen desain berupa bentuk, gambar, huruf dan warna serta tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Berikut *storyboard* dari aplikasi yang dirancang.

**Tabel IV.1. Storyboard Aplikasi Simulasi Dasar Harpa Berbasis Android**

No	Gambar	Keterangan
1		Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan kerangka harpa yang dibuat menggunakan pola line yang dibuat melengkung secara curve dan dibuat perbagian pada 3ds max.
2		Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan pondasi harpa yang dibuat dengan menggunakan objek geometri cylinder yang dibuat secara mengecil pada select and scale.
3		Pada gambar disamping adalah tahap perancangan senar yang dibuat menggunakan line dengan parameter show pada render view agar terlihat pada saat dirender.

## **IV.1. Tampilan Hasil**

Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari “Perancangan Aplikasi Simulasi Dasar Harpa Berbasis Android” yang dibangun:

### **IV.1.1. Tampilan Halaman Utama**

Dalam tampilan halaman utama ini merupakan tampilan awal yang menunjukkan identitas website kepada user. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar IV.1.



**Gambar IV.1. Tampilan Halaman Utama**

Pada halaman utama ini penulis menampilkan pada halaman utama, dimana pada halaman utama tersebut terdapat 3 pilihan yaitu masuk, panduan dan tentang. Proses pada halaman utama dilanjutkan pada pilihan masuk pada aplikasi yang sedang berjalan tersebut.

#### **IV.1.2. Tampilan Halaman Panduan**

Pada halaman ini menampilkan panduan sejarah singkat musik klasik khususnya harpa yang dapat dilihat oleh *user*. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar IV.2.



**Gambar IV.2. Tampilan Halaman Panduan**

Pada halaman ini penulis menampilkan pada halaman utama, dimana pada halaman panduan tersebut terdapat sebuah pilihan yaitu kembali. Proses pada halaman panduan dilanjutkan pada pilihan kembali yang bertujuan kembali ke halaman utama pada aplikasi tersebut.

#### **IV.1.3. Tampilan Halaman Tentang**

Pada halaman ini menampilkan panduan sejarah singkat musik klasik khususnya harpa yang dapat dilihat oleh *user*. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar IV.3.



**Gambar IV.3. Tampilan Halaman Tentang**

Pada halaman ini penulis menampilkan pada halaman utama, dimana pada halaman tentang tersebut terdapat sebuah pilihan yaitu kembali. Proses pada halaman tentang dilanjutkan pada pilihan kembali yang bertujuan kembali ke halaman utama pada aplikasi tersebut.

#### **IV.1.4. Tampilan Halaman Jumlah Kunci**

Dalam tampilan halaman jumlah kunci ini merupakan tampilan setelah masuk dari halaman menu utama, yang mana user telah memilih pilihan masuk pada halaman jumlah kunci tersebut. Tampilan menu halaman jumlah kunci dapat dilihat pada gambar IV.1.



**Gambar IV.4. Tampilan Halaman Jumlah Kunci**

Pada halaman jumlah kunci ini penulis menampilkan pada halaman jumlah kunci, dimana pada halaman jumlah kunci tersebut terdapat 3 pilihan yaitu kembali, 3 kunci dan 1 kunci. Proses pada halaman jumlah kunci dilanjutkan pada pilihan 3 kunci dan 1 kunci pada aplikasi yang sedang berjalan tersebut.

#### **IV.1.5. Tampilan Halaman Jenis Kunci**

Dalam tampilan halaman jenis kunci ini merupakan tampilan setelah masuk dari halaman menu utama, yang mana user telah memilih pilihan masuk pada halaman jumlah kunci tersebut. Tampilan menu iii dapat dilihat pada gambar IV.5.

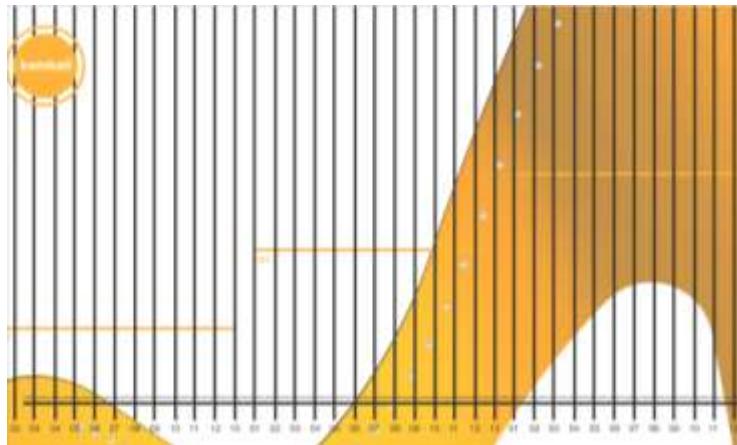


**Gambar IV.5. Tampilan Halaman Jenis Kunci**

Pada halaman jumlah kunci ini penulis menampilkan pada halaman jumlah kunci, dimana pada halaman jumlah kunci tersebut terdapat 4 pilihan yaitu kembali, kunci d, kunci g, dan. Proses pada halaman jumlah kunci dilanjutkan pada pilihan kunci d, kunci g dan kunci a pada aplikasi yang sedang berjalan tersebut.

#### **IV.1.6. Tampilan Halaman 3 Kunci**

Dalam tampilan halaman 3 kunci ini merupakan tampilan permainan 3 kunci, yang mana user telah memilih pilihan 3 kunci pada halaman iii tersebut. Tampilan halaman 3 kunci dapat dilihat pada gambar IV.6.

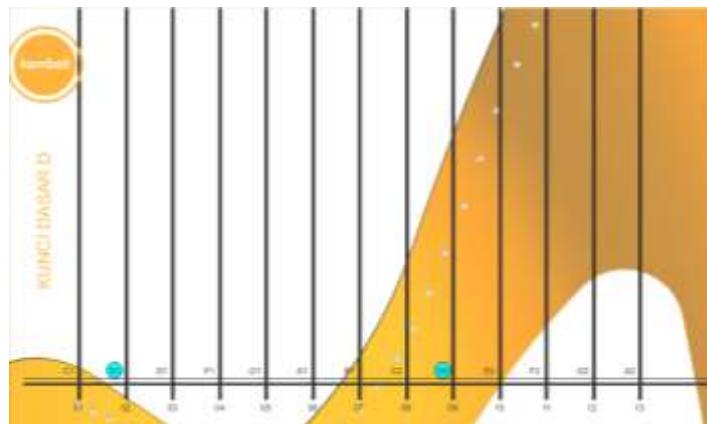


**Gambar IV.6. Tampilan Halaman 3 Kunci**

Pada halaman ini penulis menampilkan pada halaman permainan 3 kunci, dimana pada halaman tersebut terdapat sebuah pilihan yaitu kembali. Proses pada halaman tersebut dilanjutkan pada pilihan kembali yang bertujuan kembali ke halaman utama pada aplikasi tersebut.

#### **IV.1.7. Tampilan Halaman Kunci D**

Dalam tampilan halaman kunci d ini merupakan tampilan kunci dasar d, yang mana user telah memilih pilihan kunci dasar d pada halaman iii tersebut. Tampilan halaman kunci dasar d kunci dapat dilihat pada gambar IV.7.

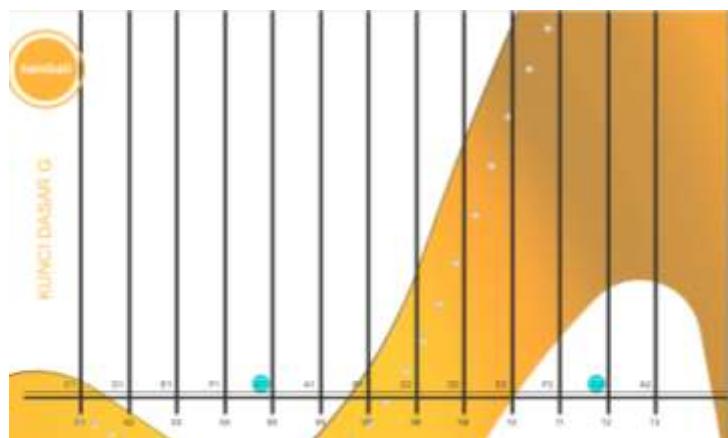


**Gambar IV.7. Tampilan Halaman Kunci D**

Pada halaman ini penulis menampilkan pada halaman permainan kunci dasar d, dimana pada halaman tersebut terdapat sebuah pilihan yaitu kembali. Proses pada halaman tersebut dilanjutkan pada pilihan kembali yang bertujuan kembali ke halaman utama pada aplikasi tersebut.

#### **IV.1.8. Tampilan Halaman Kunci G**

Dalam tampilan halaman kunci g ini merupakan tampilan kunci dasar g, yang mana user telah memilih pilihan kunci dasar g pada halaman iii tersebut. Tampilan halaman kunci dasar g kunci dapat dilihat pada gambar IV.8.

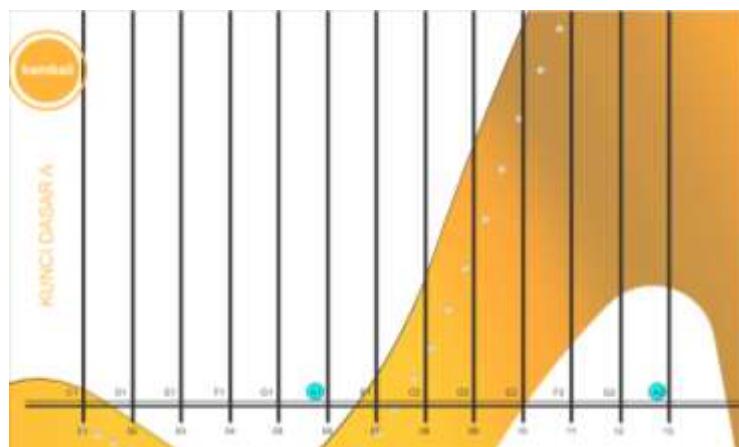


**Gambar IV.8. Tampilan Halaman Kunci G**

Pada halaman ini penulis menampilkan pada halaman permainan kunci dasar g, dimana pada halaman tersebut terdapat sebuah pilihan yaitu kembali. Proses pada halaman tersebut dilanjutkan pada pilihan kembali yang bertujuan kembali ke halaman utama pada aplikasi tersebut.

#### **IV.1.9. Tampilan Halaman Kunci A**

Dalam tampilan halaman kunci a ini merupakan tampilan kunci dasar a, yang mana user telah memilih pilihan kunci dasar a pada halaman iii tersebut. Tampilan halaman kunci dasar g kunci dapat dilihat pada gambar IV.9.



**Gambar IV.9. Tampilan Halaman Kunci A**

Pada halaman ini penulis menampilkan pada halaman permainan kunci dasar a, dimana pada halaman tersebut terdapat sebuah pilihan yaitu kembali. Proses pada halaman tersebut dilanjutkan pada pilihan kembali yang bertujuan kembali ke halaman utama pada aplikasi tersebut.

## **IV.2. Pembahasan**

Dalam perancangan aplikasi simulasi dasar harpa berbasis android ini, penulis menggunakan program berbasis android sebagai bahasa pemrograman untuk mendesain aplikasi simulasi tersebut. Program yang penulis buat cukup sederhana dan mudah digunakan karena *user* hanya perlu mengklik memilih dan memainkan nada pada aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan, dan *user* pun dapat dengan mudah memainkan aplikasi simulasi harpa tersebut.

Adapun alasan diatas dapat menjadi tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran secara mandiri lewat media *smartphone* berbasis android.

### **IV.2.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem**

Adapun ketentuan spesifikasi kebutuhan implementasi dalam pembuatan program ini menggunakan system komputerisasi yang terdiri dari *hardware* (perangkat keras), *software*(perangkat lunak), yaitu sebagai berikut :

#### **1. Perangkat keras (*hardware*)**

Sistem informasi yang telah terkomputerisasi ini dapat dijalankan apabila telah di lakukan beberapa hal, yaitu proses *instalasi* sudah dilakukan serta hardware yang mendukung dalam menjalankan program ini. Spesifikasi hardware yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan sistem agar dapat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut :

- a. Komputer dengan spesifikasi minimum Processor Intel Dual Core.
- b. Hardisk 320 GB.
- c. RAM 1 GB.

## 2. Perangkat lunak (*software*)

Adapun spesifikasi yang di butuhkan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

- a. Windows 7 Ultimate
- b. Adobe Flash 6
- c. Autodesk 3DS Max 2009

## **IV.3. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang**

### **IV.3.1. Kelebihan**

Adapun kelebihan dari sistem yang dirancang yaitu sebagai berikut:

- 1. Sebagai media pembelajaran musik secara virtual lewat media android
- 2. Dapat memahami nada-nada dasar pada alat musik klasik harpa
- 3. Memudahkan dalam pembelajaran mandiri dalam hal alat musik klasik
- 4. User dengan mudah menggunakan dan mengoperasikan aplikasi simulasi dasar harpa berbasis android tersebut.

### **IV.3.2. Kekurangan**

Setiap sistem yang di bangun tentunya memiliki kekurangan, Adapun kekurangan dari sistem yang dirancang adalah sebagai berikut:

- 1. Terdapat redundansi secara bersamaan pada sistem aplikasi yang ada tersebut.
- 2. Aplikasi yang dirancang belum dapat terhubung secara online.
- 3. Kurangnya nada lain yang secara keseluruhan melengkapi sistem tersebut.
- 4. Dibutuhkannya sistem android yang baik untuk menjalankannya.

