

## **BAB IV**

### **HASIL DAN UJI COBA**

Pada bab ini dibahas mengenai hasil dan pembahasan simulasi animasi teknik dasar olah raga bola voli berbasis multimedia. Selain itu bab ini juga akan membahas mengenai spesifikasi dan kekurangan dari simulasi ini.

#### **IV.1. Jalannya Uji Coba**

Bentuk implementasi sistem program aplikasi yang dibuat seperti pada rancangan sebelumnya adalah sebagai berikut :

##### **IV.1.1 Menjalankan Program**

Cara untuk menjalankan program adalah sebagai berikut :

1. Buka aplikasi *Visual Basic.Net 2010*
2. Setelah itu klik menu *file open* pilih program simulasi animasi 3D teknik dasa olah raga voli yang telah dibuat.
3. Kemudian klik *F5* untuk menjalankan program.

##### **IV.1.2. Interaksi Program Dengan Pemakai**

Interaksi program dengan pemakai dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Program akan menampilkan pilihan menu awal, setelah itu akan muncul tombol yang berisi pilihan-pilihan yang dapat digunakan oleh pemakai, antara lain :
  - a. Simulasi
  - b. *About*
  - c. *Exit*
2. Bila *user* memilih menu Simulasi, maka program akan menampilkan aplikasi tombol-tombol animasi teknik dasar voli yang ketika kita klik akan menghasilkan video dan penjelasan tentang teknik dasar olah raga voli yang telah disediakan di sebelahnya.
3. Bila *user* memilih menu *About*, maka program akan menampilkan informasi tentang penulis skripsi ini.

#### **IV.2. Tampilan Layar**

Tampilan layar yang dihasilkan dari simulasi animasi 3D teknik dasar olah raga voli ini terdiri dari tampilan awal, tampilan menu simulasi, dan tampilan menu about. Untuk lebih jelasnya lihat penjelasannya di bawah ini:

1. Tampilan aplikasi pembuka atau menu awal

Aplikasi ini muncul pertama sekali pada saat program dijalankan. Aplikasi pembuka berfungsi untuk menampilkan judul dari animasi yang dijalankan,. Berikut gambar dari aplikasi pembuka yang ditunjukkan pada gambar IV.1.



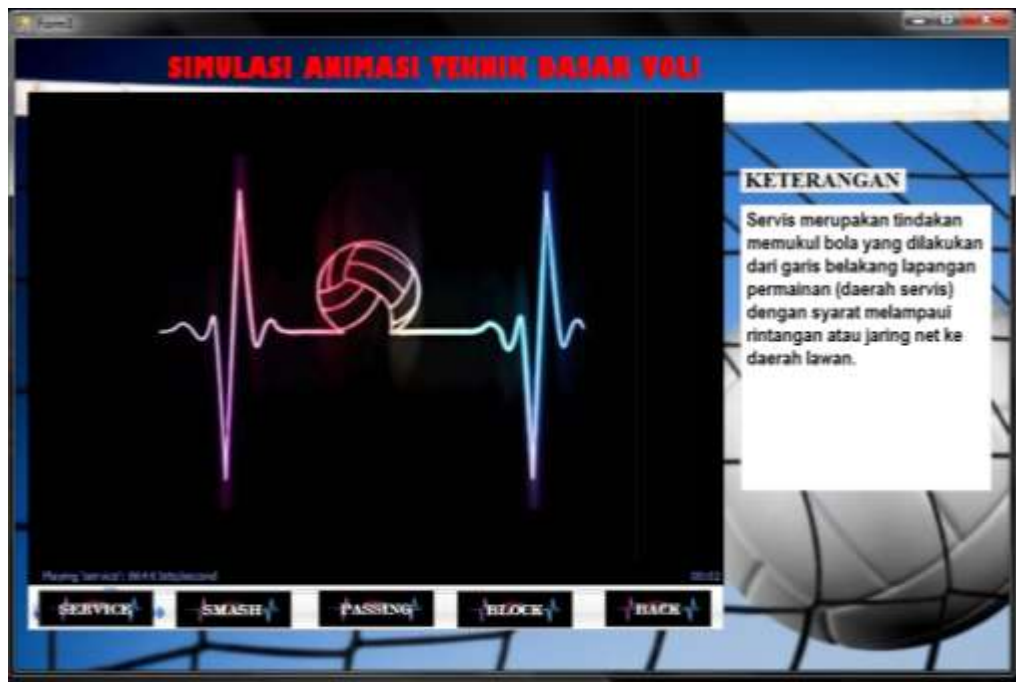
**Gambar IV.1. Tampilan Pembuka Atau Menu Awal**

## 2. Menu Simulasi

Aplikasi ini berjalan setelah tombol simulasi di klik. Aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan animasi simulasi teknik dasar olahraga voli:

- a. Service
- b. Smash
- c. Passing
- d. Block

Berikut gambar dari menu simulasi yang ditunjukkan pada Gambar IV.2.



**Gambar IV.2. Tampilan menu Animasi**

### 3. Menu About

Aplikasi ini dirancang untuk tampil setelah tombol About di klik.

Aplikasi ini hanya menampilkan informasi tentang penulis skripsi ini saja.

Berikut gambar dari Menu *About* yang ditunjukkan pada Gambar IV.3.



**Gambar IV.3. Tampilan menu *About***

### **IV.3. *Hardware Dan Software Yang Dibutuhkan***

Untuk membuat simulasi animasi 3 Dimensi teknik dasar olah raga bola voli ini dibutuhkan spesifikasi perangkat keras dan lunak sebagai berikut :

1. *Monitor, keyboard, mouse, Speaker .*
2. CPU dengan spesifikasi minimal *Pentium 4 Processor 2,00 Ghz, Ram 1 Gb, Hardisk 80 GB, VGA Card 256 Mb.*
3. Sistem operasi *windows Xp, windows Vista, windows 7.*
4. *Software Visual Studio 2010*
5. *3Dmax 2009*
6. *Movie Maker 6.2*

#### IV.4. Pembahasan

Setelah selesai program dirancang, maka dilakukan uji sistem sebelum dilaksanakannya implementasi sistem untuk melihat apakah hasil program telah sesuai atau tidak dengan yang diharapkan. Program ini telah dilakukan uji sistem dengan teknik statis, dimana telah dilakukan uji coba sistem untuk perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan program, desain detail sistem, aturan-aturan *format* sistem, beserta *test running* program. Berikut tabel uji coba dari hasil program.

**Tabel. IV. 1. Uji Coba Program**

No.	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah form menu awal berjalan dengan baik?	✓	
2.	Apakah form simulasi berjalan dengan baik dan dapat menampilkan tombol pilihan yang ditentukan?	✓	
3.	Apakah form About dapat berjalan dengan baik?	✓	
4.	Apakah form simulasi dapat berjalan dengan baik dan dapat menampilkan video simulasi beserta penjelasannya?	✓	
5.	Apakah tombol-tombol pada aplikasi dapat berjalan dengan baik?	✓	

Hasil pengujian untuk semua kriteria diatas telah berhasil dengan baik, untuk test program telah menghasilkan sebuah perangkat ajar yang diharapkan dapat membantu mengetahui tentang simulasi animasi 3D teknik dasar olahraga bola voli berbasis multimedia.

#### **IV.5. Kelebihan dan Kekurangan**

a. Adapun kelebihan dari aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan program *3Dmax 2009* dan ditampilkan menggunakan *Visual Basic 2010*.
2. Perancangan simulasi animasi teknik dasar olahraga voli ini digunakan untuk mempermudah dalam memahami teknik dasar olahraga bola voli.
3. Pergerakan yang dihasilkan simulasi ini hanya memperlihatkan gerakan teknik dasar olah raga bola voli saja.
4. Simulasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini masih sangat sederhana, sehingga dibutuhkan perancangan yang lebih baik lagi dalam reality objek dan gerakannya.
2. Materi yang diterapkan dalam simulasi ini belum sedetail dengan materi yang didapat dari sumber informasi.
3. Proses simulasi animasi teknik dasar olahraga voli ini tidak secara otomatis, dan perlu bantuan *user* untuk menjalankan atau menggunakannya dengan cara manual.