

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Di Pulau Sumatera Berbasis Multimedia. Dalam hal ini *user* akan melihat tampilan 3 dimensi pada aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.

IV.1. Tampilan Aplikasi

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi yang telah dilakukan pada bab analisa dan perancangan, selanjutnya dapat di tampilkan beberapa tampilan aplikasi pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera berbasis multimedia.

IV.1.1. Tampilan Awal

Tampilan awal aplikasi pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera berbasis multimedia terdapat tombol menu, tombol about, tombol *exit* seperti pada gambar IV.2 berikut ini.

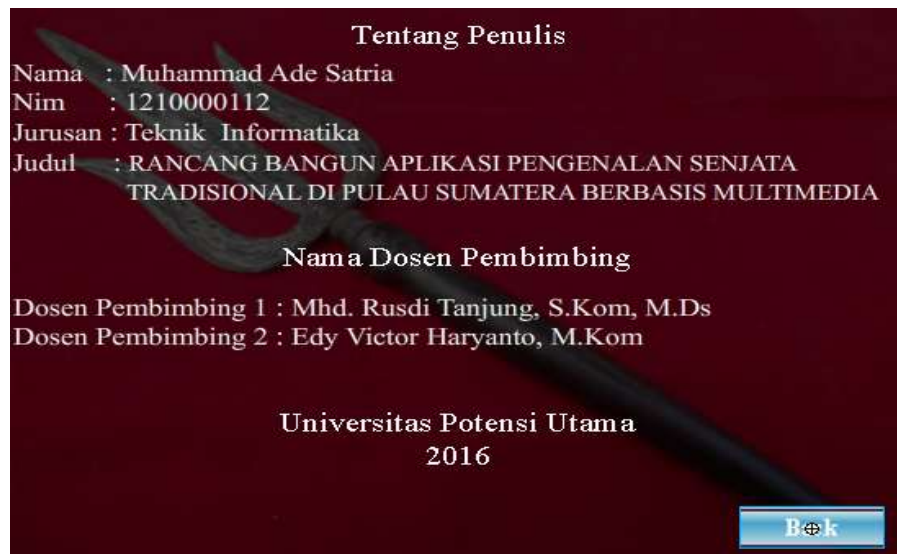


Gambar IV. 2 Tampilan Awal

Pada tampilan di atas merupakan tampilan awal aplikasi untuk menjalankan aplikasi tersebut.

IV.1.2. Tampilan *About*

Tampilan ini merupakan tampilan untuk melihat informasi tentang penulis. Tampilan *about* dapat kita lihat pada gambar IV.2 berikut ini.

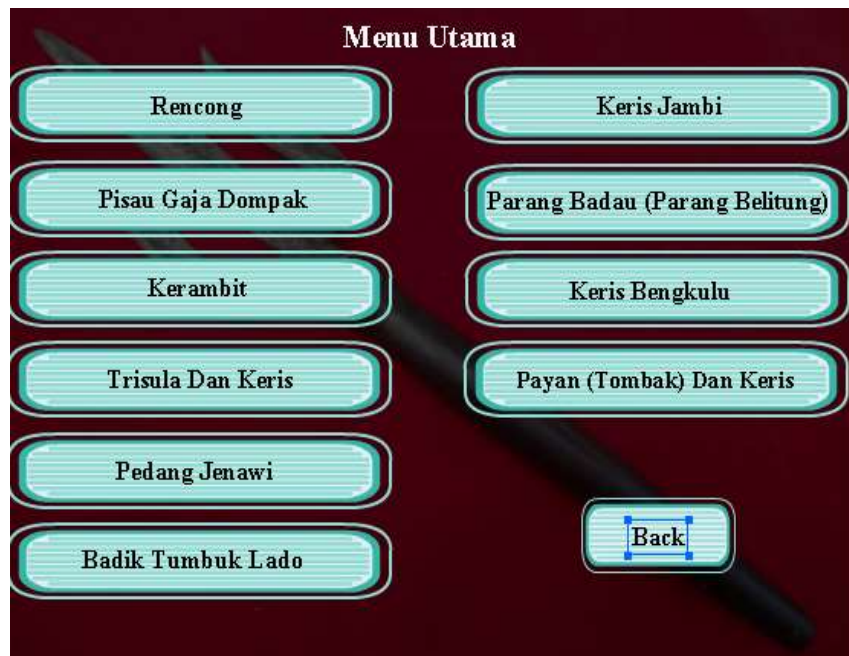


Gambar IV.3 Tampilan About

Tampilan di atas terdapat tombol *back* untuk kembali ke tampilan awal dan berisi informasi tentang penulis atau rancang bangun aplikasi pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera berbasis multimedia.

IV.1.3. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan ini kita dapat memilih untuk memainkan aplikasi memilih melalui tombol-tombol pada tampilan menu utama. Tampilan menu utama dapat dilihat gambar IV.4.



Gambar IV. 4 Tampilan Menu Utama

Dalam tampilan ini terdapat 11 (Sebelas) tombol di dalam menu utama yang masing-masing tombol menampilkan proses pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera berbasis multimedia dan tombol back untuk kembali ke tampilan awal.

IV.1.4. Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol–Tombol Pilihan Animasi Senjata Tradisional

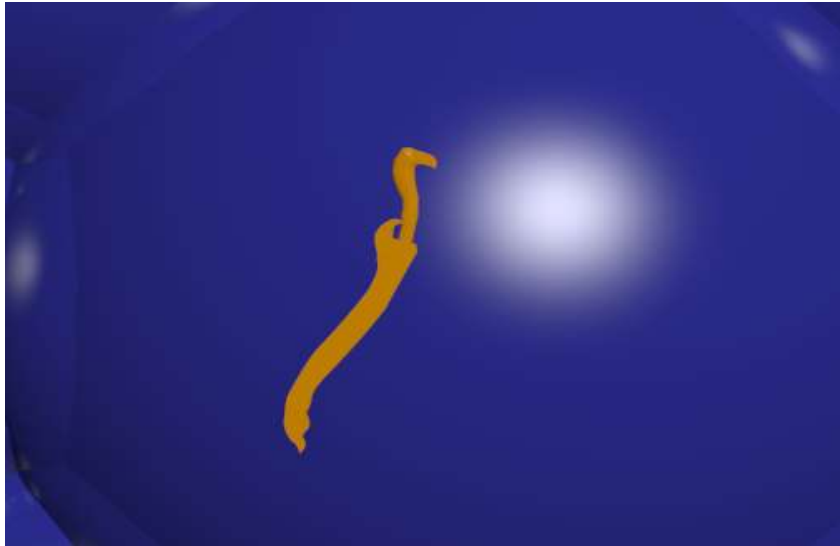
Pada tampilan ini kita dapat memilih untuk memainkan aplikasi ini dengan memilih tombol animasi senjata-senjata tradisional di pulau Sumatera yang ada di menu utama seperti pada gambar IV.5. sampai dengan IV.15. berikut ini



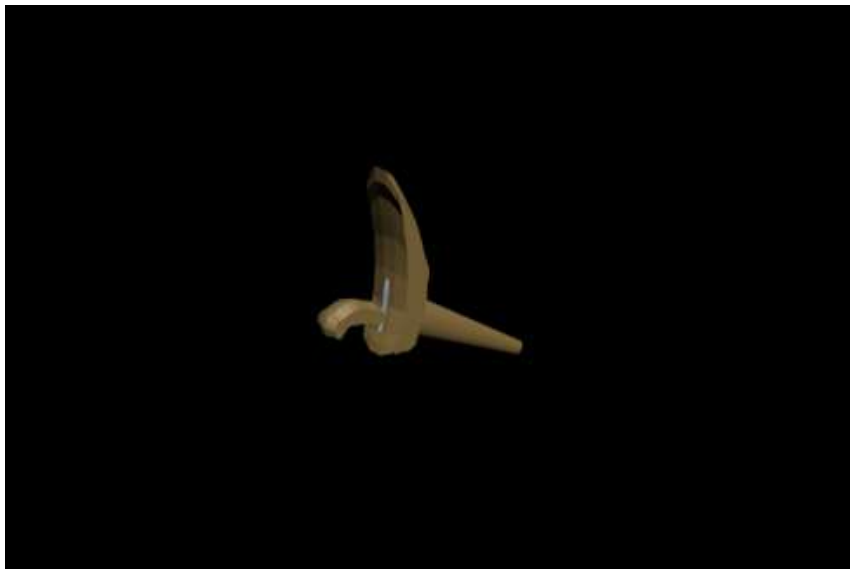
Gambar IV.5 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



Gambar IV.6 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



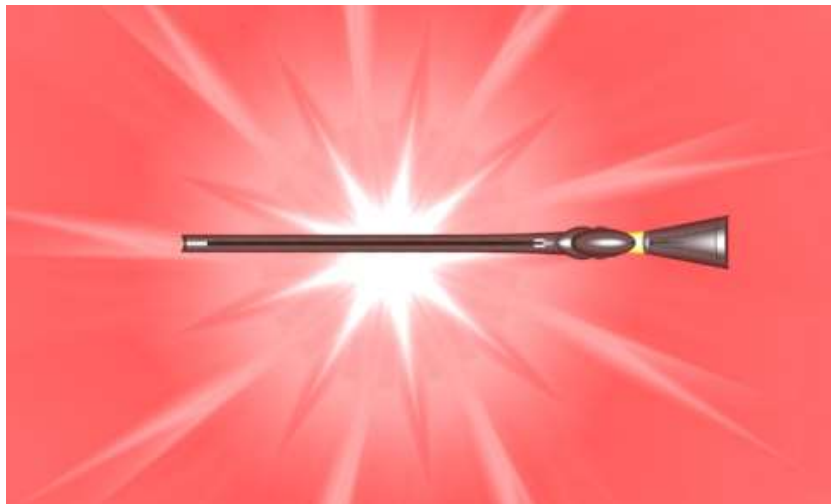
Gambar IV.7 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



Gambar IV.8 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



Gambar IV.9 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



Gambar IV.10 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



Gambar IV.11 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



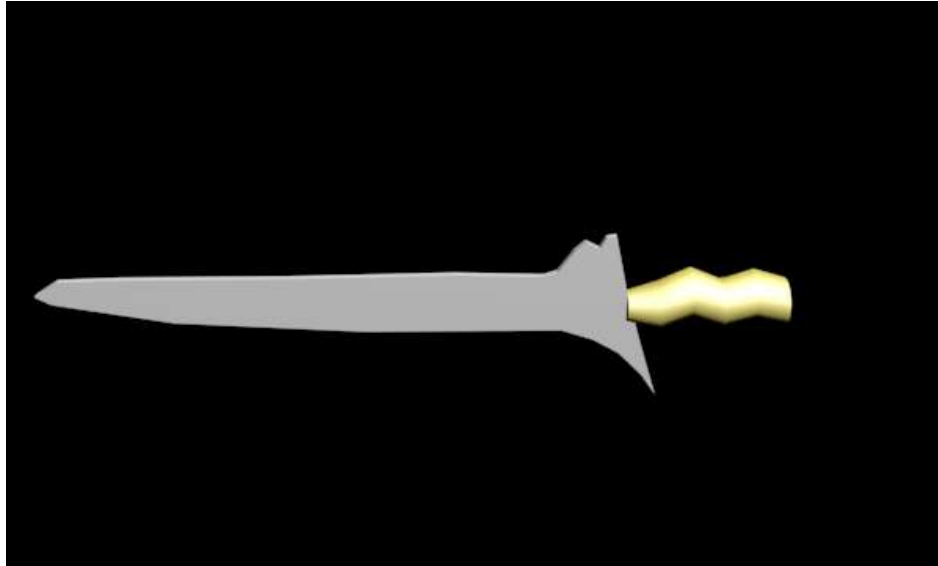
Gambar IV.12 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



Gambar IV.13 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



Gambar IV.14 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional



Gambar IV.15 Tampilan Di Dalam Menu Utama Terdapat Tombol Animasi Senjata Tradisional

IV.2. *Hardware/ Software yang dibutuhkan*

Dalam pembuatan tampilan 3 dimensi tersebut dibutuhkan beberapa sistem yang harus di penuhi penulis dalam pembuatan aplikasi simulasi tersebut. Adapun kebutuhan tersebut sebagai berikut:

1. Sistem Operasi yang digunakan *Windows 7*
2. *Hard disk* minimal 120 GB
3. *Memory* minimal 1 GB.
4. Kartu grafis mendukung *DirectX 10*.

IV.2.1 Kebutuhan *Software*

Adapun *software* yang dibutuhkan dalam rancang bangun aplikasi pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

1. *Autodesk 3ds Max 2012.*
2. *Adobe Flash Professional CS6.*

IV.3 Kelebihan dan Kekurangan

Adapun Kelebihan dari rancang bangun aplikasi pengenalan senjata tradisional ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi tidak terlihat membosankan dengan tampilan desainnya, yang di buat tampak nyata.
2. Objek bagian dan jenis-jenis senjata tradisional yang lengkap menambah daya tarik informasi yang diperoleh dari dalam aplikasi.
3. Teks dan suara serta dapat dijalankan untuk mempermudah *user* dalam menggunakan aplikasi.





Adapun kekurangan dari rancang bangun aplikasi pengenalan senjata tradisional ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak bisa di mainkan secara *on-line*.
2. Efek-efek animasi yang kurang banyak agar aplikasi semakin menarik.

IV.3.1. Uji Coba Aplikasi

Hasil uji coba aplikasi dapat di lihat pada tabel IV.1. Berikut:

Tabel IV.1. Tabel Uji Coba Aplikasi

No.	Model		Component	Action	Keterangan
	Label	Interface			
1.	Menu		Button	Click	Success
2.	Tentang		Button	Click	Success
3.	Keluar		Button	Click and exit	Success
4.	Menu		Button	Click	Success