

## BAB IV

### HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Pembahasan

Pada bab empat ini, penulis membahas tentang hasil analisis dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab tiga sebelumnya. Analisa dan pembahasan yang digunakan, dan program yang mendukung dalam membangun Aplikasi 3D animasi Navigasi 3D Museum Kretek Kudus Berbasis *Android*

##### 4.1.1. Tampilan Program

###### 1. Tampilan Awal Program

Tampilan Awal Program merupakan halaman Awal yang tampil, menampilkan *menu Play* dan *Keluar*.



Gambar 3.21 Tampilan Awal Program

## 2. Tampilan Play 3D animasi

Tampilan Play 3D animasi merupakan halaman yang menampilkan menu Navigasi Animasi yang dapat menampilkan *prototype* Bangunan Museum Kretek Kudus Berbasis *Digital Animasi*.



Gambar 3.22 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.23 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.24 Tampilan Play 3D Animasi



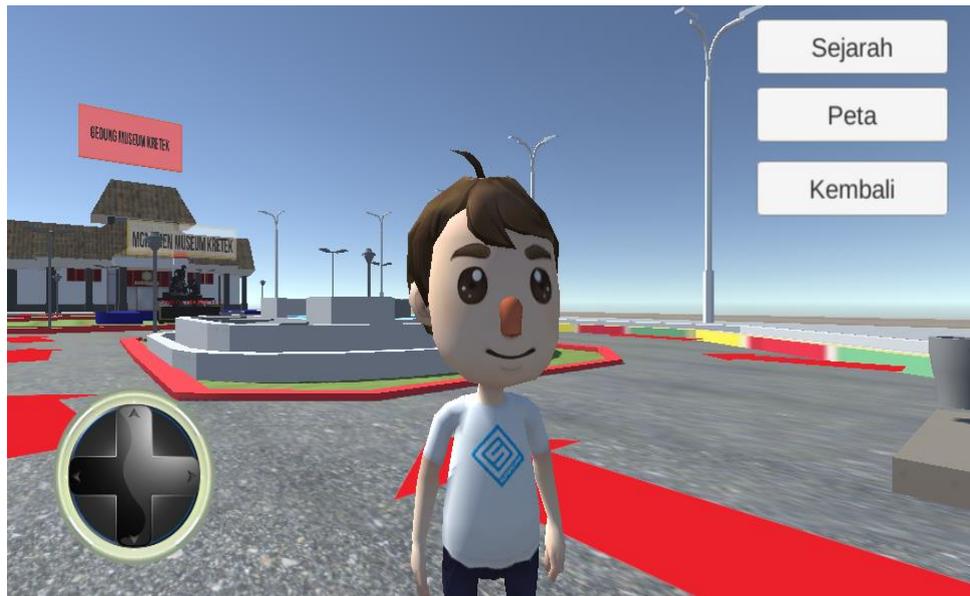
Gambar 3.25 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.26 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.27 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.28 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.29 Tampilan Play 3D Animasi



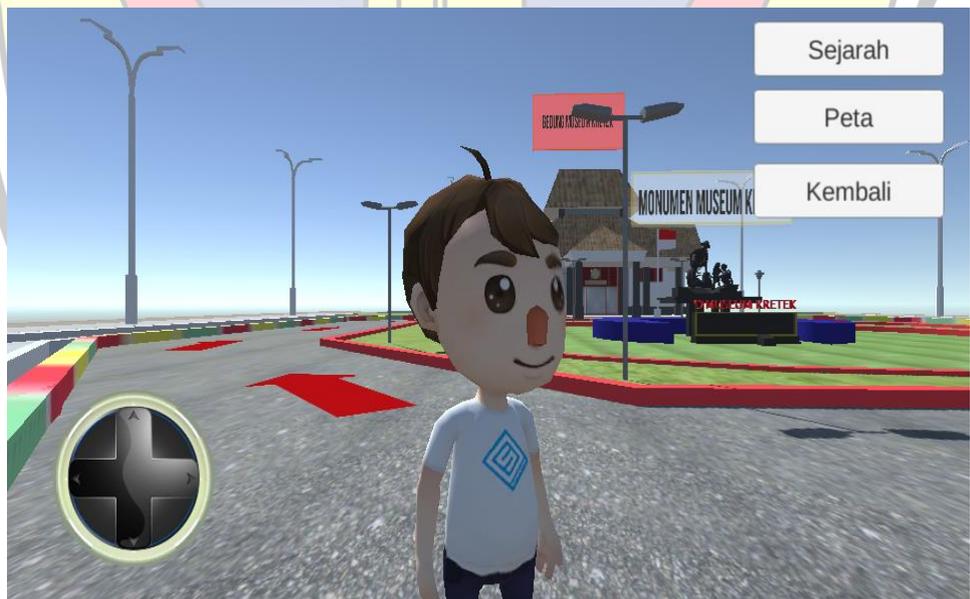
Gambar 3.30 Tampilan Play 3D Animasi



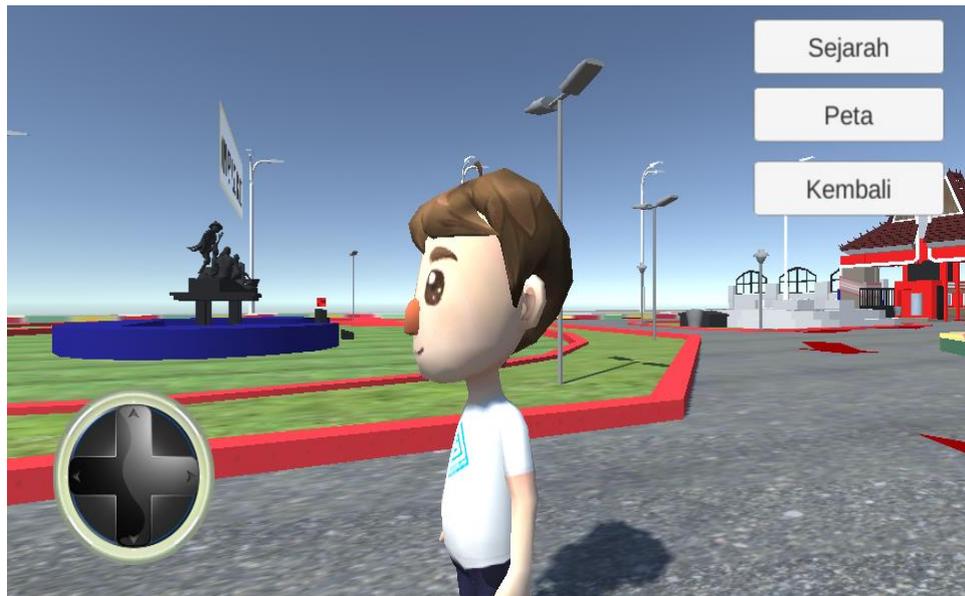
Gambar 3.31 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.32 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.33 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.34 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.35 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.36 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.37 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.38 Tampilan Play 3D Animasi



Gambar 3.39 Tampilan Play 3D Animasi

### 3. Tampilan Menu Materi Sejarah Museum Kretek Kudus

Tampilan Menu Materi Sejarah Museum Kretek Kudus merupakan halaman Utama yang menampilkan Materi Pemaparan dari Sejarah Berdirinya Museum Kretek Kudus.



Gambar 3.40 Tampilan Menu Materi Sejarah

### 4. Tampilan Menu Peta Lokasi Museum Kretek Kudus

Tampilan Menu Peta Museum Kretek Kudus merupakan halaman yang menampilkan Lokasi Museum Kretek Kudus yang berada di titik wilayah kota Kudus.



Gambar 3.41 Tampilan Lokasi Museum Kretek Kudus

#### 4.1.2. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan test, yaitu menguji kemampuan keseluruhan yang disediakan aplikasi dengan melihat integrasi dari semua paket. Pengujian sistem *test* ini menggunakan teknik black box, yaitu dengan memperhatikan hasil pengeluaran apakah telah berjalan sebagaimana yang diharapkan. Skenario Pengujian dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini :

Tabel 4. 1. Pengujian Sistem

| No | Kelas Uji                      | Teknik Pengujian | Evaluasi Hasil                                                                           |
|----|--------------------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Menampilkan Sistem Navigasi 3D | Blackbox         | Sistem dapat menampilkan animasi dan navigasi pada animasi dapat dijalankan dengan baik. |
| 2  | Menampilkan Sejarah            | Blackbox         | Sistem dapat menampilkan data sejarah berupa text dan gambar.                            |
| 3  | Menampilkan Peta               | Blackbox         | Sistem dapat menampilkan data sejarah berupa gambar peta.                                |