BAB IV
PENGOLAHAN HASIL KUESIONER DAN PEMBENTUKAN MATRIKS PENILAIAN

IV.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden digunakan untuk mengetahui perihal responden yang mengisi kuesioner penelitian yang telah diajukan. Pada penelitian ini kuesioner diajukan kepada para pengguna perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi Blender dan K-3D yang tergabung dalam komunitas animator Kota Cimahi yang dikenal dengan CREAN (*Creative Animation Community*). Kuesioner diajukan kepada 50 orang responden pengguna perangkat lunak Blender dan K-3D.

Untuk mengetahui karakteristik responden sendiri terbagi menjadi dua, yakni karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan karakteristik responden berdasarkan usia.

IV.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin ini untuk mengetahui seberapa banyak pengguna laki-laki dan perempuan yang menggunakan perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi Blender dan K-3D di komunitas animator Kota Cimahi. Berdasarkan hasil dari penyebaran 50 kuesioner terkait faktor kualitas dan faktor penerimaan perangkat lunak Blender, maka perbandingan antara pengguna laki-laki dan perempuan pengguna perangkat lunak Blender dapat dilihat pada Tabel IV-I. Hasil ini diperoleh berdasarkan jumlah kuesioner yang diisi oleh responden dan didapat kuesioner yang terisi hanya sebanyak 35 kuesioner.

Tabel IV-I Perbandingan Pengguna Perangkat Lunak Blender di Komunitas CREAN Kota Cimahi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	24	68,6%
Perempuan	11	31,4%
Total	**35**	**100%**

Berdasarkan Tabel IV-I diketahui bahwa pengguna perangkat lunak Blender yang lebih banyak adalah laki-laki dengan persentase 68,6% atau sekitar 24 orang

responden, sedangkan responden perempuan sebesar 31,4% atau sekitar 11 orang responden. Sedangkan untuk pengguna perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-II. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penyebaran 50 kuesioner terkait perangkat lunak K-3D yang disebar, didapat bahwa jumlah kuesioner yang terisi adalah sebanyak 33 kuesioner. .

Tabel IV-II Perbandingan Pengguna Perangkat Lunak K-3D di Komunitas CREAN Kota Cimahi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	15	45,5%
Perempuan	18	54,5%
Total	**33**	**100%**

Berdasarkan Tabel IV-II terdapat 54,5% atau sekitar 18 orang pengguna perangkat lunak K-3D adalah perempuan, dan 45,5% atau sekitar 9 orang responden adalah laki-laki. Dari keterangan tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yang mengisi kuesioner merupakan pengguna perangkat lunak K-3D, dimana para pengguna perangkat lunak tersebut didominasi oleh perempuan.

IV.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Karakteristik responden berdasarkan usia digunakan untuk mengetahui tingkatan usia dari para pengguna perangkat lunak Blender dan K-3D di komunitas animator Kota Cimahi. Berikut merupakan persentase pengguna perangkat lunak Blender berdasarkan usia responden yang mengisi kuesioner, dapat dilihat pada Tabel IV-III.

Tabel IV-III Perbandingan Pengguna Perangkat Lunak Blender di Komunitas CREAN Kota Cimahi Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase (%)
< 20 tahun	21	60%
20-30 tahun	14	40%
31-40 tahun	0	0
> 40 tahun	0	0
Total	**35**	**100%**

Berdasarkan Tabel IV-III dapat diketahui bahwa sebagian besar pengguna perangkat lunak Blender berusia kurang dari 20 tahun, yakni 21 orang responden atau sekitar 60%. Pengguna berusia antara 20 sampai 30 tahum berjumlah 14 orang

atau sekitar 40%. Sedangkan untuk perbandingan usia pengguna perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-IV.

Tabel IV-IV Perbandingan Pengguna Perangkat Lunak K-3D di Komunitas CREAN Kota Cimahi Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase (%)
< 20 tahun	28	84,8%
20-30 tahun	5	15,2%
31-40 tahun	0	0
> 40 tahun	0	0
Total	**33**	**100%**

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel IV-IV dapat dilihat bahwa 84,8% atau sebanyak 28 orang responden pengguna perangkat lunak K-3D berusia kurang dari 20 tahun. Sedangkan 15,2% atau 5 orang responden berusia antara 20 sampai dengan 30 tahun.

IV.2 Tanggapan Responden Terhadap Kualitas Perangkat Lunak Pengolah Animasi Tiga Dimensi

Tanggapan responden terhadap kualitas perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi ini berdasarkan pada jawaban yang diberikan oleh responden terhadap masing-masing pertanyaan yang diberikan pada kuesioner. Pengukuran yang dilakukan terhadap tanggapan responden ini menggunnakan dua cara, yakni menggunakan Skala *Guttman* dan Skala *Likert*. Pengukuran yang dilakukan berdasarkan faktor kualitas terhadap karakteristik dari perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi Blender dan K-3D.

Untuk kriteria penilaian dari masing-masing jawaban pada kuesioner dengan menggunakan skala *likert* yang dapat dilihat pada Tabel IV-V.

Tabel IV-V Kriteria Penilaian Jawaban Dengan Skala Likert

No.	Jawaban	Nilai
1.	Jawaban A	1
2.	Jawaban B	2
3.	jawabanC	3
4.	Jawaban D	4

Berbeda dengan penentuan nilai pada pertanyaan dengan menggunakan skala *guttman* yang digunakan dapat dilihat pada Tabel IV-VI.

Tabel IV-VI Kriteria Penilaian Jawaban Dengan Skala Guttman Pada Pertanyaan Faktor Kualitas

No.	Jawaban	Nilai
1.	Ya	2
2.	Tidak	1

Sementara itu berdasarkan hasil dari kuesioner terkait faktor kualitas perangkat lunak Blender dan perangkat lunak K-3D yang telah disebar, didapat sebanyak 35 data kuesioner yang terkumpul untuk penilaian perangkat lunak Blender dan 33 data kuesioner yang terkumpul untuk penilaian perangkat lunak K-3D.

IV.2.1 Tanggapan Terhadap Faktor Functional Suitability

Tanggapan terhadap faktor *functional suitability* ini berdasarkan pertanyaan terkait faktor *functional suitability* yang dikaitkan dengan karakteristik dari perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi Blender dan K-3D. Berdasarkan kuesioner yang diajukan kepada responden, maka didapat tanggapan responden dari masing-masing pertanyaan terhadap karakteristik perangkat lunak sebagai berikut:

a. Rendering preview

Pada karakteristik ini terdapat dua sub-faktor yang berkaitan dengan faktor kualitas *functional suitability*, antara lain sub-faktor *appropriateness* dan *accuracy*.dapat dilihat pada Tabel IV-VII dan Tabel IV-VIII. Untuk sub-faktor *appropriateness* pertanyaan diwakili oleh nomor 10 dan 11, sedangkan untuk sub-faktor *accuracy* diwakili oleh nomor 12 dan 13.

Tabel IV-VII Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik *Rendering Preview* Pada *Functional Suitability* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
10	30	5	60	5	65	1,9
11	30	5	60	5	65	1,9
12	25	10	50	10	60	1,7
13	27	8	54	8	62	1,8

Berdasarkan data pada Tabel IV-VII dapat dilihat bahwa nilai rata-rata terhadap jawaban responden untuk setiap pertanyaan masing-masing pertanyaan secara berturut-turut dari nomor 10 sampai dengan nomor 13 adalah 1,9, 1,9, 1,7, 1,8. Sedangkan untuk penilaian terhadap perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-VIII.

Tabel IV-VIII Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik *Rendering Preview* Pada *Functional Suitability* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
10	26	7	52	7	59	1,8
11	26	7	52	7	59	1,8
12	22	11	44	11	55	1,7
13	23	10	46	10	56	1,7

Berdasarkan data pada Tabel IV-VIII nilai untuk rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan dari nomor 10 sampai dengan nomor 13 secara berturut-turut adalah 1,8, 1,8, 1,7, 1,7.

b. Composite editor

Berdasarkan karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi ini terhadap sub-faktor kualitas *appropriateness* dan *accuracy* yang terdapat pada faktor kualitas *functional suitability*, maka didapat tanggapan dari responden seperti terlihat pada Tabel IV-IX dan Tabel IV-X.

Tabel IV-IX Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik *Composite Editor* Pada *Functional Suitability* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
28	32	3	64	3	67	1,9
29	25	10	50	10	60	1,7
30	30	5	60	5	65	1,9
31	28	7	56	7	63	1,8

Berdasarkan data pada Tabel IV-IX dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan dari nomor 28 sampai dengan nomor 31 adalah 1,9, 1,7, 1,9, 1,8. Sedangkan untuk penilaian terhadap perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-X.

Tabel IV-X Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik *Composite Editor* Pada *Functional Suitability* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
28	23	10	46	10	56	1,7
29	22	11	44	11	55	1,7
30	20	13	40	13	53	1,6
31	20	13	40	13	53	1,6

Berdasarkan Tabel IV-X dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan dari nomor 28 sampai dengan nomor 31 adalah 1,7, 1,7, 1,6, 1,6.

c. *Rendering engine*

Untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap karakteristik *rendering engine* pada *functional suitability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 52 sampai dengan nomor 55 dapat dilihat pada Tabel IV-XI dan Tabel IV-XII.

Tabel IV-XI Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik *Rendering Engine* Pada *Functional Suitability* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
52	28	7	56	7	63	1,8
53	24	11	48	11	59	1,7
54	18	17	36	17	53	1,5
55	24	11	48	11	59	1,7

Berdasarkan data pada Tabel IV-XI dapat dilihat nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan dari nomor 52 sampai dengan nomor 55 adalah 1,8, 1,7, 1,5, 1,7.

Tabel IV-XII Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik *Rendering Engine* Pada *Functional Suitability* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
52	22	11	44	11	55	1,7
53	21	12	42	12	54	1,6
54	13	20	26	20	46	1,4
55	24	9	48	9	57	1,7

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel IV-XII bahwa rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan dari nomor 52 sampai dengan nomor 55 adalah 1,7, 1,6, 1,4, 1,7.

d. Antarmuka perangkat lunak

Hasil yang didapat berdasarkan tanggapan responden terhadap karakteristik antarmuka perangkat lunak pada *functional suitability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 75, 76, 77, 78, dan 79 dapat dilihat pada Tabel IV-XIII dan Tabel IV-XIV. Untuk menilai jawaban responden terhadap karakteristik

antarmukan perangkat lunak ini digunakan dua metode penilaian, yakni dengan menggunakan skala *guttman* dan menggunakan skala *likert*. Penilaian dengan menggunakan skala *guttman* untuk menghitung nilai dari pertanyaan nomor 75, 77, dan 79 dapat dilihat pada Tabel IV-XIII.

Tabel IV-XIII Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak Blender Dengan Skala *Guttman*

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
75	26	9	52	9	61	1,7
77	30	5	60	5	65	1,9
79	30	5	60	5	65	1,9

Sedangkan untuk nilai dari pertanyaan nomor 76 dan 78 dapat dilihat pada Tabel IV-XIV.

Tabel IV-XIV Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak Blender Dengan Skala *Likert*

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
76	3	20	5	7	3	40	15	28	86	2,5
78	4	10	11	10	4	20	33	40	97	2,8

Berdasarkan perhitungan pada Tabel IV-XIII dan Tabel IV-XIV, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan secara berurutan dari nomor 75 sampai dengan nomor 79 adalah 1,7, 2,5, 1,9, 2,8, 1,9. Untuk mengetahui nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap pertanyaan yang menggunakan skala *guttman* dapat dilihat pada Tabel IV-XV.

Tabel IV-XV Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Perangkat Lunak K-3D Dengan Skala *Guttman*

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
75	24	9	48	9	57	1,7
77	19	14	38	14	52	1,6
79	27	6	54	6	60	1,8

Untuk mengetahui nilai dari pertanyaan 76 dan 78 dapat dilihat pada Tabel IV-XVI.

Tabel IV-XVI Tanggapan Responden Terhadap Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak K-3D Dengan Skala *Likert*

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
76	5	16	5	7	5	32	15	28	80	2,4
78	20	10	3	0	20	20	9	0	49	1,5

Berdasarkan perhitungan pada **Error! Reference source not found.** dan **Error! Reference source not found.** dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan dari nomor 75 sampai dengan 79 adalah 1,7, 2,4, 1,6, 1,5, 1,8.

IV.2.2 Tanggapan Terhadap Faktor *Reliability*

Berdasarkan kuesioner yang telah diajukan kepada responden didapat tanggapan terhadap faktor *reliability* yang dilihat dari karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi Blender dan K-3D. Berikut ini merupakan tanggapan dari responden berdasarkan karakteristik perangkat lunak pada kuesioner yang telah diajukan:

a. Pemodelan multi karakter

Pada karakteristik ini terdapat dua sub-faktor yang berhubungan dengan faktor kualitas *reliability*, yaitu *fault tolerance* dan *recoverability*. Jawaban dari responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor tersebut pada perangkat lunak Blender dapat dilihat pada Tabel IV-XVII dan Tabel IV-XVIII.

Tabel IV-XVII Tanggapan Responden Terhadap *Fault-Tolerance* Karakteristik Pemodelan Multi Karakter Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
1	5	9	8	13	5	18	24	52	99	2,8
2	5	13	6	11	5	26	18	44	93	2,7

Nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berkaitan dengan sub-faktor *fault-tolerance* berdasarkan data pada Tabel IV-XVII adalah 2,8 dan 2,7 sedangkan untuk sub-faktor *recoverability* dapat dilihat pada Tabel IV-XVIII.

Tabel IV-XVIII Tanggapan Responden Terhadap *Recoverability* Karakteristik Pemodelan Multi Karakter Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
3	14	21	28	21	49	1,4
4	20	15	40	15	55	1,6

Berdasarkan jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berkaitan dengan sub-faktor *recoverability* pada Tabel IV-XVIII dapat dilihat bahwa nilai rata-rata untuk masing-masing pertanyaan adalah 1,4 dan 1,6. Untuk tanggpan responden terhadap sub-faktor *fault-tolerance* dan *recoverability* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XIX dan Tabel IV-XX.

Tabel IV-XIX Tanggapan Responden Terhadap *Fault-Tolerance* Karakteristik Pemodelan Multi Karakter Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
1	7	7	10	9	7	14	30	36	87	2,6
2	10	6	9	8	10	12	27	32	81	2,5

Berdasarkan data pada Tabel IV-XIX dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *fault-tolerance* adalah sebesar 2,6 dan 2,5. Sedangkan untuk sub-faktor *recoverability* dapat dilihat pada Tabel IV-XX.

Tabel IV-XX Tanggapan Responden Terhadap *Recoverability* Karakteristik Pemodelan Multi Karakter Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
3	11	22	22	22	44	1,3
4	17	16	34	16	50	1,5

Untuk nilai rata-rata tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *recoverability* berdasarkan data pada Tabel IV-XX adalah sebesar 1,3 dan 1,5.

b. *Rendering preview*

Pada karakteristik *rendering preview* ini terdapat tiga sub-faktor yang berhubungan dengan faktor *reliability* pada perangkat lunak Blender dan K-3D, yaitu sub-faktor *availability*, *fault-tolerance*, dan *recoverability*. Berikut

ini merupakan tanggapan responden terhadap sub-faktor *availability* dan *recoverability* berdasarkan karakteristik *rendering preview* pada perangkat lunak Blender dapat dilihat pada Tabel IV-XXI.

Tabel IV-XXI Tanggapan Responden Terhadap *Availability* dan *Recoverability* Karakteristik *Rendering Preview* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
14	15	20	30	20	50	1,4
15	19	16	38	16	54	1,5
20	14	21	28	21	49	1,4

Dapat dilihat pada Tabel IV-XXI bahwa niali rata-rata tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *availability* yang diwakilkan oleh pertanyaan nomor 14 dan 15 pada perangkat lunak Blender berdasarkan karakteristik *rendering preview* adalah sebesar 1,4 dan 1,5. Sedangkan untuk sub-faktor *recoverability* yang diwakilkan oleh nomor 20 memiliki nilai sebesar 1,4. Sementara itu untuk tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *fault-tolerance* berdasarkan karakteristik *rendering preview* perangkat lunak Blender dapat dilihat pada Tabel IV-XXII.

Tabel IV-XXII Tanggapan Responden Terhadap *Fault-Tolerance* Karakteristik *Rendering Preview* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
16	14	14	5	2	14	28	15	8	65	1,8
17	17	13	3	2	17	26	9	8	60	1,7
18	11	17	3	4	11	34	9	16	70	2,0
19	26	6	2	1	26	12	6	4	48	1,4

Nilai rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *fault-tolerance* berdasarkan karakteristik *rendering preview* pada perangkat lunak Blender adalah sebesar 1,8, 1,7, 2,0 dan 1,4. Sementara itu untuk tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *availability*, *fault-tolerance*, dan *recoverability* berdasarkan karakteristik *rendering preview* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XXIII dan Tabel IV-XXIV. Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan

dengan sub-faktor *availability* dan *recoverability* yang dapat dilihat pada Tabel IV-XXIII.

Tabel IV-XXIII Tanggapan Responden Terhadap *Availability* dan *Recoverability* Karakteristik *Rendering Preview* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
14	10	23	20	23	43	1,3
15	11	22	22	22	44	1,3
20	12	21	24	21	45	1,7

Berdasarkan data pada Tabel IV-XXIII dapat dilihat bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *availability* pada karakteristik *rendering preview* perangkat lunak K-3D adalah sebesar 1,3 dan 1,3. Sedangkan untuk sub-faktor *recoverability* adalah sebesar 1,7. Untuk tanggapan terhadap sub-faktor *fault-tolerance* berdasarkan karakteristik *rendering preview* sendiri dapat dilihat pada Tabel IV-XXIV.

Tabel IV-XXIV Tanggapan Responden Terhadap *Fault-Tolerance* Karakteristik *Rendering Preview* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
16	18	9	4	2	18	18	12	8	56	1,7
17	16	10	4	3	16	20	12	12	60	1,8
18	12	14	6	1	12	28	18	4	62	1,9
19	19	9	2	3	19	18	6	12	55	1,7

Seperti yang dapat dilihat pada Tabel IV-XXIV bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *fault-tolerance* berdasarkan karakteristik *rendering preview* pada perangkat lunak K-3D adalah sebesar 1,7, 1,8, 1,9, dan 1,7.

c. *Composite editor*

Pada karakteristik *composite editor* ini terdapat tiga sub-faktor yang berhubungan dengan faktor *reliability* pada perangkat lunak Blender dan K-3D. Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap sub-faktor *availability* dan *recoverability* berdasarkan karakteristik *composite editor* yang dapat dilihat pada Tabel IV-XXV.

Tabel IV-XXV Tanggapan Responden Terhadap *Availability* dan *Recoverability* Karakteristik *Composite Editor* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
32	15	20	30	20	50	1,4
33	15	20	30	20	50	1,4
39	18	17	36	17	53	1,5

Berdasarkan data pada Tabel IV-XXV dapat dilihat bahwa rata-rata nilai dari tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan untuk sub-faktor *availability* adalah sebesar 1,4 dan 1,4. Sedangkan untuk nilai sub-faktor *recoverability* adalah sebesar 1,5. Untuk nilai dari sub-faktor *fault-tolerance* dapat dilihat pada Tabel IV-XXVI.

Tabel IV-XXVI Tanggapan Responden Terhadap *Fault-Tolerance* Karakteristik *Composite Editor* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
34	11	13	8	3	11	26	24	12	73	2,1
35	11	11	9	4	11	22	27	16	76	2,2
36	12	8	10	5	12	16	30	20	78	2,2
37	19	10	3	3	19	20	9	12	60	1,7
38	13	16	3	3	13	32	9	12	66	1,9

Berdasarkan Tabel IV-XXVI dapat dilihat bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *fault-tolerance* adalah sebesar 2,1, 2,2, 2,2, 1,7, dan 1,9. Sementara itu untuk sub-faktor *availability* dan *recoverability* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XXVII.

Tabel IV-XXVII Tanggapan Responden Terhadap *Availability* dan *Recoverability* Karakteristik *Composite Editor* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
32	13	20	26	20	46	1,4
33	11	22	22	22	44	1,3
39	10	23	20	23	43	1,3

Berdasarkan data pada bahwa rata-rata nilai jawaban dari responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *availability* karakteristik *composite editor* pada perangkat lunak K-3D adalah sebesar 1,4 dan 1,3. Sedangkan untuk sub-faktor *recoverability* sebesar 1,3. Untuk nilai dari sub-faktor *fault-tolerance* sendiri dapat dilihat pada Tabel IV-XXVIII.

Tabel IV-XXVIII Tanggapan Responden Terhadap *Fault-Tolerance* Karakteristik *Composite Editor* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
34	12	12	6	3	12	24	18	12	66	2,0
35	9	11	7	6	9	22	21	24	76	2,3
36	8	13	7	5	8	26	21	20	75	2,3
37	18	12	2	1	18	24	6	4	52	1,6
38	9	19	4	1	9	38	12	4	63	1,9

Berdasarkan Tabel IV-XXVIII dapat dilihat bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *fault-tolerance* adalah sebesar 2,0, 2,3, 2,3, 1,6, dan 1,9.

d. *Rendering engine*

Pada perangkat lunak ini terdapat dua faktor yang berhubungan dengan faktor *reliability* berdasarkan karakteristik *rendering engine* pada perangkat lunak Blender dan K-3D. Berikut ini merupakan jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *availability* dan *recoverability* dapat dilihat pada Tabel IV-XXIX.

Tabel IV-XXIX Tanggapan Responden Terhadap *Availability* dan *Recoverability* Karakteristik *Rendering Engine* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
56	12	23	24	23	47	1,3
57	11	24	22	24	46	1,3
62	19	16	38	16	54	1,5
63	12	23	24	23	47	1,3

Berdasarkan data pada Tabel IV-XXIX dapat dilihat bahwa rata-rata nilai dari tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *availability* berdasarkan karakteristik *rendering engine* adalah sebesar 1,3 dan 1,3. Sedangkan untuk sub-faktor *recoverability* adalah sebesar 1,5, dan 1,3.

Tabel IV-XXX Tanggapan Responden Terhadap *Fault-Tolerance* Karakteristik *Rendering Engine* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
58	15	10	6	4	15	20	18	16	69	2,0

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
59	18	8	1	8	18	16	3	32	69	2,0
60	15	7	10	3	15	14	30	12	71	2,0
61	11	9	12	3	11	18	36	12	77	2,2

Untuk sub-faktor *fault-tolerance* sendiri berdasarkan data tanggapan dari responden terhadap masing-masing pertanyaan yang terdapat pada Tabel IV-XXX memiliki nilai sebesar 2,0, 2,0, 2,0 dan 2,2. Berikut ini merupakan tanggapan dari responden terhadap sub-faktor *availability*, *recoverability*, dan *fault-tolerance* berdasarkan karakteristik rendering engine pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XXXI.

Tabel IV-XXXI Tanggapan Responden Terhadap *Availability* dan *Recoverability* Karakteristik *Rendering Engine* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
56	19	14	38	14	52	1,6
57	17	16	34	16	50	1,5
62	12	21	24	21	45	1,4
63	13	20	26	20	46	1,4

Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *availability* adalah sebesar 1,6 dan 1,5. Sedangkan untuk sub-faktor *recoverability* adalah sebesar 1,4 dan 1,4. Berikut ini dapat dilihat pada Tabel IV-XXXII jawaban responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *fault-tolerance* berdasarkan karakteristik *rendering engine* pada perangkat lunak K-3D.

Tabel IV-XXXII Tanggapan Responden Terhadap *Fault-Tolerance* Karakteristik *Rendering Engine* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
58	11	9	10	3	11	18	30	12	71	2,2
59	21	8	1	3	21	16	3	12	52	1,6
60	9	15	4	5	9	30	12	20	71	2,2
61	10	17	5	1	10	34	15	4	63	1,9

Berdasarkan data pada Tabel IV-XXXII dapat dilihat bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan

dengan sub-faktor *fault-tolerance* pada karakteristik *rendering engine* perangkat lunak K-3D adalah sebesar 2,2 1,6, 2,2, dan 1,9.

IV.2.3 Tanggapan Terhadap Faktor *Performance Efficiency*

Tanggapan responden terhadap faktor *performance efficiency* ini berdasarkan pada karakteristik dari perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi Blender dan K-3D. Berikut ini merupakan tanggapan dari responden berdasarkan karakteristik *performance efficiency* terhadap sub-faktor yang ada di dalamnya, antara lain:

a. Pemodelan multi karakter

Pada karakteristik ini terdapat dua sub-faktor yang berhubungan dengan faktor *performance efficiency*, antara lain sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utilisation*. Berikut ini merupakan tanggapan dari responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utilisation* pada perangkat lunak Blender, dapat dilihat pada Tabel IV-XXXIII.

Tabel IV-XXXIII Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik Pemodelan Multi Karakter Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
5	10	13	7	5	10	26	21	20	77	2,2
6	21	3	4	7	21	6	12	28	67	1,9
7	12	19	1	3	12	38	3	12	65	1,9
8	10	25	0	0	10	50	0	0	60	1,7
9	15	16	4	0	15	32	12	0	59	1,7

Berdasarkan Tabel IV-XXXIII dapat dilihat bahwa jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* yang diwakili oleh nomor 5 dan nomor 6 memiliki nilai sebesar 2,2 dan 1,9. Sedangkan untuk sub-faktor *resource-utilisation* adalah sebesar 1,9, 1,7, dan 1,7. Untuk mengetahui jawaban dari responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* dan sub-faktor *resource-utilisation* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XXXIV.

Tabel IV-XXXIV Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik Pemodelan Multi Karakter Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
5	10	8	9	6	10	16	27	24	77	2.3
6	16	13	1	3	16	26	3	12	57	1,7
7	17	12	3	1	17	24	9	4	54	1,6
8	4	29	0	0	4	58	0	0	62	1,9
9	10	18	3	2	10	36	9	8	63	1,9

Berdasarkan Tabel IV-XXXIV dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari masing-masing jawaban responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 5 dan 6 adalah sebesar 2,3 dan 1,7. Sedangkan untuk sub-faktor *resource-utilisation* adalah sebesar 1,6, 1,9, dan 1,9.

b. *Rendering preview*

Berikut ini merupakan tangapan dari responden yang berhubungan dengan faktor *reliability*, dimana didalamnya terdapat sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utilisation*. Tanggapan responden ini berdasarkan pada karakteristik *rendering preview* pada perangkat lunak Blender dan K-3D. Untuk tanggapan dari responden terhadap sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utilisation* pada perangkat lunak Blender dapat dilihat pada Tabel IV-XXXV.

Tabel IV-XXXV Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik *Rendering Preview* Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
21	17	7	4	7	17	14	12	28	71	2,0
22	8	14	9	4	8	28	27	16	79	2,3
23	15	16	3	1	15	32	9	4	60	1,7
24	9	26	0	0	9	52	0	0	61	1,7
25	16	13	5	1	16	26	15	4	61	1,7

Berdasarkan data pada Tabel IV-XXXV dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berkaitan dengan sub-faktor *time-behaviour* adalah sebesar 2,0 dan 2,3. Sedangkan untuk sub-faktor *resource-utilisation* adalah sebesar 1,7, 1,7, dan 1,7. Untuk tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-*

behaviour dan *resource-utilisation* berdasarkan *rendering preview* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada.

Tabel IV-XXXVI Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik *Rendering Preview* Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
21	14	8	2	9	14	16	6	36	72	2,2
22	7	14	8	4	7	28	24	16	75	2,3
23	17	12	2	2	17	24	6	8	55	1,7
24	7	25	0	1	7	50	0	4	61	1,8
25	13	15	3	2	13	30	9	8	60	1,8

Untuk nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* adalah sebesar 2,2 dan 2,3. Sedangkan untuk sub-faktor *resource-utilisation* adalah sebesar 1,7, 1,8, dan 1,8.

c. *Composite editor*

Terdapat dua sub-faktor yang berhubungan dengan faktor *reliability* yang berdasarkan pada karakteristik *composite editor* pada perangkat lunak Blender dan K-3D. Berikut ini merupakan tanggapan dari responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utilisation* yang terdapat pada perangkat lunak Blender, dapat dilihat pada Tabel IV-XXXVII.

Tabel IV-XXXVII Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik *Composite Editor* Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
40	19	6	2	8	19	12	6	32	69	2,0
41	13	9	4	9	13	18	12	36	79	2,3
42	12	18	4	1	12	36	12	4	64	1,8
43	9	24	1	1	9	48	3	4	64	1,8
44	16	15	4	0	16	30	12	0	58	1,7

Untuk nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* berdasarkan karakteristik *rendering preview* ini adalah sebesar 2,0 dan 2,3. Untuk sub-faktor *resource-utilisation* memiliki nilai sebesar 1,8, 1,8, dan 1,7. Sedangkan untuk

tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utilisation* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XXXVIII.

Tabel IV-XXXVIII Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik *Composite Editor* Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
40	15	8	6	4	15	16	18	16	65	2,0
41	12	15	3	3	12	30	9	12	63	1,9
42	15	14	2	2	15	28	6	8	57	1,7
43	8	25	0	0	8	50	0	0	58	1,8
44	15	16	2	0	15	32	6	0	53	1,6

Berdasarkan data pada Tabel IV-XXXVIII dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 40 dan 41 adalah sebesar 2,0 dan 1,9. Sedangkan nilai untuk sub-faktor *resource-utilisation* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 42, 43, dan 44 adalah sebesar 1,7, 1,8, dan 1,6.

d. *Rendering engine*

Untuk mengetahui tanggapan dari responden terhadap sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utiilisation* berdasarkan pada karakteristik *rendering engine* ini dapat dilihat pada Tabel IV-XXXIX dan Tabel IV-XL. Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utilisation* pada perangkat lunak Blender, dapat dilihat pada Tabel IV-XXXIX.

Tabel IV-XXXIX Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik *Rendering Engine* Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
64	15	8	2	10	15	16	6	40	77	2,2
65	12	6	11	6	12	12	33	24	81	2,3
66	16	15	1	3	16	30	3	12	61	1,7
67	13	20	1	1	13	40	3	4	60	1,7
68	17	13	5	0	17	26	15	0	58	1,7

Berdasarkan perhitungan pada Tabel IV-XXXIX dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang

berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* adalah sebesar 2,2 dan 2,3. Sedangkan untuk sub-faktor *resource-utilisation* memiliki nilai sebesar 1,7, 1,7, dan 1,7. Untuk tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* dan sub-faktor *resource-utilisation* berdasarkan karakteristik *rendering engine* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada.

Tabel IV-XL Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik *Rendering Engine* Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
64	12	10	3	8	12	20	9	32	73	2,2
65	6	16	9	2	6	32	27	8	73	2,2
66	19	11	1	2	19	22	3	8	52	1,6
67	4	28	1	0	4	56	3	0	63	1,9
68	13	15	5	0	13	30	15	0	58	1,8

Berdasarkan data pada Tabel IV-XL dapat dilihat bahwa nilai rata-rata untuk jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* adalah sebesar 2,2 dan 2,2. Sedangkan untuk sub-faktor *resource-utilisation* adalah sebesar 1,6, 1,9, dan 1,8.

e. Antarmuka perangkat lunak

Untuk tanggapan responden terhadap *performance efficiency* berdasarkan karaktersistik anarmuka perangkat lunak Blender dan K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XLI dan Tabel IV-XLII. Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan *performance efficiency* berdsarkan karakteristik antarmuka pada perangkat lunak Blender, dapat dilihat pada Tabel IV-XLI.

Tabel IV-XLI Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
80	24	5	3	3	24	10	9	12	55	1,6
81	20	10	0	5	20	20	0	20	60	1,7
82	23	6	2	4	23	12	6	16	57	1,6
83	10	19	2	4	10	38	6	16	70	2,0
84	11	23	1	0	11	46	3	0	60	1,7

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
85	18	11	6	0	18	22	18	0	58	1,7

Berdasarkan data pada Tabel IV-XLI dapat dilihat bahwa untuk tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 80, 81, dan 82 adalah sebesar 1,6, 1,7, dan 1,6. Sedangkan untuk tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *resource-utilisation* adalah sebesar 2,0, 1,7, dan 1,7. Sementara itu untuk mengetahui tanggapan responden terhadap sub-faktor *time-behaviour* dan *resource-utilisation* dari perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XLII.

Tabel IV-XLII Tanggapan Responden Terhadap *Performance Efficiency* Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
80	16	12	4	1	16	24	12	4	56	1,7
81	11	18	2	2	11	36	6	8	61	1,8
82	22	11	0	0	22	22	0	0	44	1,3
83	16	13	3	1	16	26	9	4	55	1,7
84	6	27	0	0	6	54	0	0	60	1,8
85	12	17	4	0	12	34	12	0	58	1,8

Dapat dilihat pada Tabel IV-XLII bahwa tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *time-behaviour* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 80, 81, dan 82 adalah sebesar 1,7, 1,8, dan 1,3. Sedangkan untuk tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *resource-utilisation* adalah sebesar 1,7, 1,8, dan 1,8.

IV.2.4 Tanggapan Terhadap Faktor *Operability*

Untuk tanggapan responden terhadap faktor *operability* pada perangkat lunak Blender dan K-3D ini berdasarkan pada karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi tersebut. Adapun untuk tanggapan berdasarkan karakteristik dari perangkat lunak pengolah animasi tersebut antar lain sebagai berikut:

a. *Rendering preview*

Untuk tanggapan responden berdasarkan karakteristik *rendering preview* terhadap faktor *operability* dapat dilihat pada Tabel IV-XLIII dan Tabel IV-XLIV. Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap sub-faktor *appropriateness recognisability* pada perangkat lunak Blender, dapat dilihat pada Tabel IV-XLIII.

Tabel IV-XLIII Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik *Rendering Preview* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
26	6	13	5	11	6	26	15	44	91	2,6
27	26	4	1	4	26	8	3	16	53	1,5

Berdasarkan data pada Tabel IV-XLIII bahwa nilai rata-rata untuk tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *appropriateness recognisability* adalah sebesar 2,6 dan 1,5. Sedangkan untuk tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *appropriateness recognisability* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XLIV.

Tabel IV-XLIV Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik *Rendering Preview* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
26	9	11	9	4	9	22	27	16	74	2,2
27	24	4	1	4	24	8	3	16	51	1,5

Dapat dilihat pada Tabel IV-XLIV bahwa nilai rata-rata untuk tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *appropriateness recognisability* berdasarkan karakteristik *rendering preview* pada perangkat lunak K-3D adalah sebesar 2,2 dan 1,5.

b. *Composite editor*

Untuk tanggapan responden terhadap faktor *operability* berdasarkan karakteristik *composite editor* dapa dilihat pada Tabel IV-XLV, Tabel IV-XLVI, Tabel IV-XLVII dan Tabel IV-XLVIII. Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap faktor *operability* perangkat lunak Blender

berdasarkan karakteristik *composite editor* dimana di dalamnya terdapat empat buah sub-faktor, yakni *appropriateness recognisability*, *learnability*, *ease of use* dapat dilihat pada Tabel IV-XLV, dan *helpfulness* pada Tabel IV-XLVI.

Tabel IV-XLV Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik *Composite Editor* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
45	11	18	3	3	11	36	9	12	68	1,9
46	21	9	3	2	21	18	9	8	56	1,6
47	9	11	10	5	9	22	30	20	81	2,3
48	11	9	7	8	11	18	21	32	82	2,3
49	5	14	10	6	5	28	30	24	87	2,5
50	8	14	4	9	8	28	12	36	84	2,4

Berdasarkan data pada Tabel IV-XLV dapat dilihat nilai rata-rata dari tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *appropriateness recognisability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 45 dan 46 adalah sebesar 1,9 dan 1,6, untuk sub-faktor *learnability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 47 dan 48 adalah sebesar 2,3 dan 2,3, dan untuk sub-faktor *ease of use* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 49 dan 50 adalah sebesar 2,5 dan 2,4. Sedangkan untuk sub-faktor *helpfulness* dapat dilihat pada Tabel IV-XLVI.

Tabel IV-XLVI Tanggapan Responden Terhadap Sub-faktor *Helpfulness* Karakteristik *Composite Editor* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
51	30	5	60	5	65	1,9

Berdasarkan perhitungan pada Tabel IV-XLVI dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *helpfulness* adalah sebesar 1,9. Sedangkan untuk tanggapan responden terhadap faktor *operability* berdasarkan karakteristik *composite editor* pada perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-XLVII dan Tabel IV-XLVIII.

Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap faktor *operability* berdasarkan karakteristik *composite editor* pada perangkat lunak K-3D, dimana dilamnya terdapat tiga sub-faktor, diantaranya *appropriateness*

recognisability, *learnability*, dan *ease of use* dapat dilihat pada Tabel IV-XLVII.

Tabel IV-XLVII Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik *Composite Editor* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
45	9	21	1	2	9	42	3	8	62	1,9
46	17	13	2	1	17	26	6	4	53	1,6
47	6	18	7	2	6	36	21	8	71	2,2
48	8	14	6	5	8	28	18	20	74	2,2
49	6	20	4	3	6	40	12	12	70	2,1
50	6	17	4	6	6	34	12	24	76	2,3

Berdasarkan Tabel IV-XLVII dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *appropriateness recognisability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 45 dan 46 adalah sebesar 1,9 dan 16, untuk sub-faktor *learnability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 47 dan 48 adalah sebesar 2,2 dan 2,2, dan untuk sub-faktor *ease of use* yang diwakili oleh nomor 49 dan 50 adalah sebesar 2,1 dan 2,3. Sedangkan untuk sub-faktor *helpfulness* dapat dilihat pada Tabel IV-XLVIII.

Tabel IV-XLVIII Tanggapan Responden Terhadap Sub-faktor *Helpfulness* Karakteristik *Composite Editor* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
51	26	7	52	7	59	1,8

Berdasarkan data pada Tabel IV-XLVIII dapat dilihat bahwa tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *helpfulness* pada perangkat lunak K-3D adalah sebesar 1,8.

c. *Rendering engine*

Untuk tanggapan responden berdasarkan karakteristik *rendering engine* terhadap faktor *operability* dapat dilihat pada Tabel IV-XLIX, Tabel IV-L, Tabel IV-LI, dan Tabel IV-LII. Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan faktor *operability* berdasarkan

karakteristik *rendering engine* yang terdapat pada perangkat lunak Blender, dapat dilihat pada Tabel IV-XLIX.

Tabel IV-XLIX Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik *Rendering Engine* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
69	11	15	4	5	11	30	12	20	73	2,1
70	9	14	5	7	9	28	15	28	80	2,3
71	10	6	9	10	10	12	27	40	89	2,5
72	6	15	6	8	6	30	18	32	86	2,5
73	8	13	6	8	8	26	18	32	84	2,4

Berdasarkan Tabel IV-XLIX dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tanggapan responden untuk masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *appropriateness recognisability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 69 adalah sebesar 2,1, untuk sub-faktor *learnability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 70 dan 71 adalah sebesar 2,3 dan 2,5, dan untuk sub-faktor *ease of use* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 72 dan 73 adalah sebesar 2,5 dan 2,4. Sedangkan untuk sub-faktor *helpfulness* dapat dilihat pada Tabel IV-L.

Tabel IV-L Tanggapan Responden Terhadap Sub-faktor *Helpfulness* Karakteristik *Rendering Engine* Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
74	29	6	58	6	64	1,8

Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tanggapan responden untuk pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *helpfulness* pada karakteristik *rendering engine* perangkat lunak Blender adalah 1,8.

Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap faktor *operability* berdasarkan karakteristik *rendering preview* yang terdapat pada perangkat lunak K-3D, dapat dilihat pada Tabel IV-LI.

Tabel IV-LI Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik *Rendering Engine* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
69	10	17	3	3	10	34	9	12	65	2,0
70	11	18	3	1	11	36	9	4	60	1,8
71	10	10	8	5	10	20	24	20	74	2,2
72	8	15	9	1	8	30	27	4	69	2,1

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
73	6	16	8	3	6	32	24	12	74	2,2

Berdasarkan data pada Tabel IV-LI dapat dilihat bahwa tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *appropriateness recognisability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 69 adalah sebesar 2,0, untuk sub-fator *learnability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 70 dan 71 adalah sebesar 1,8 dan 2,2, dan untuk sub-faktor *ease of use* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 72 dan 73 adalah sebesar 2,1 dan 2,2. Sedangkan untuk sub-faktor *helpfulness* dapat dilihat pada Tabel IV-LII.

Tabel IV-LII Tanggapan Responden Terhadap Sub-faktor *Helpfulness* Karakteristik *Rendering Engine* Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
74	21	12	42	12	54	1,6

Dapat dilihat pada Tabel IV-LII bahwa nilai rata-rata untuk tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *helpfulness* adalah sebesar 1,6.

d. Antarmuka perangkat lunak

Untuk tanggapan responden terhadap faktor *operability* berdasarkan karakteristik antarmuka perangkat lunak ini dapat dilihat pada Tabel IV-LIII, Tabel IV-LIV, Tabel IV-LV, dan Tabel IV-LVI. Dimana pada karakteristi ini terdapat enam sub-faktor yang ada didalamnya, antara lain *appropriateness recognisability*, *learnability*, *ease of use*, *helpfulness*, *attractiveness*, dan *technical accessibility*.

Berikut ini merupakan tanggapan responden terhdap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan faktor *operability* berdasarkan karakteristik antarmuka perangkat lunak pada perangkat lunak Blender yang dihitung dengan menggunakan skala *likert*, dapat dilihat pada Tabel IV-LIII.

Tabel IV-LIII Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
88	4	19	9	3	4	38	27	12	81	2,3
91	6	13	10	6	6	26	30	24	86	2,5
92	5	10	10	10	5	20	30	40	95	2,7
93	12	15	3	3	12	30	15	12	69	2,0

Berdasarkan Tabel IV-LIII dua nilai rata-rata tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *ease of use* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 91 dan 92 sebesar 2,5 dan 2,7, dan sub-faktor *helpfulness* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 93 adalah sebesar 2,0. Sementara untuk mengetahui nilai rata-rata tanggapan responden terhadap sub-faktor *attractiveness* dan *technical accessibility* menggunakan perhitungan dengan skala *guttman*.

Berikut ini tanggapan responden terhadap faktor *operability* berdasarkan karakteristik antarmuka perangkat lunak dengna menggunakan skala *guttman*, dapat dilihat pada Tabel IV-LIV.

Tabel IV-LIV Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak Blender

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
86	32	3	64	3	67	1,9
87	29	6	58	6	64	1,8
89	26	9	52	9	61	1,7
90	29	6	58	6	64	1,8
94	26	9	52	9	61	1,7
95	23	12	46	12	58	1,7
96	21	14	42	14	56	1,6

Berdasarkan Tabel IV-LIV dapat dilihat untuk nilai rata-rata tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *learnability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 89 dan 90 adalah sebesar 1,7 dan 1,8, untuk sub-faktor *attractiveness* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 94 adalah sebesar 1,7, dan untuk sub-faktor *technical accessibility* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 95 dan 96 adalah sebesar 1,7 dan 1,6. Sedangkan untuk mengetahui nilai rata-rata tanggapan responden terhadap sub-faktor *appropriateness recognisability* dapat diketahui

berdasarkan hasil perhitungan dari nomor 86, 87, dan 88 masing-masing adalah 1,9, 1,8, dan 2,3.

Berikut ini merupakan tanggapan responden terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan faktor *operability* berdasarkan karakteristik antarmuka perangkat lunak dengan perhitungna yang sama seperti pada perangkat lunak Blender, dapat dilihat pada Tabel IV-LV.

Tabel IV-LV Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban				Jumlah Nilai				Total	Rata-rata Item
	A	B	C	D	A	B	C	D		
88	15	14	4	0	15	28	12	0	55	1,7
91	10	8	10	5	10	16	30	20	76	2,3
92	7	16	7	3	7	32	21	12	72	2,2
93	15	11	5	2	15	22	15	8	60	1,8

Berdasarkan data pada Tabel IV-LV dapat dilihat bahwa nilai rata-rata untuk tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *easy of use* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 91 dan 92 adalah sebesar 2,3 dan 2,2, dan untuk sub-faktor *helpfulness* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 93 adalah sebesar 1,8. Berikut ini merupakan perhitungan nilai rata-rata tanggapan responden terhadap faktor *operability* dengan menggunakan skala guttman, dapat dilihat pada Tabel IV-LVI.

Tabel IV-LVI Tanggapan Responden Terhadap *Operability* Karakteristik Antarmuka Perangkat Lunak Pada Perangkat Lunak K-3D

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Nilai		Total	Rata-rata Item
	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
86	22	11	44	11	55	1,7
87	24	9	48	9	57	1,7
89	16	17	32	17	49	1,5
90	15	18	30	18	48	1,5
94	17	16	34	16	50	1,5
95	13	20	26	20	46	1,4
96	12	21	24	21	45	1,4

Berdasarkan data pada Tabel IV-LVI bahwa nilai rata-rata dari tanggapan responden terhadap masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan sub-faktor *learnability* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 89 dan 90 adalah sebesar 1,5 dan 1,5, untuk sub-faktor *attractiveness* yang diwakili oleh pertanyaan nomor 94 adalah sebesar 1,5, dan untuk sub-faktor *technical*

accessibility yang diwakili oleh pertanyaan nomor 95 dan 96 adalah sebesar 1,4 dan 1,4. Sedangkan untuk mengetahui nilai dari sub-faktor *appropriateness recognisability* dapat dilihat berdasarkan perhitungan dari nomor 86, 87, dan 88 masing-masing adalah 1,7, 1,7, dan 1,7.

IV.3 Tanggapan Responden Terhadap Tingkat Penerimaan Perangkat Lunak Pengolah Animasi Tiga Dimensi

Untuk mengetahui tanggapan dari responden terhadap tingkat penerimaan perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi, maka didapat beberapa tanggapan terkait kualitas perangkat lunak pengolah animasi tersebut berdasarkan karakteristiknya masing-masing. Pada pengukuran tingkat penerimaan ini digunakan skala *likert* sebagai metode penilaian dari tanggapan responden berdasarkan kuesioner yang telah diajukan. Adapun untuk jenis pertanyaan terkait tingkat penerimaan ini terdapat dua jenis, yaitu pertanyaan positif dan pertanyaan negatif. Beberapa nomor yang menggunakan pertanyaan berjenis positif adalah nomor 4, 9, 17, 18, 38, 45, 46, 47, dan 49, sedangkan pertanyaan lainnya adalah pertanyaan berjenis negatif.

Dalam pengambilan kesimpulan dari hasil pengolahan tanggapan responden ini menggunakan nilai hasil rata-rata dari setiap kriteria, apabila nilai tersebut lebih dari sama dengan 3 maka hasilnya positif, sedangkan apabila nilai rata-rata tersebut kurang dari 3 maka hasilnya adalah negatif.

IV.3.1 Tanggapan Terhadap *Perceived Ease of Use*

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan kuesioner terkait tanggapan responden terhadap tingkat penerimaan perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi, maka diperoleh tanggapan berdasarkan faktor *perceived ease of use* dari perangkat lunak K-3D seperti yang dapat dilihat pada Tabel IV-LVII.

Tabel IV-LVII Tanggapan Responden Terhadap *Perceived Ease of Use* Perangkat Lunak K-3D

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
1	2	12	12	7	0	2	24	36	28	0	90	2,7	2,8
2	1	11	17	4	0	1	22	51	16	0	90	2,7	
3	0	5	21	7	0	0	10	63	28	0	101	3,1	

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
4	4	12	14	3	0	4	24	42	12	0	82	2,5	
12	3	16	14	0	0	3	32	42	0	0	77	2,3	2,6
13	4	7	12	9	1	4	14	36	36	5	95	2,9	
22	0	9	19	5	0	0	18	57	20	0	95	2,9	2,9
23	0	12	16	5	0	0	24	48	20	0	92	2,8	
24	0	9	18	6	0	0	18	54	24	0	96	2,9	
31	0	14	18	1	0	0	28	54	4	0	86	2,6	2,8
32	0	11	13	9	0	0	22	39	36	0	97	2,9	
41	2	11	18	2	0	2	22	54	8	0	86	2,6	2,6
42	1	15	13	4	0	1	30	39	16	0	86	2,6	
43	1	11	20	1	0	1	22	60	4	0	87	2,6	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel IV-LVII bahwa nilai kriteria dari tanggapan responden terhadap faktor *perceived ease of use* yang berhubungan dengan karakteristik pemodelan karakter yang diwakili oleh nomor pertanyaan 1 sampai dengan 4 adalah sebesar 2,8 dan menandakan bahwa pada tingkat penerimaan dari pengguna terhadap pemodelan multi karakter pada perangkat lunak K-3D ini masih kurang. Begitu pula dengan nilai yang ditunjukkan oleh hubungan antara *perceived ease of use* dengan *rendering preview, composite editor, rendering engine,* dan antarmuka perangkat lunak secara berurutan masing-masing adalah 2,6, 2,9, 2,8, dan 2,6 yang menandakan bahwa tingkat penerimaan dari pengguna terhadap karakteristik ini masih kurang. Sedangkan untuk perangkat lunak Blender dapat dilihat pada Tabel IV-LVIII.

Tabel IV-LVIII Tanggapan Responden Terhadap *Perceived Ease of Use* Perangkat Lunak Blender

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
1	1	16	11	7	0	1	32	33	28	0	94	2,7	3,0
2	1	14	13	7	0	1	28	39	28	0	96	2,7	
3	0	8	18	9	0	0	16	54	36	0	106	3,0	
4	4	13	15	3	0	20	52	45	6	0	123	3,5	
12	3	24	7	1	0	3	48	21	4	0	76	2,2	2,4
13	6	12	8	8	1	6	24	24	32	5	91	2,6	
22	0	13	15	7	0	0	26	45	28	0	99	2,8	2,9
23	0	10	20	5	0	0	20	60	20	0	100	2,9	
24	0	11	16	8	0	0	22	48	32	0	102	2,9	
31	0	18	16	1	0	0	36	48	4	0	88	2,5	2,8
32	0	8	14	13	0	0	16	42	52	0	110	3,1	
41	6	19	9	1	0	6	38	27	4	0	75	2,1	2,3
42	2	20	12	1	0	2	40	36	4	0	82	2,3	

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
43	2	21	11	1	0	2	42	33	4	0	81	2,3	

Berdasarkan data pada Tabel IV-LVIII bahwa tanggapan responden terhadap *perceived ease of use* perangkat lunak Blender yang berhubungan dengan pemodelan multi karakter menghasilkan nilai 3,0 yang berarti positif, artinya karakteristik pemodelan multi karakter pada perangkat lunak Blender sudah dapat diterima oleh pengguna. Berbeda dengan hubungan antara *perceived ease of use* dan karakteristik yang lainnya, yaitu *rendering preview, composite editor, rendering engine,* dan antarmuka perangkat lunak secara berturut-turut menghasilkan nilai 2,4, 2,9, 2,8, dan 2,3 yang berarti negatif atau karakteristik tersebut masih memiliki kekurangna bagi pengguna.

IV.3.2 Tanggapan Terhadap *Perceived Usefulness*

Untuk tanggapan responden terhadap faktor *perceived usefulness* berdasarkan karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi maka diperoleh hasil dari tanggapan terhadap perangkat lunak K-3D sebagai berikut:

Tabel IV-LIX Tanggapan Responden Terhadap *Perceived Usefulness* Perangkat Lunak K-3D

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
5	2	9	19	3	0	2	18	57	12	0	89	2,7	2,7
14	6	8	17	2	0	6	16	51	8	0	81	2,5	2,4
15	8	8	14	3	0	8	16	42	12	0	78	2,4	
25	0	10	18	5	0	0	20	54	20	0	94	2,8	2,8
26	0	11	21	1	0	0	22	63	4	0	89	2,7	
33	0	14	18	1	0	0	28	54	4	0	86	2,6	2,8
34	0	7	20	6	0	0	14	60	24	0	98	3,0	
44	3	11	19	0	0	3	22	57	0	0	82	2,5	2,5

Berdasarkan hasil pengolahan terhadap tanggapan responden terkait *perceived usefulness* yang berhubungan dengan pemodelan multi karakter, *rendering preview, composite editor, rendering engine,* dan antarmuka perangkat lunak secara berturut-turut adalah 2,7, 2,4, 2,8, 2,8, dan 2,5 yang berarti bahwa pada beberapa karakteristik tersebut masih terdapat kekurangan bagi pengguna apabila dilihat dari sisi *perceived usefulness*. Untuk tanggapan respondent terhadap perangkat lunak Blender dapat dilihat pada Tabel IV-LX.

Tabel IV-LX Tanggapan Responden Terhadap *Perceived Usefulness* Perangkat Lunak Blender

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
5	3	14	14	4	0	3	28	42	16	0	89	2,5	2,5
14	4	14	14	3	0	4	28	42	12	0	86	2,5	2,4
15	6	16	8	5	0	6	32	24	20	0	82	2,3	
25	0	13	18	4	0	0	26	54	16	0	96	2,7	2,7
26	0	14	17	4	0	0	28	51	16	0	95	2,7	
33	0	21	14	0	0	0	42	42	0	0	84	2,4	2,7
34	0	6	23	6	0	0	12	69	24	0	105	3,0	
44	2	10	22	1	0	2	20	66	4	0	92	2,6	2,6

Dapat dilihat bahwa pada Tabel IV-LX tanggapan responden terhadap *perceived usefulness* berdasarkan karakteristik pemodelan multi karakter, *rendering preview*, *composite editor*, *rendering engine*, dan antarmuka perangkat lunak masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari nilai setiap kriteria secara berturut-turut adalah 2,5, 2,4, 2,7, 2,7, dan 2,6 yang masih kurang dari nilai standar yang telah ditentukan.

IV.3.3 Tanggapan Terhadap *Attitude Toward Using*

Untuk tanggapan responden terhadap tingkat penerimaan perangkat lunak pada faktor *attitude toward using* berdasarkan karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi, maka diperoleh hasil dari perangkat lunak K-3D sebagai berikut:

Tabel IV-LXI Tanggapan Responden Terhadap *Attitude Toward Using* Perangkat Lunak K-3D

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
6	5	10	17	1	0	5	20	51	4	0	80	2,4	2,5
7	2	13	18	0	0	2	26	54	0	0	82	2,5	
16	9	6	17	1	0	9	12	51	4	0	76	2,3	2,7
17	10	6	14	3	0	10	12	42	12	0	76	2,3	
18	0	5	15	8	5	0	10	45	32	25	112	3,4	
27	0	13	19	1	0	0	26	57	4	0	87	2,6	2,7
28	1	15	14	0	3	1	30	42	0	15	88	2,7	
35	1	12	20	0	0	1	24	60	0	0	85	2,6	2,6
36	2	12	18	1	0	2	24	54	4	0	84	2,5	
45	0	4	16	11	2	0	8	48	44	10	110	3,3	3,3
46	1	3	18	9	2	1	6	54	36	10	107	3,2	

Berdasarkan Tabel IV-LXI dapat dilihat bahwa tanggapan responden dalam hal *attitude toward using* berdasarkan karakteristik antarmuka perangkat lunak diperoleh bahwa tanggapan responden tersebut bernilai positif karena memiliki nilai 3,3, artinya bahwa antarmuka pada perangkat lunak K-3D ini sudah dapat diterima oleh pengguna. Sedangkan untuk hubungan antara *attitude toward using* dengan pemodelan multi karakter, *rendering preview*, *composite editor*, dan *rendering engine* masing-masing memiliki nilai 2,5, 2,7, 2,7, dan 2,6 yang artinya karakteristik ini belum memenuhi tingkat penerimaan dari pengguna dalam hal *attitude toward using*. Untuk tanggapan responden terkait *attitude toward using* pada perangkat lunak Blender dapat dilihat pada.

Tabel IV-LXII Tanggapan Responden Terhadap *Attitude Toward Using* Perangkat Lunak Blender

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
6	5	14	14	2	0	5	28	42	8	0	83	2,4	2,4
7	4	12	18	1	0	4	24	54	4	0	86	2,5	
16	9	10	14	2	0	9	20	42	8	0	79	2,3	4,1
17	8	10	8	9	0	40	50	40	45	0	175	5,0	
18	0	13	11	8	3	0	65	55	40	15	175	5,0	
27	1	21	13	0	0	1	42	39	0	0	82	2,3	2,4
28	1	15	19	0	0	1	30	57	0	0	88	2,5	
35	1	14	18	2	0	1	28	54	8	0	91	2,6	2,5
36	1	19	13	2	0	1	38	39	8	0	86	2,5	
45	0	4	13	15	3	0	20	65	75	15	175	5,0	5,0
46	0	4	15	13	3	0	20	75	65	15	175	5,0	

Berdasarkan data pada Tabel IV-LXII dapat dilihat bahwa tanggapan responden terhadap karakteristik antarmuka perangkat lunak dan karakteristik *rendering preview* menghasilkan nilai positif yaitu 5,0 dan 4,1. Hal ini menandakan bahwa karakteristik tersebut sudah dapat diterima dengan baik oleh responden dalam hal *attitude toward using*. Berbeda dengan karakteristik pemodelan perangkat lunak, *composite editor*, dan *rendering engine* pada Blender masih memiliki kekurangan bagi pengguna dengan nilai masing-masing adalah 2,4, 2,4, dan 2,5.

IV.3.4 Tanggapan Terhadap *Behavioral Intention to Use*

Berikut ini merupakan tanggapan dari responden terhadap *behavioral intention to use* yang berhubungan dengan karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi K-3D, dapat dilihat pada Tabel IV-LXIII.

Tabel IV-LXIII Tanggapan Responden Terhadap *Behavioral Intention to Use* Perangkat Lunak K-3D

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
8	5	8	17	3	0	5	16	51	12	0	84	2,5	2,6
9	2	12	17	2	0	2	24	51	8	0	85	2,6	
19	0	3	20	8	2	0	6	60	32	10	108	3,3	3,4
20	0	2	16	9	6	0	4	48	36	30	118	3,6	
29	1	11	20	1	0	1	22	60	4	0	87	2,6	2,6
37	1	13	18	1	0	1	26	54	4	0	85	2,6	2,6
38	4	9	16	4	0	4	18	48	16	0	86	2,6	
47	1	3	20	7	2	1	6	60	28	10	105	3,2	3,2

Dapat dilihat pada Tabel IV-LXIII bahwa berdasarkan tanggapan dari responden terhadap karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi dalam hal *behavioral intention to use* diperoleh nilai positif pada *rendering preview* dan antarmuka perangkat lunak, yakni masing-masing 3,4 dan 3,2 yang menunjukkan bahwa berdasarkan hubungan antara *behavioral intention to use* terhadap karakteristik tersebut sudah dapat diterima oleh pengguna perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi. Sedangkan pada karakteristik yang lainnya seperti pemodelan multi karakter, *composite editor*, dan *rendering engine* hanya memiliki nilai 2,6 yang artinya berdasarkan *behavioral intention to use* terhadap karakteristik tersebut masih memiliki kekurangan. Sementara itu untuk tanggapan responden pada *behavioral intention to use* terhadap karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi pada Blender dapat dilihat pada Tabel IV-LXIV.

Tabel IV-LXIV Tanggapan Responden Terhadap *Behavioral Intention to Use* Perangkat Lunak Blender

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
8	4	10	20	1	0	4	20	60	4	0	88	2,5	2,6
9	2	17	15	1	0	10	68	45	2	0	125	3,6	
19	0	3	13	16	3	0	6	39	64	15	124	2,5	3,6
20	0	2	11	19	3	0	4	33	76	15	128	2,7	
29	1	12	21	1	0	1	24	63	4	0	92	2,6	2,6

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
37	1	14	20	0	0	1	28	60	0	0	89	2,5	3,0
38	2	12	19	2	0	10	48	57	4	0	119	3,4	
47	0	4	13	15	3	0	20	65	75	15	175	5,0	5,0

Berdasarkan tanggapan responden pada *behavioral intention to use* terhadap karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi pada Blender, diperoleh data seperti yang dapat dilihat pada Tabel IV-LXIV bahwa tanggapan responden terhada *rendering preview*, *rendering engine*, dan antarmuka perangkat lunak masing-masing memiliki nilai positif yaitu 3,6, 3,0, dan 5,0 yang berarti bahwa karakteristik ini berdasarkan *behavioral intention to use* dari pengguna sudah dapat diterima dengan baik. Sedangkan untuk karakteristik pemodelan multi karakter dan *composite editor* masih memiliki kekurangan seperti yang dapat dilihat pada Tabel IV-LXIV masing-masing memiliki nilai 2,6 dan menandakan nilai ini masih negatif dari standar yang telah ditentukan sebelumnya.

IV.3.5 Tanggapan Terhadap *Actual System Usage*

Utuk tanggapan responden terhadap faktor *actual system usage* yang berkaitan dengna karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-LXV.

Tabel IV-LXV Tanggapan Responden Terhadap *Actual System Usage* Perangkat Lunak K-3D

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
10	4	8	20	1	0	4	16	60	4	0	84	2,5	2,5
11	3	10	20	0	0	3	20	60	0	0	83	2,5	
21	5	7	17	4	0	5	14	51	16	0	86	2,6	2,6
30	1	8	24	0	0	1	16	72	0	0	89	2,7	2,7
39	1	12	18	1	1	1	24	54	4	5	88	2,7	2,8
40	1	6	23	3	0	1	12	69	12	0	94	2,8	
48	2	9	22	0	0	2	18	66	0	0	86	2,6	2,9
49	0	3	23	5	2	0	6	69	20	10	105	3,2	

Berdasarkan data pada Tabel IV-LXV dapat dilihat bahwa tanggapan responden pada *actual system usage* terhadap karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi pada perangkat lunak K-3D masih memiliki kekurangan, hal ini dapat dilihat dari nilai masing-masing karakteristik seperti pemodelan multi karakter, *rendering preview*, *composite editor*, *rendering engine*,

dan antarmuka perangkat lunak yang memiliki nilai 2,5, 2,6, 2,7, 2,8, dan 2,9. Sedangkan untuk tanggapan terhadap perangkat lunak Blender dapat dilihat pada Tabel IV-LXVI.

Tabel IV-LXVI Tanggapan Responden Terhadap *Actual System Usage* Perangkat Lunak Blender

No.	Jawaban					Jumlah Nilai					Total	Rata-rata	
	SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS		Item	Kriteria
10	3	8	21	3	0	3	16	63	12	0	94	2,7	2,5
11	4	19	11	1	0	4	38	33	4	0	79	2,3	
21	3	9	22	1	0	3	18	66	4	0	91	2,6	2,6
30	1	7	26	0	1	1	14	78	0	5	98	2,8	2,8
39	1	16	17	1	0	1	32	51	4	0	88	2,5	2,6
40	1	9	23	2	0	1	18	69	8	0	96	2,7	
48	2	10	22	1	0	2	20	66	4	0	92	2,6	2,6
49	0	4	17	10	4	0	16	51	20	4	91	2,6	

Dapat dilihat pada Tabel IV-XLVI bahwa berdasarkan tanggapan responden pada *actual system usage* terhadap karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi didapat nilai negatif pada setiap karakteristik, diantaranya pemodelan multi karakter, *rendering preview*, *composite editor*, *rendering engine*, dan antarmuka perangkat lunak masing-masing memiliki nilai 2,5, 2,6, 2,8, 2,6, dan 2,6. Hal ini menandakan bahwa tanggapan responden atau pengguna terhadap karakteristik tersebut masih memiliki kekurangan berdasarkan *actual system usage*.

IV.4 Metrik Penilaian Faktor Kualitas Berdasarkan Karakteristik Perangkat Lunak

Berdasarkan pembahasan pada poin IV.2 terkait tanggapan responden terhadap faktor kualitas berdasarkan karakteristik perangkat lunak, maka dapat dilihat hasil dari pengolahan tanggapan responden tersebut terhadap faktor kualitas berdasarkan karakteristik perangkat lunak sebagai berikut:

Tabel IV-LXVII Hasil Penilaian Tanggapan Responden Terhadap Faktor Kualitas Berdasarkan Karakteristik Perangkat Lunak Blender

Faktor Kualitas	Sub-faktor Kualitas	Hasil Penilaian				
		Pemodelan Multi Karakter	*Rendering Preview*	*Composite Editor*	*Rendering Engine*	Antarmuka Perangkat Lunak
Functional Suitability	*Appropriateness*		1,9	1,8	1,7	2,2
	Accuracy		1,7	1,8	1,6	1,9
Reliability	*Availability*		1,5	1,4	1,3	
	Fault Tolerance	2,7	1,7	2,0	2,0	
	Recoverability	1,5	1,4	1,5	1,4	
Performance Efficiency	*Time-behaviour*	2,1	2,1	2,1	2,3	1,6
	Resource-utilisation	1,8	1,7	1,8	1,7	1,8
Operability	*Appropriateness Recognisability*		2,1	1,8	2,1	2,0
	Learnability			2,3	2,4	1,8
	Ease of Use			2,4	2,4	2,6
	Helpfulness			1,9	1,8	2,0
	Attractiveness					1,7
	Technical Accesibility					1,6

Sedangkan untuk hasil penilaian tanggapan responden terhadap faktor kualitas berdasarkan karakteristik dari perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-LXVIII.

Tabel IV-LXVIII Hasil Penilaian Tanggapan Responden Terhadap Faktor Kualitas Berdasarkan Karakteristik Perangkat Lunak K-3D

Faktor Kualitas	Sub-faktor Kualitas	Hasil Penilaian				
		Pemodelan Multi Karakter	*Rendering Preview*	*Composite Editor*	*Rendering Engine*	Antarmuka Perangkat Lunak
Functional Suitability	*Appropriateness*		1,8	1,7	1,7	1,8
	Accuracy		1,7	1,6	1,6	1,8
Reliability	*Availability*		1,3	1,4	1,5	
	Fault Tolerance	2,7	1,8	2,0	1,9	
	Recoverability	1,5	1,7	1,3	1,4	

Faktor Kualitas	Sub-faktor Kualitas	Hasil Penilaian				
		Pemodelan Multi Karakter	*Rendering Preview*	*Composite Editor*	*Rendering Engine*	Antarmuka Perangkat Lunak
Performance Efficiency	*Time-behaviour*	2,0	2,2	1,9	2,2	1,6
	Resource-utilisation	1,8	1,7	1,7	1,7	1,7
Operability	*Appropriateness Recognisability*		1,7	1,7	2,0	1,7
	Learnability			2,2	2,0	1,5
	Ease of Use			2,2	2,2	2,2
	Helpfulness			1,8	1,6	1,8
	Attractiveness					1,5
	Technical Accesibility					1,4

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel IV-LXVII dan Tabel IV-LXVIII, maka dibentuklah sebuah metrik kualitas dari masing-masing perangkat lunak dengan menggunakan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$F = w_1 c_1 + w_2 c_2 + \cdots + w_n c_n$$

Dimana *F* merupakan nilai dari faktor kualitas yang digunakan, *w* merupakan bobot dari masing-masing kriteria, dan *c* merupakan nilai dari kriteria yang digunakan. Kriteria pada perhitungan ini diambil dari nilai rata-rata jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang diajukan. Maka berdasarkan perhitungan ini dapat dilihat metrik kualitas yang terbentuk dapat dilihat pada Tabel IV-LXIX.

Tabel IV-LXIX Metrik Kualitas Perangkat Lunak Berdasarkan Karakteristik Perangkat Lunak

Karakteristik Perangkat Lunak	Sub-karakteristik	No. Kriteria	(C) Blender	(C) K-3D	W	Jumlah		Faktor (F)	
						Blender	K-3D	Blender	K-3D
Pemodelan Multi Karakter	*Fault Tolerance*	1	2,8	2,6	0,5	1,4	1,3	2,8	2,6
		2	2,7	2,5	0,5	1,4	1,3		
	Recoverability	3	1,4	1,3	0,5	0,7	0,7	1,5	1,4
		4	1,6	1,5	0,5	0,8	0,8		
	Time-Behaviour	5	2,2	2,3	0,5	1,1	1,2	2,1	2,0

Karakteristik Perangkat Lunak	Sub-karakteristik	No. Kriteria	(C) Blender	(C) K-3D	W	Jumlah		Faktor (F)	
						Blender	K-3D	Blender	K-3D
		6	1,9	1,7	0,5	1,0	0,9		
	Resource-Utilisation	7	1,9	1,6	0,3	0,6	0,5	1,8	1,8
		8	1,7	1,9	0,3	0,5	0,6		
		9	1,7	1,9	0,4	0,7	0,8		
Rendering Preview	*Appropriateness*	10	1,9	1,8	0,5	1,0	0,9	1,9	1,8
		11	1,9	1,8	0,5	1,0	0,9		
	Accuracy	12	1,7	1,7	0,5	0,9	0,9	1,8	1,7
		13	1,8	1,7	0,5	0,9	0,9		
	Availability	14	1,4	1,3	0,5	0,7	0,7	1,5	1,3
		15	1,5	1,3	0,5	0,8	0,7		
	Fault Tolerance	16	1,8	1,7	0,25	0,5	0,4	1,7	1,8
		17	1,7	1,8	0,25	0,4	0,5		
		18	2,0	1,9	0,25	0,5	0,5		
		19	1,4	1,7	0,25	0,4	0,4		
	Recoverability	20	1,4	1,7	1,0	1,4	1,7	1,4	1,7
	Time-Behaviour	21	2,0	2,2	0,5	1,0	1,1	2,2	2,3
		22	2,3	2,3	0,5	1,2	1,2		
	Resource-Utilisation	23	1,7	1,7	0,3	0,5	0,5	1,7	1,8
		24	1,7	1,8	0,3	0,5	0,5		
		25	1,7	1,8	0,4	0,7	0,7		
	Appropriateness Recognisability	26	2,6	2,2	0,5	1,3	1,1	2,1	1,9
		27	1,5	1,5	0,5	0,8	0,8		
Composite Editor	*Appropriateness*	28	1,9	1,7	0,5	1,0	0,9	1,8	1,7
		29	1,7	1,7	0,5	0,9	0,9		
	Accuracy	30	1,9	1,6	0,5	1,0	0,8	1,9	1,6
		31	1,8	1,6	0,5	0,9	0,8		
	Availability	32	1,4	1,4	0,5	0,7	0,7	1,4	1,4
		33	1,4	1,3	0,5	0,7	0,7		
	Fault Tolerance	34	2,1	2,0	0,2	0,4	0,4	2,0	2,0
		35	2,2	2,3	0,2	0,4	0,5		
		36	2,2	2,3	0,2	0,4	0,5		
		37	1,7	1,6	0,2	0,3	0,3		
		38	1,9	1,9	0,2	0,4	0,4		
	Recoverability	39	1,5	1,3	1,0	1,5	1,3	1,5	1,3
	Time-Behaviour	40	2,0	2,0	0,5	1,0	1,0	2,2	2,0
		41	2,3	1,9	0,5	1,2	1,0		
	Resource-Utilisation	42	1,8	1,7	0,3	0,5	0,5	1,8	1,7
		43	1,8	1,8	0,3	0,5	0,5		
		44	1,7	1,6	0,4	0,7	0,6		
	Appropriateness Recognisability	45	1,9	1,9	0,5	1,0	1,0	1,8	1,8
		46	1,6	1,6	0,5	0,8	0,8		
	Learnability	47	2,3	2,2	0,5	1,2	1,1	2,3	2,2
		48	2,3	2,2	0,5	1,2	1,1		

Karakteristik Perangkat Lunak	Sub-karakteristik	No. Kriteria	(C) Blender	(C) K-3D	W	Jumlah		Faktor (F)	
						Blender	K-3D	Blender	K-3D
	Ease of Use	49	2,5	2,1	0,5	1,3	1,1	2,5	2,2
		50	2,4	2,3	0,5	1,2	1,2		
	Helpfulness	51	1,9	1,8	1,0	1,9	1,8	1,9	1,8
Rendering Engine	*Appropriateness*	52	1,8	1,7	0,5	0,9	0,9	1,8	1,7
		53	1,7	1,6	0,5	0,9	0,8		
	Accuracy	54	1,5	1,4	0,5	0,8	0,7	1,6	1,6
		55	1,7	1,7	0,5	0,9	0,9		
	Availability	56	1,3	1,6	0,5	0,7	0,8	1,3	1,6
		57	1,3	1,5	0,5	0,7	0,8		
	Fault Tolerance	58	2,0	2,2	0,25	0,5	0,6	2,1	2,0
		59	2,0	1,6	0,25	0,5	0,4		
		60	2,0	2,2	0,25	0,5	0,6		
		61	2,2	1,9	0,25	0,6	0,5		
	Recoverability	62	1,5	1,4	0,5	0,8	0,7	1,4	1,4
		63	1,3	1,4	0,5	0,7	0,7		
	Time-Behaviour	64	2,2	2,2	0,5	1,1	1,1	2,3	2,2
		65	2,3	2,2	0,5	1,2	1,1		
	Resource-Utilisation	66	1,7	1,6	0,3	0,5	0,5	1,7	1,8
		67	1,7	1,9	0,3	0,5	0,6		
		68	1,7	1,8	0,4	0,7	0,7		
	Appropriateness Recognisability	69	2,1	2,0	1,0	2,1	2,0	2,1	2,0
	Learnability	70	2,3	1,8	0,5	1,2	0,9	2,4	2,0
		71	2,5	2,2	0,5	1,3	1,1		
	Ease of Use	72	2,5	2,1	0,5	1,3	1,1	2,5	2,2
		73	2,4	2,2	0,5	1,2	1,1		
	Helpfulness	74	1,8	1,6	1,0	1,8	1,6	1,8	1,6
Antarmuka Perangkat Lunak	*Appropriateness*	75	1,7	1,7	0,25	0,4	0,4	2,2	1,8
		76	2,5	2,4	0,25	0,6	0,6		
		77	1,9	1,6	0,25	0,5	0,4		
		78	2,8	1,5	0,25	0,7	0,4		
	Accuracy	79	1,9	1,8	1,0	1,9	1,8	1,9	1,8
	Time-Behaviour	80	1,6	1,7	0,3	0,5	0,5	1,6	1,6
		81	1,7	1,8	0,4	0,7	0,7		
		82	1,6	1,3	0,3	0,5	0,4		
	Resource-Utilisation	83	2,0	1,7	0,3	0,6	0,5	1,8	1,8
		84	1,7	1,8	0,3	0,5	0,5		
		85	1,7	1,8	0,4	0,7	0,7		
	Appropriateness Recognisability	86	1,9	1,7	0,3	0,6	0,5	2,0	1,7
		87	1,8	1,7	0,3	0,5	0,5		
		88	2,3	1,7	0,4	0,9	0,7		

Karakteristik Perangkat Lunak	Sub-karakteristik	No. Kriteria	(C) Blender	(C) K-3D	W	Jumlah		Faktor (F)	
						Blender	K-3D	Blender	K-3D
	Learnability	89	1,7	1,5	0,5	0,9	0,8	1,8	1,5
		90	1,8	1,5	0,5	0,9	0,8		
	Ease of Use	91	2,5	2,3	0,5	1,3	1,2	2,6	2,3
		92	2,7	2,2	0,5	1,4	1,1		
	Helpfulness	93	2,0	1,8	1,0	2,0	1,8	2,0	1,8
	Attractiveness	94	1,7	1,5	1,0	1,7	1,5	1,7	1,5
	Technical Accessibility	95	1,7	1,4	0,5	0,9	0,7	1,7	1,4
		96	1,6	1,4	0,5	0,8	0,7		

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel IV-LXIX bahwa pada beberapa kriteria yang dibentuk terdapat beberapa keunggulan dari perangkat lunak Blender dibandingkan dengan perangkat lunak K-3D berdsarkan karakteristik dari perangkat lunaknya. Beberapa keunggulan dari perangkat lunak Blender sendiri antara lain:

1. Pemberian toleransi kegagalan dalam pemodelan multi karakter
2. Keakuratan hasil dan *output* dari fungsionalitas yang diberikan pada *rendering preview*.
3. Pemberian toleransi kegagalan dan keakuratan pada *composite editor*.
4. Kemudahan dan pemberian toleransi kegagalan pada *rendering engine*.
5. Kelengkapan dan kemudahan dalam penggunaan perangkat lunak yang ditunjukkan oleh antarmuka perangkat lunak.

Sedangkan untuk perangkat lunak K-3D sendiri memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan perangkat lunak Blender, antara lain:

1. Pemberian toleransi kegagalan pada K-3D dalam karakteristik *rendering preview* lebih baik dibandingkan dengan perangkat lunak Blender.
2. Penggunaan sumber daya untuk *rendering engine* dan *rendering preview* pada perangkat lunak K-3D lebih baik daripada perangkat lunak Blender.

IV.5 Metrik Penilaian Faktor Penerimaan Berdasarkan Karakteristik Perangkat Lunak

Berdasarkan hasil dari pengolahan tanggapan responden terhadap faktor penerimaan perangkat lunak pada pembahasan IV.3, maka didapat metrik penilaian terhadap perangkat lunak Blender sebagai berikut:

Tabel IV-LXX Metrik Penilaian Faktor Penerimaan Perangkat Lunak Blender

Faktor Penerimaan	Pemodelan Multi Karakter	Rendering Preview	Composite Editor	Rendering Engine	Antarmuka Perangkat Lunak
Perceived Ease of Use	3	2,4	2,9	2,8	2,3
Perceived Usefulness	2,5	2,4	2,7	2,7	2,6
Attitude Toward Using	2,4	4,1	2,4	2,5	5
Behavioral Intention to Use	2,6	3,6	2,6	3	5
Actual System Usage	2,5	2,6	2,8	2,6	2,6

Dapat dilihat pada Tabel IV-LXX bahwa masih terdapat kekurangan bagi pengguna dalam beberapa hal, antara lain:

1. Hubungan antara *perceived ease of use* dengan *rendering preview, composite editor, rendering engine,* dan antarmuka perangkat lunak.
2. Hubungan antara *perceived usefulness* dengan pemodelan multi karakter, *rendering preview, composite editor, rendering engine,* dan antarmuka perangkat lunak.
3. Hubungan antara *attitude toward using* dengan pemodelan multi karakter, *composite editor,* dan *rendering engine*.
4. Hubungan antara *behavioral intention to use* dengan pemodelan multi karakter dan *composite editor*.
5. Hubungan antara *actual system usage* dengan pemodelan multi karakter, *rendering preview, composite editor, rendering engine*, dan antarmuka perangkat lunak.

Sedangkan hanya beberapa faktor penerimaan yang sudah dapat terpenuhi dan mendapatkan tanggapan positif dari pengguna, antara lain:

1. *Perceived ease of use* dengan pemodelan multi karakter.
2. *Attitude toward using* dengan *rendering preview* dan antarmuka perangkat lunak.
3. *Behavioral intention to use* dengan *rendering preview*, *rendering engine*, dan antarmuka perangkat lunak.

Sementara itu untuk metrik penilaian faktor penerimaan perangkat lunak K-3D dapat dilihat pada Tabel IV-LXXI.

Tabel IV-LXXI Metrik Penilaian Faktor Penerimaan Perangkat Lunak K-3D

Faktor Penerimaan	**Pemodelan Multi Karakter**	**Rendering Preview**	**Composite Editor**	**Rendering Engine**	**Antarmuka Perangkat Lunak**
Perceived Ease of Use	2,8	2,6	2,9	2,8	2,6
Perceived Usefulness	2,7	2,4	2,8	2,8	2,5
Attitude Toward Using	2,5	2,7	2,7	2,6	3,3
Behavioral Intention to Use	2,6	3,4	2,6	2,6	3,2
Actual System Usage	2,5	2,6	2,7	2,8	2,9

Berdasarkan data pada Tabel IV-LXXI dapat dilihat bahwa masih terdapat kekurangan pada beberapa faktor terhadap karakteristik dari perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi ini sendiri, antara lain:

1. Hubungan antara *perceived ease of use* dengan pemodelan multi karakter, *rendering preview*, *composite editor*, *rendering engine*, dan antarmuka perangkat lunak.
2. Hubungan antara *perceived usefulness* dengan pemodelan multi karakter, *rendering preview*, *composite editor*, *rendering engine*, dan antarmuka perangkat lunak.
3. Hubungan antara *attitude toward using* dengan pemodelan multi karakter, *rendering preview*, *composite editor*, dan *rendering engine*.
4. Hubungan antara *behavioral intention to use* dengan pemodelan multi karakter, *composite editor*, dan *rendering engine*.

5. Hubungan antara *system usage* dengan pemodelan multi karakter, *rendering preview, composite editor, rendering engine*, dan antarmuka perangkat lunak.

Sedangkan untuk tanggapan positif dari pengguna terhadap karakteristik perangkat lunak K-3D ini terdapat pada beberapa faktor sebagai berikut:

1. *Attitude toward using* dengan antarmuka perangkat lunak.
2. *Behavioral intention to use* dengan *rendering preview* dan antarmuka perangkat lunak.