

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Perancangan simulasi 3D pembuatan dengan cara memainkan alat musik tradisional batak toba berbasis multimedia bertujuan untuk menampilkan beberapa alat musik batak toba. Dalam hal ini *user* akan melihat tampilan hasil aplikasi yang dijalankan pada *macromedia flash player*. Aplikasi tersebut tidak lepas pada *macromedia flash player* atau *adobe flash professional*.

IV.1.1. Tampilan Awal Permainan

Adapun tampilan hasil awal simulasi alat musik batak toba akan terlihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Awal Aplikasi

Pada tampilan di atas merupakan tampilan awal aplikasi untuk memulai aplikasi tersebut. Dalam tampilan ini terdapat tiga pilihan tombol.

IV.1.2. Tampilan menu *Play*

Adapun tampilan hasil untuk menu *play* aplikasi dalam simulasi alat musik tradisional batak toba adalah seperti pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan menu *play*

Pada tampilan menu *play* aplikasi diatas merupakan menu untuk memainkan alat musik tradisional batak toba. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali ke tampilan awal aplikasi.

IV.1.3. Tampilan menu *Intro*

Adapun tampilan hasil menu *intro* dalam simulasi alat musik tradisional batak toba adalah seperti pada gambar IV.3.

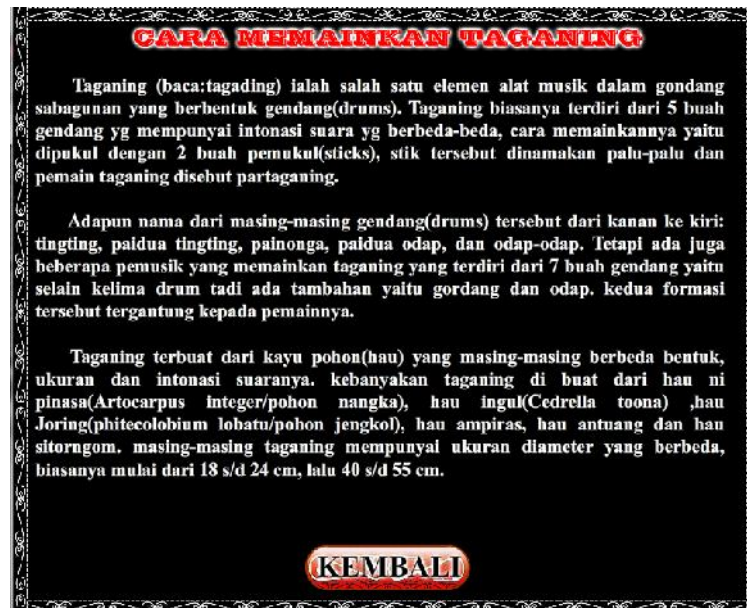


Gambar IV.3. Tampilan hasil menu *Intro*

Pada tampilan menu *intro* diatas merupakan tampilan untuk pengenalan alat musik tradisional batak toba. Dalam tampilan ini terdapat berupa video tampilan alat musik satu-persatu serta keterangan pada masing-masing alat musik tradisional batak toba.

IV.1.4. Tampilan Cara Memainkan Taganing

Adapun tampilan hasil cara memainkan taganing dalam simulasi alat musik tradisional batak toba adalah seperti pada gambar IV.4.

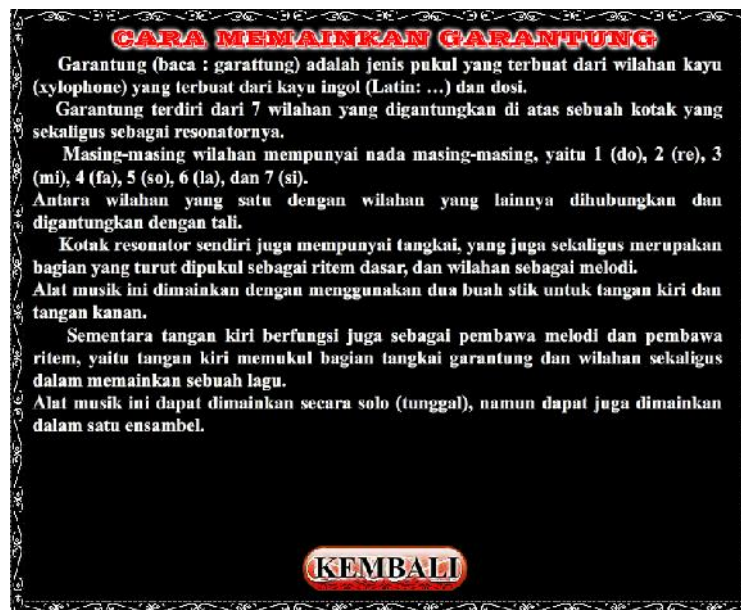


Gambar IV.4. Tampilan Cara Memainkan Taganing

Pada tampilan cara memainkan taganing diatas merupakan tampilan untuk langkah-langkah memainkan taganing. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali untuk menampilkan *intro*

IV.1.5. Tampilan Cara Memainkan Garantung

Adapun tampilan hasil cara memainkan garantung dalam simulasi alat musik tradisional batak toba adalah seperti pada gambar IV.5.

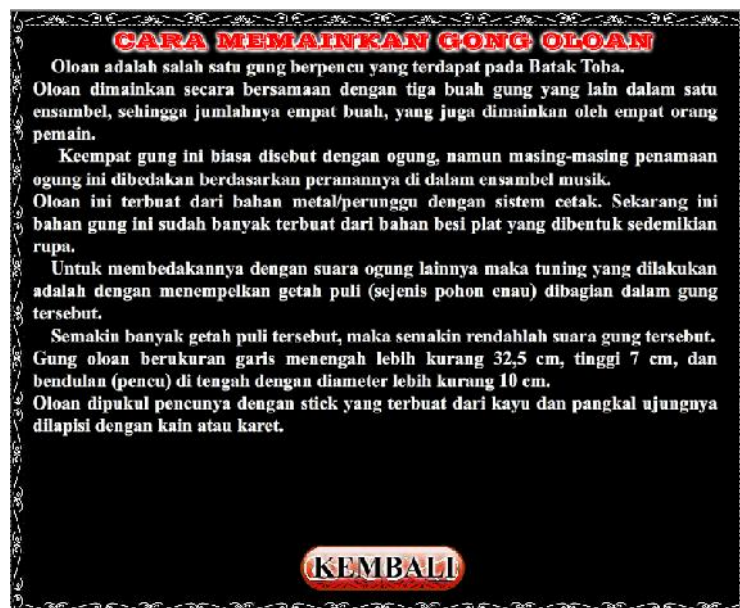


Gambar IV.5. Tampilan Cara Memainkan Garantung

Pada tampilan cara memainkan garantung diatas merupakan tampilan untuk langkah-langkah memainkan taganing. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali untuk menampilkan *intro*.

IV.1.6. Tampilan Cara Memainkan Ogung Oloan

Adapun tampilan hasil cara memainkan ogung oloan dalam simulasi alat musik tradisional batak toba adalah seperti pada gambar IV.6.

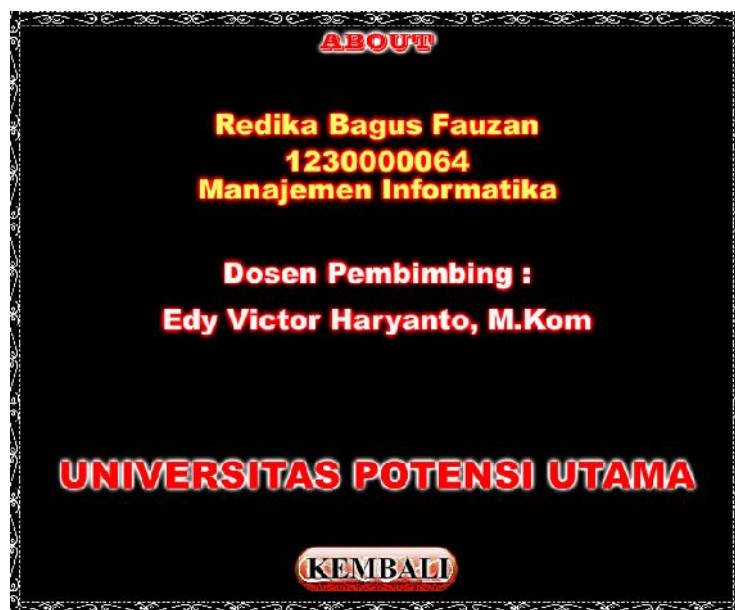


Gambar IV.6. Tampilan Cara Memainkan Garantung

Pada tampilan cara memainkan ogung oloan diatas merupakan tampilan untuk langkah-langkah memainkan ogung oloan. Dalam tampilan ini terdapat tombol kembali untuk menampilkan *intro*.

IV.1.7. Tampilan menu *about*

Adapun tampilan hasil menu *about* dalam simulasi alat musik tradisional batak toba adalah seperti pada gambar IV.7.



Gambar IV.7. Tampilan menu *About*

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 Sistem

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 **tabel pengujian blackbox** seperti dibawah ini.

Tabel IV.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Membuka Halaman Awal (<i>play</i>) Aplikasi	Mulai memainkan alat musik tradisional batak toba	Aplikasi memproses Loading Ke Simulasi.	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
2	<i>Intro</i> (pengenalan alat musik tradisional batak toba pada aplikasi)	<i>Simulasi alat musik tradisional batak toba</i>	Ketika di buka intro akan keluar rincian atau pengenalan satu-persatu alat musik tradisional batak toba	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
3	<i>About</i>	Data diri penulis	Ketika <i>about</i> di pilih akan muncul data diri penulis secara umum	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan dalam Perancangan Simulasi 3D Pembuatan dengan Cara Memainkan Alat Musik Tradisional Batak Toba Berbasis Multimedia

Adapun kelebihan yang terdapat pada perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan aplikasi simulasi 3D ini dapat membantu alat bantu ajar tentang alat musik tradisional batak toba.
2. Rancangan aplikasi ini dapat berjalan dikomputer lain tanpa harus menginstall *adobe flash professional cs 5* terlebih dahulu.
3. Desain garantung, taganing dan ogung oloan tampak nyata dan tidak monoton.

Adapun kekurangan yang terdapat pada perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini masih sangat sederhana karena dirancang masih bersifat *offline*.
2. Masih memiliki kekurangan dalam penyajian suara seperti aslinya.
3. Aplikasi ini belum dapat dimainkan dengan menekan *keyboard*.