

## **BAB IV**

### **HASIL DAN UJI COBA**

#### **IV.1. Hasil**

Informasi Elektronik (*E Information*) merupakan satu atau sekumpulan data elektronik diantaranya melalui teks, simbol, gambar, tanda-tanda, isyarat, tulisan, suara, bunyi, dan bentuk-bentuk lainnya yang telah diolah sehingga mempunyai arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Motivasi atau dorongan orang untuk melakukan perjalanan akan menimbulkan permintaan-permintaan berupa jasa pariwisata yang disediakan oleh masyarakat, sehingga permintaan akan jasa pariwisata tersebut juga akan meningkat apabila terjadi peningkatan jumlah orang yang melakukan perjalanan.

Pembuatan *E Informasi* menggunakan animasi 3D, dengan resolusi 720 x 480 *pixel*, yang dimana pada saat perancangan animasi ini dijalankan akan tampil didesktop, selain ditampilkan dalam bentuk video disini penulis akan menampilkan hasil rendering dalam bentuk visual gambar.

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 wisata.
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 wisata 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. Halaman awal dari aplikasi pengenalan objek wisata di Sumatera Utara ini menampilkan video animasi 3 dimensi dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

#### IV.1.1. Tampilan Menu Utama

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



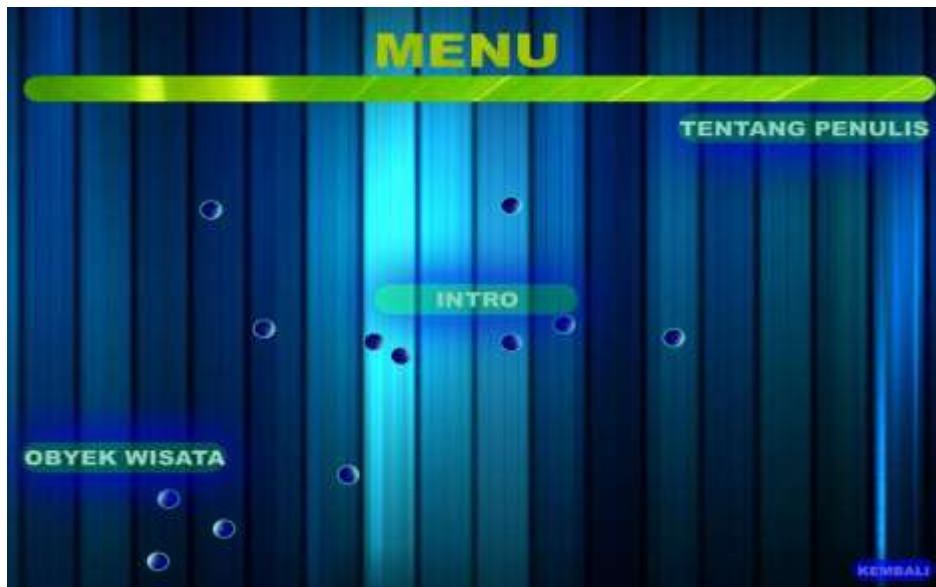
**Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama**

Pada tampilan menu utama diatas terdapat 2 button yang berfungsi untuk menampilkan sesuai *button* yang dipilih diantaranya yaitu :

1. *Button* Masuk, menampilkan perintah masuk ke aplikasi pengenalan objek wisata di Sumatera Utara.
2. *Button* Keluar, menampilkan untuk menjalankan keluar dari aplikasi video animasi tentang pengenalan objek wisata di Sumatera Utara.

#### IV.1.2. Tampilan Kedua Menu Pilihan

Tampilan menu utama merupakan tampilan awal yang dilihat pengguna dalam menjalankan aplikasi, dapat dilihat pada gambar IV.2 berikut :



**Gambar IV.2. Tampilan Kedua Menu Pilihan**

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

1. Objek wisata, menampilkan form untuk menjalankan video animasi tentang pengenalan objek wisata satu persatu yang ada di Sumatera Utara.
2. Intro, menampilkan Tentang aplikasi form bantuan yang berisikan informasi tentang aplikasi tersebut.
3. Tentang perancang, menampilkan form yang berisikan tentang informasi si perancang aplikasi pengenalan objek wisata tersebut.
4. Button Kembali, Menampilkan perintah kembali ke menu sebelumnya.

### IV.1.3. Tampilan Video

Tampilan form video ini merupakan tampilan yang dilihat pengguna tentang pemutaran video tentang pengenalan objek wisata, dapat dilihat pada gambar IV.3. berikut.



**Gambar IV.3. Tampilan Kontruksi**

Pada tampilan diatas terdapat pemutar video animasi yang memiliki *button* tentang objek wisata dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Danau Toba

Pada proses pengenalan ini terlebih dahulu penonton akan diperkenalkan tentang suasana yang ada di Danau Toba berupa danau, pegunungan, perahu penyebrangan, pepohonan dan rumah-rumah penduduk sekitar

2. Sipiso-piso

Untuk pengenalan wisata Sipiso-piso ini penonton akan menyaksikan video yang berisikan tentang suasana air terjun, pegunungan.

3. Pantai Cermin

Penonton akan menyaksikan suasana pantai dalam tampilan 3 dimensi, selain itu juga terdapat pondok dan restoran yang dibangun dengan objek 3 dimensi.

4. Bukit Lawang

Suasana yang di tampilkan pada video ini berupa sungai yang mengalir di tengah hijaunya hutan serta menampilkan juga gambaran tentang penginapan dan jembatan yang ada di bukit lawang.

5. Istana Maimun

Pada wisata ini tidak menampilkan tentang wisata alam, melainkan wisata museum yang di jadikan objek wisata di kota Medan .

#### IV.1.4. Tampilan Pengenalan Video Wisata

Tampilan ini merupakan tampilan yang memberikan penjelasan mengenai informasi dari tahapan-tahapan dari pengenalan objek wisata, seperti pada gambar IV.4 berikut.



**Gambar IV.4. Tampilan Pengenalan Video Wisata**

Objek-objek wisata tersebut hanya mewakili setiap objek wisata lain yang ada di Sumatera Utara seperti air terjun, sungai, pantai, danau dan wisata kota. Selain ini pada tampilan diatas terdapat satu button yang berfungsi untuk kembali ke tampilan halaman utama.

#### IV.1.5. Tampilan Tentang Penulis

Tampilan form ini menampilkan tentang informasi mengenai perancang aplikasi, seperti pada gambar IV.5 berikut.



Gambar IV.5. Tampilan Tentang Penulis

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

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat menampilkan informasi pengenalan tentang objek wisata yang ditampilkan pada video yang. Untuk mengetahui apakah aplikasi ini berjalan sesuai dengan yang diinginkan, penulis telah melakukan uji coba dengan memberikan pertanyaan terhadap pengguna kalangan umum sebanyak 10 orang dan juga terdapat penilaian terhadap setiap pertanyaan berikut ini adalah tabel yang memberikan informasi valid atau tidaknya aplikasi ini waktu dijalankan.

**Tabel IV.1. Tabel Hasil Pengujian Berdasarkan Tampilan**

No	Materi Pengujian	Hasil Pengujian Dari <i>User</i>	Keterangan
1.	Tampilan Menu Utama	Pada tampilan menu utama ini sederhana tetapi sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam memperkenalkan objek wisata.	Baik
2.	Tampilan Video	Untuk tampilan video ini memiliki desain yang baik, seakan penonton yang menggunakan aplikasi seperti menyaksikan video di Televisi. Selain itu juga terdapat <i>button control</i> untuk memutar video serta mengganti ke video lain.	Baik
3.	Tampilan	Tampilan tentang perancang ini terlalu	

	Tentang Perancang	sederhana yang hanya menampilkan informasi dengan teks tentang data diri perancang. Tetapi selain itu pada tampilan ini terdapat backround sehingga sedikit menutupi kesederhanaan dalam tampilan.	Cukup
4.	Tampilan Tentang Aplikasi	Pada tampilan tentang aplikasi ini tidak beda jauh dengan tampilan tentang perancang. Yang memberikan informasi bantuan menggunakan aplikasi.	Cukup

**Tabel IV.2. Tabel Hasil Pengujian Berdasarkan Informasi Video**

No	Materi Pengujian	Hasil Pengujian Dari <i>User</i>	Keterangan
1.	Danau Toba	Pada video danau toba ini cukup baik karena perancang membangun sebuah danau yang menggambarkan seperti danau toba. Tidak hanya itu terdapat tambahan yang ditampilkan objek seperti rumah, kapal dan pelabuhan, sehingga dapat memberikan informasi gambaran tentang danau toba.	Baik
2.	Sipiso-piso	Untuk video ini perancang juga menggambarkan sipiso-piso dengan gambaran yang baik, selain itu terdapat teknik	Sangat Baik

		membangun air terjun yang jatuh dari dataran tinggi.	
3.	Bukit Lawang	Pada video ini menggambarkan sebuah sungai di tengah hutan lebat, objek yang dibangun ini cukup baik, tetapi hutan yang dibangun ini terlalu sedikit pohon sehingga tidak serupa dengan hutan.	Cukup
4.	Pantai Cermin	Video yang ditampilkan ini cukup memberikan informasi tentang kondisi pantai cermin. Terdapat objek tambahan yang menjadi pendukung pada penayangan video ini seperti gubuk, pohon, dan restoran. Selain itu juga air laut tersebut mengalir seperti ombak.	Sangat Baik
5.	Istana Maimun	Untuk video istana maimun ini cukup baik, perancang istana cukup mendetail serta terdapat halaman hijau yang berisikan pohon dan beberapa objek pendukung. Video menampilkan objek yang hamper serupa dengan tampilan asli istana maimiun. Tetapi objek ini hanya memberikan informasi tentang tampilan luar bangunan saja, Sehingga informasi yang diberikan kurang lengkap.	Baik

### **IV.3. Hasil Pengujian**

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

1. Animasi yang dibangun mengenai pengenalan objek wisata memiliki skenario sehingga video yang ditampilkan tidak lari dari konsep pengenalan.
2. Proses pengenalan objek wisata 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 memperkenalkan objek wisata yang ada di Sumatera Utara.
2. Perancangan animasi 3 dimensi yang dibangun memiliki kekurangan dalam detail dari setiap objek maupun jalannya animasi mengenai pengenalan objek wisata.

3. Perancangan aplikasi media player tidak memiliki keamanan sehingga tidak menjamin data video tersimpan dengan aman yang mengakibatkan kehilangan data.