

2. Tampilan Informasi Mengenai ATM

Pada *view* ini menampilkan informasi mengenai kartu ATM, terdapat beberapa tombol yaitu tombol ntuk kembali ke menu utama. *View* ini terdapat apabila pengguna mengklik tombol ATM pada *menu* utama.



Gambar IV.2 Tampilan Informasi ATM

3. Tampilan Animasi Anjungan Tunai Mandiri (ATM)

Gambar dibawah ini adalah tampilan animasi anjungan tunai mandiri yang didesain 3 dimensi menggunakan software *3D Max*.



Gambar IV.3 Tampilan Menu Kedua

4. Tampilan animasi Memasukkan Kartu ATM

Interface ini merupakan tampilan animasi ketika memasukkan kartu ATM ke mesin anjungan tunai mandiri (ATM) yang sudah tersedia.



Gambar IV.4. Tampilan animasi Memasukkan Kartu ATM

5. Tampilan *Menu* Pilihan Bahasa

Tampilan gambar dibawah ini ialah *interface menu* pilihan bahasa pada aplikasi simulasi penggunaan ATM.



Gambar IV.5. Tampilan Pilihan Bahasa

6. Tampilan Informasi *Call Center* BRI

Pada tampilan dibawah ini ialah *interface* informasi mengenai *call center* BRI pada aplikasi simulasi penggunaan mesin ATM Berbasis 3 dimensi. Terdapat tombol untuk melanjutkan simulasi tersebut.



Gambar IV.6. Tampilan Informasi *Call Center*

7. Tampilan Masukkan PIN

Gambar dibawah ini ialah *interface* dimana pengguna memasukkan PIN nya pada aplikasi yang dirancang. Pada *view* ini terdapat beberapa tombol kembali ke *menu* dan Ulangi kembali.



Gambar IV.7. Tampilan Masukkan PIN

8. Tampilan *Menu* Pilihan Paket Tunai

Pada *interface* ini terdapat pilihan jumlah paket tunai yang tersedia termasuk transaksi lain. pada aplikasi simulasi penggunaan mesin ATM yang berbasis multimedia.



Gambar IV.8. Tampilan *Menu* Pilihan Paket Tunai.

9. Tampilan Penarikan Tunai

Pada *interface* ini menampilkan berupa tampilan anatomi tangan manusia dalam penarikan tunai pada aplikasi yang dirancang.



Gambar IV.9. Tampilan Penarikan Tunai

10. Tampilan Penarikan Kartu ATM

Gambar dibawah ini adalah *interface* anatomi tangan manusia melakukan penarikan kartu ATM. Animasi ini terdapat ketika selesai penarikan uang tunai.



Gambar IV. 10. Tampilan Penarikan Kartu ATM

11. Tampilan *Menu* Transaksi Lain

Gambar dibawah ini adalah tampilan dari *menu* transaksi lain pada aplikasi simulasi penggunaan mesin ATM berbasis 3 dimensi yang dirancang.



Gambar IV.11. Tampilan Transaksi Lain

12. Tampilan *Menu Transfer*

Gambar dibawah ini adalah *interface* dari *menu transfer* pada aplikasi simulasi penggunaan mesin ATM. Pada interface ini terlihat informasi teks untuk memasukkan nomor rekening tujuan transfer, jika benar maka akan lanjut ke tahap berikutnya.



Gambar IV.12. *Menu Transfer*

13. Tampilan *Pembelian*

Tampilan dibawah ini adalah *interface menu pembelian* dari aplikasi yang dirancang, pada tampilan berikut ini menampilkan pembelian pulsa melalui ATM. Terdapat tombol kembali untuk membatalkan transaksi.



Gambar IV.13. *Menu Pembelian*

14. Tampilan *Menu* Pembayaran

Pada menu dibawah ini ialah *interface* dari aplikasi *menu* pembayaran pada aplikasi simulasi penggunaan BPJS. Dalam *menu* pembayaran ini menampilkan pembayaran BPJS dan terdapat *Menu* Kembali Pada tampilan ini.



Gambar IV.14. *Menu* Pembayaran

15. Tampilan *Menu* Ubah PIN

Gambar dibawah ini adalah *interface* dari *Menu* Ubah PIN dari aplikasi yang dirancang. Pada gambar dibawah ini menggambarkan untuk memasukkan PIN baru anda, jika benar maka akan ketahap berikutnya dan jika salah akan kembali kemenu ubah PIN.



Gambar IV.15. *Menu* Ubah PIN

16. Tampilan Informasi Saldo

Interface pada gambar dibawah ini adalah informasi saldo pada kartu ATM. Terdapat tombol Kembali untuk kembali ke *menu* sebelumnya.



Gambar IV.16. Informasi Saldo

IV.2. Uji Coba

Hasil yang didapatkan dari pembahasan dan permasalahan yang ada adalah terciptanya sebuah program simulasi animasi 3D Simulasi Penggunaan Mesin ATM Berbasis Multimedia. Dimana aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk mengetahui informasi mengenai penggunaan mesin ATM pada anjungan tunai mandiri BRI.

Selain itu juga pemilihan *software* aplikasi yang tepat, yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. *Software* aplikasi yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan yang ada yaitu :

1. *Software 3D max* digunakan untuk mendesain *box* pada mesin ATM sehingga tampilannya terlihat 3 dimensi dan seolah olah nyata.

2. *Macromedia Flash* merupakan salah satu program animasi yang digunakan untuk bahasa program dalam merancang simulasi animasi 3D Simulasi Penggunaan Mesin ATM Berbasis Multimedia.

Keterangan dari hasil pembuatan simulasi animasi 3D Simulasi Penggunaan Mesin ATM Berbasis Multimedia menggunakan *macromedia flash* ini adalah:

1. *fla* adalah hasil dari pembuatan *file* mentah dari *macromedia flash*.
2. *swf* adalah hasil dari *export file. fla* yaitu merupakan aplikasi yang sudah jadi dan bisa dijalankan hanya pada komputer yang sudah terinstall *flash player*.
3. *exe* adalah hasil dari *export publish*, merupakan aplikasi *exe* yang bisa dijalankan semua komputer tanpa harus menginstall program *flash*.

IV.2.1. Spesifikasi Sistem

Adapun ketentuan spesifikasi kebutuhan implementasi dalam pembuatan program simulasi animasi 3D Simulasi Penggunaan Mesin ATM Berbasis Multimedia ini menggunakan sistem komputerisasi *hardware* (perangkat keras), dan *software* (perangkat lunak), yaitu sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

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

- a. *Laptop Acer dengan processor Core I3 dan Monitor 14 Inch.*
- b. *Memory 2 GByte*
- c. *Harddisk 500 GB*
- d. *Mouse dan Keyboard.*

2. Perangkat Lunak (Software)

Spesifikasinya yang dibutuhkan dalam pembuatan simulasi animasi 3D Simulasi Penggunaan Mesin ATM Berbasis Multimedia ini yaitu :

- a. *Autodesk 3ds Max 2011.*
- b. *Macromedia flash 8 atau Adobe Flash Professional CS6.*

IV.2.2. Analisa Hasil

Setelah dilakukan uji coba pada program aplikasi ini, penulis menganalisa beberapa *hardware* (perangkat keras), dan *software* (perangkat lunak), pendukung untuk menjalankan aplikasi ini agar aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai pengujian yang dilakukan.

IV.3. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

Adapun kelebihan dan kelemahan dari sistem yang dihasilkan sebagai rumusan pengembangan sistem, yaitu :

IV.4.1. Kelebihan Sistem

Berikut ini adalah beberapa kelebihan yang ada pada animasi yang dirancang antara lain sebagai berikut :

- a. Tampilan *interface* yang begitu menarik seolah-olah nyata.

- b. Penggunaan Aplikasi ini tidak terlalu sulit.
- c. Dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi informasi bagi penggunanya yang menghemat waktu.
- d. Aplikasi ini sudah berbasis 3 dimensi.

IV.4.2. Kekurangan Sistem

Berikut ini adalah kekurangan dari simulasi animasi 3D Simulasi Penggunaan Mesin ATM Berbasis Multimedia, yaitu .:

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada *Macromedia Flash*.
2. Aplikasi ini belum bisa diterapkan pada *smarthphon* yang berbasis *android*.
3. Aplikasi ini dirancang hanya bisa dijalankan pada sistem operasi *Windows*.
4. *Background* simulasi animasi 3D Simulasi Penggunaan Mesin ATM Berbasis Multimedia masih sangat sederhana.