

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Pada tahap ini adalah tahapan dimana kita dapat membuktikan apakah animasi dan sistem yang dirancang sudah layak dan sudah sesuai dengan skenario sebelumnya. Sebuah animasi yang telah bangun dan sebelum memasuki tahap selanjutnya ada baiknya sistem tersebut diuji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah ditemukan kesalahan pada animasi yang dibangun dan dapat diselesaikan secepatnya dengan baik tanpa kekurangan dalam sistem yang dihasilkan maka animasi ini sudah dapat dikatakan selesai sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam melakukan uji coba terhadap perancangan animasi dan mengimplementasikannya pada sebuah aplikasi, ada beberapa tahapan dalam proses pengujian yang penulis kerjakan, yaitu :

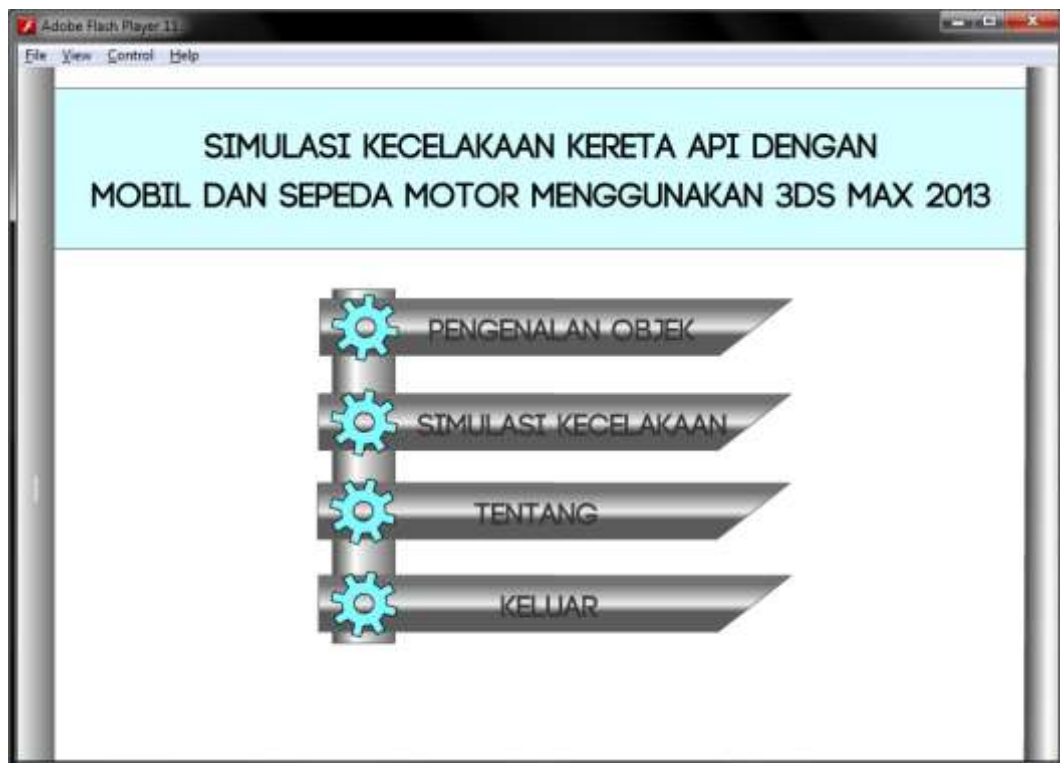
1. Uji coba terhadap pembentukan sebuah objek animasi yang dibutuhkan dalam memperkenalkan objek simulasi.
2. Uji coba terhadap perancangan video animasi yang dibangun sesuai dengan skenario yang telah disusun.
3. Uji coba terhadap penggabungan setiap session video yang digabung menjadi salah satu sebuah tahapan dalam pembangunan satu objek simulasi dan menambahkan efek suara.
4. Selanjutnya uji coba yang dilakukan terhadap perancangan aplikasi yang dapat memutar video.
5. Kemudian yang terakhir uji coba keseluruhan dari aplikasi yang dijalankan untuk

memeriksa kembali perancangan animasi dan jalannya aplikasi pendamping untuk memutar video animasi.

Pada proses *Output* dari aplikasi juga dapat ketahui apakah program ini masih memiliki kekurangan atau sudah tidak memiliki kesalahan yang dinyatakan berhasil atau sempurna. Berikut ini adalah halaman awal yang tampil pada saat aplikasi dijalankan. Halaman awal dari simulasi kecelakaan kereta api dengan mobil dan sepeda motor ini menampilkan video animasi 3 dimensi dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

IV1.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan awal yang dilihat pengguna dalam menjalankan aplikasi, dapat dilihat pada gambar IV.1 berikut :



Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama diatas terdapat 3 button yang berfungsi untuk menampilkan form sesuai *button* yang dipilih diantaranya yaitu :

1. Tentang pengenalan objek, menampilkan form yang berisikan tentang informasi pengenalan objek-objek simulasi kecelakaan kereta api tersebut.
2. Video simlasi kecelakaan, menampilkan form untuk menjalankan video animasi tentang kecelakaan kereta api.
3. Tentang penulis, menampilkan form yang berisikan informasi tentang penulis

IV1.2. Tampilan Pengenalan Objek

Tampilan ini menampilkan tentang informasi mengenai pengenalan objek-objek dari simulasi kecelakaan kereta api, seperti pada gambar IV.2 berikut.



Gambar IV.2. Tampilan Pengenalan Objek

Informasi yang terdapat pada tampilan diatas berupa maksud dirancangnya aplikasi ini, tujuan dan data diri tentang perancang tersebut. Selain itu juga terdapat *button* kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama.

Pada Video pengenalan objek-objek simulasi kecelakaan terdapat berbagai objek yaitu :

1. Kereta Api

Pada proses pengenalan ini terlebih dahulu penonton akan diperkenalkan tentang keadaan kereta api, jalur kereta api (rel), palang kereta api dan rumah-rumah penduduk sekitar.

2. Mobil dan Sepeda Motor

Untuk pengenalan objek mobil dan sepeda motor ini penonton akan melihat design mobil yang telah di rancang untuk simulasi kecelakaan kereta api.

3. Jalan dan Rel Kereta Api

Penonton akan menyaksikan keadaan jalan dan rel kereta api yang akan di lalui oleh kereta api pada simulasi kecelakaan kereta api.

IV1.3. Tampilan Video Simulasi Kecelakaan Kereta Api

Tampilan video ini merupakan tampilan yang dilihat pengguna tentang pemutaran video tentang simulasi kecelakaan kereta api, dapat dilihat pada gambar IV. 3 berikut.

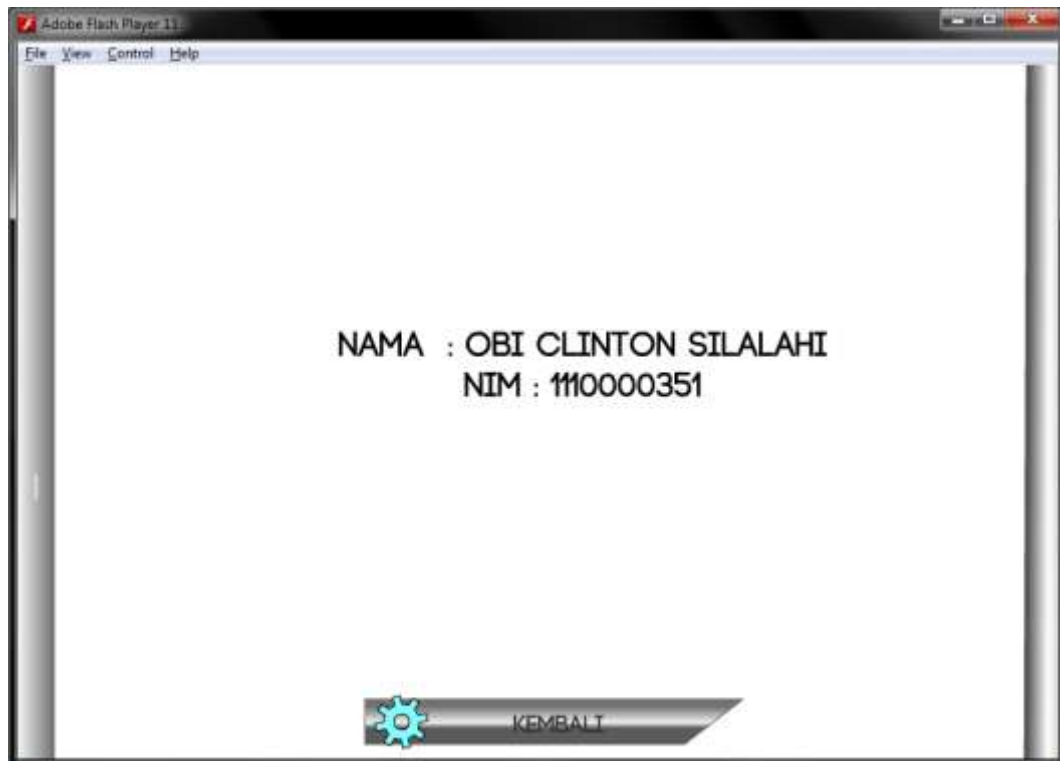


Gambar IV.3. Tampilan Simulasi Kecelakaan

Pada tampilan diatas terdapat pemutar video simulasi kecelakaan kereta api dengan mobil dan sepeda motor dan terdapat satu button kembali.

IV1.4. Tampilan Tentang

Tampilan ini merupakan tampilan yang memberikan penjelasan mengenai informasi dari data diri penulis , seperti pada gambar IV.4 berikut.



Gambar IV.4. Tampilan Tentang

Pada tampilan menu *about* diatas merupakan tampilan pengenalan tentang data diri penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali untuk beralih kembali ke menu utama.

IV.2. Uji Coba Hasil

Pada uji coba hasil ini dilakukan agar penulis maupun perancang dapat mengetahui sejauh mana kemampuan sistem maupun kekurangan sistem.

IV.2.1. Skenario

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	Materi Pengujian	Hasil Pengujian Dari User	Keterangan
1.	Tampilan Menu Utama	Pada tampilan menu utama ini sederhana tetapi sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam memperkenalkan objek simulasi kecelakaan kereta api	Baik
2.	Tampilan Pengenalan	Untuk tampilan video pengenalan objek ini berisi objek-objek yang	

	Objek	mendukung jalannya simulasi tersebut.	Baik
3.	Tampilan Video Simulasi Kecelakaan Kereta Api	Untuk tampilan video simulasi kecelakaan kereta api ini memiliki desain yang baik, seakan penonton yang menggunakan aplikasi seperti menyaksikan video di Televisi.	Baik

IV.2.2. Hasil Pengujian

Adapun hasil pengujian ini dapat menjadi kelebihan dari animasi yang akan dibangun yaitu :

1. Animasi yang dibangun mengenai simulasi kecelakaan kereta api ini memiliki skenario sehingga video yang ditampilkan tidak lari dari konsep simulasi.
2. Proses simulasi kecelakaan kereta api ini menggunakan animasi 3 dimensi yang dapat menarik perhatian bagi pengguna yang disebabkan saat ini animasi 3 dimensi banyak digemari oleh setiap kalangan.
3. Animasi 3 dimensi ini dijalankan menggunakan aplikasi media player yang memutar video tersebut sebagai aplikasi pendamping .
4. Aplikasi yang dibangun secara sederhana sehingga cukup mudah digunakan oleh oleh siapa saja.

Dalam membangun aplikasi ini tidak luput dari kekurangan yang penulis jabarkan ini antara lain :

1. Aplikasi ini hanya dibangun untuk memperlihatkan dari situasi kecelakaan kereta api sehingga penonton dapat menyaring pesan yang ada di dalam simulasi yang telah di rancang.
2. Perancangan animasi 3 dimensi yang dibangun memiliki kekurangan dalam detail dari setiap objek maupun jalannya animasi mengenai simulasi kecelakaan kereta api.
3. Perancangan aplikasi media player tidak memiliki keamanan sehingga tidak menjamin data video tersimpan dengan aman yang mengakibatkan kehilangan data.