

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Hasil

Hasil yang disajikan oleh sistem berdasarkan Perancangan Aplikasi Game Angry cat Berbasis 2 Dimensi (2D) adalah berupa sistem yang menghasilkan informasi-informasi penyampaian data seperti yang telah dirancang, form-form yang berfungsi sebagai media pengolahan data game menjadi lebih mudah dan cepat dalam penyebaran informasi dan dilakukan pengujian terhadap sistem untuk mengetahui tingkat koneksi dan keamanan dari sistem yang dirancang. Adapun pembahasan hasil yang disajikan adalah tampilan hasil sistem seperti berikut :

IV.1.1. Tampilan Hasil

Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari Perancangan Aplikasi Game Angry cat Berbasis 2 Dimensi (2D) dapat dilihat sebagai berikut :

1. Desain *Form* Aplikasi Game

Desain *form* untuk melakukan pengolahan data terhadap pengaturan *server* terlihat seperti pada gambar IV.1 berikut :



Gambar.IV.1. Desain *Form Game*

Penjelasan desain *form aplikasi game* :

- a. Pada saat membuka aplikasi, maka *user* akan disajikan dengan tampilan *game angry cat*.
- b. Bila *user* ingin melanjutkan bermain *angry cat*, maka *user* dapat mengklik menu *play now*.

2. Desain *Form Level Game*

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap level *Game* terlihat seperti pada gambar IV.2 berikut :



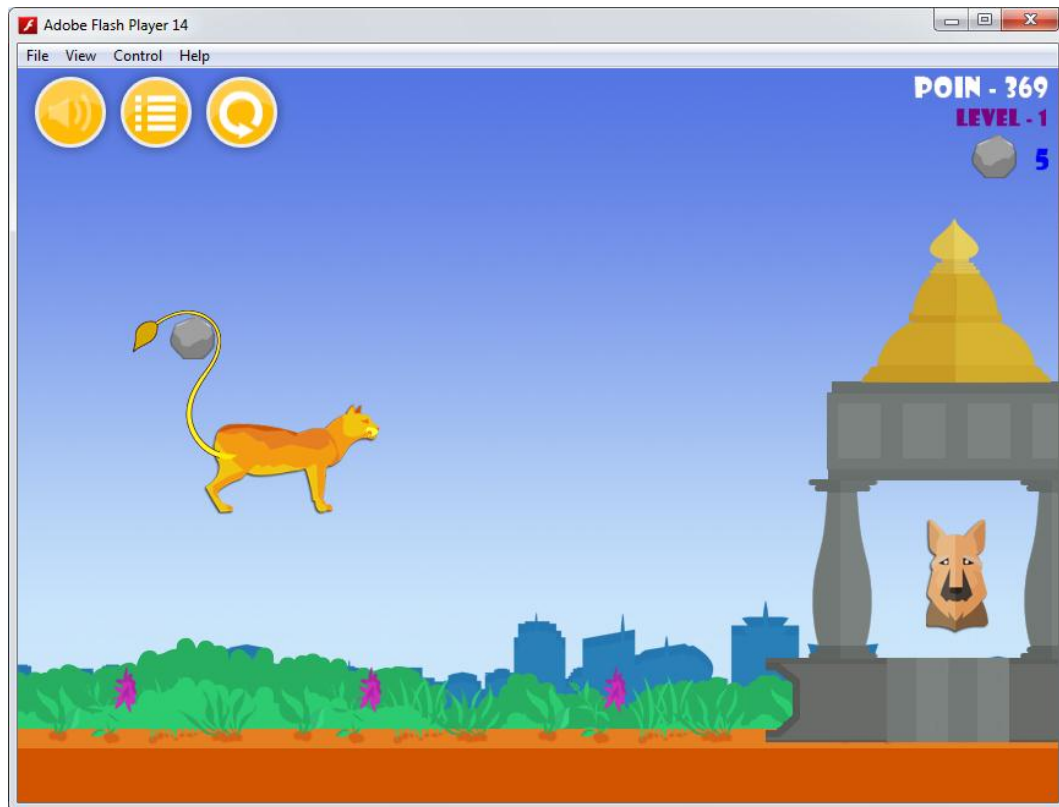
Gambar.IV.2. Desain *Form Level Game*

Penjelasan desain *form level game* :

- a. *User* ingin melanjutkan bermain *angry cat*, maka *user* dapat mengklik menu *play now*.
- b. Pada menu *play now* maka *user* akan masuk pada *form level*, pada *form* ini *user* mengklik *level game* yang telah terbuka untuk melanjutkan permainan.

3. Desain *Form Game Level 1*

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap level *Game* terlihat seperti pada gambar IV.3 berikut :



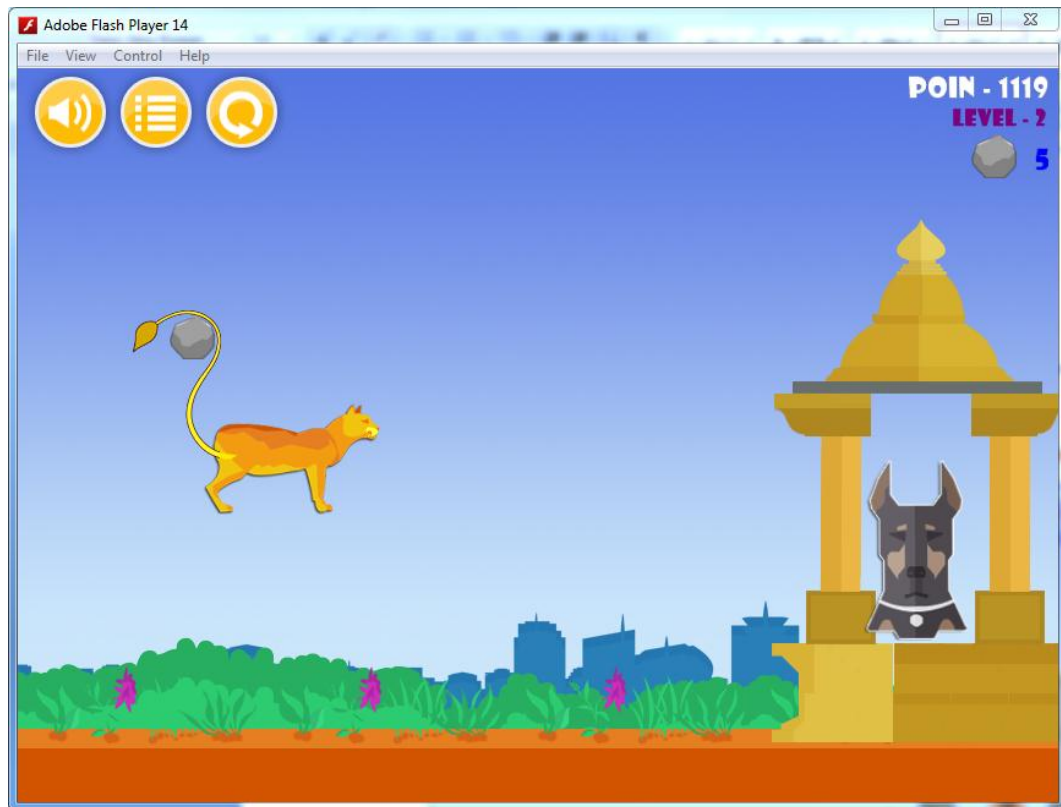
Gambar.IV.3. Desain *Form Game Level 1*

Penjelasan desain *form game level 1* :

- pada *form level user* mengklik *level game* yang telah terbuka untuk melanjutkan permainan.
- Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.
- Di *form angry cat*, user dapat melakukan tindakan terhadap *volume*, melihat daftar level dan mererefresh *game*.

4. Desain *Form Game Level 2*

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap level *Game* terlihat seperti pada gambar IV.4 berikut :



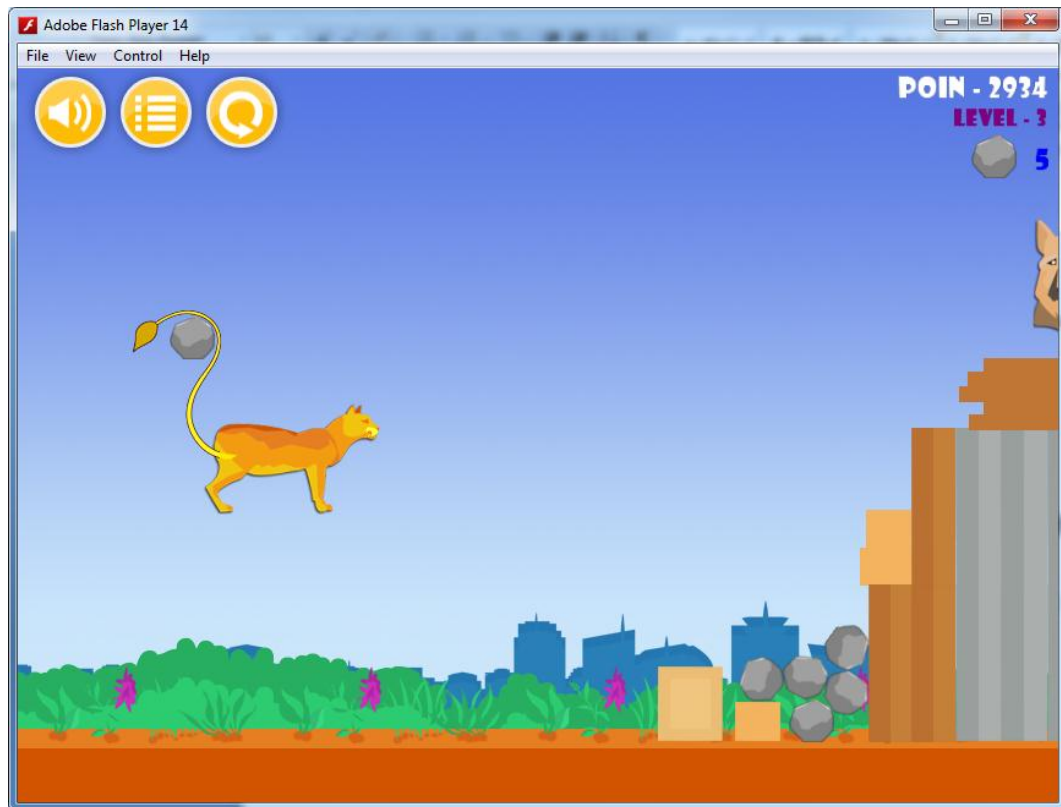
Gambar.IV.4. Desain *Form Game Level 2*

Penjelasan desain *form game level 2* :

- pada *form level user* mengklik *level game* yang telah terbuka untuk melanjutkan permainan.
- Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.
- Di *form angry cat*, user dapat melakukan tindakan terhadap *volume*, melihat daftar level dan meresh *game*.

5. Desain *Form Game Level 3*

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap level *Game* terlihat seperti pada gambar IV.5 berikut :



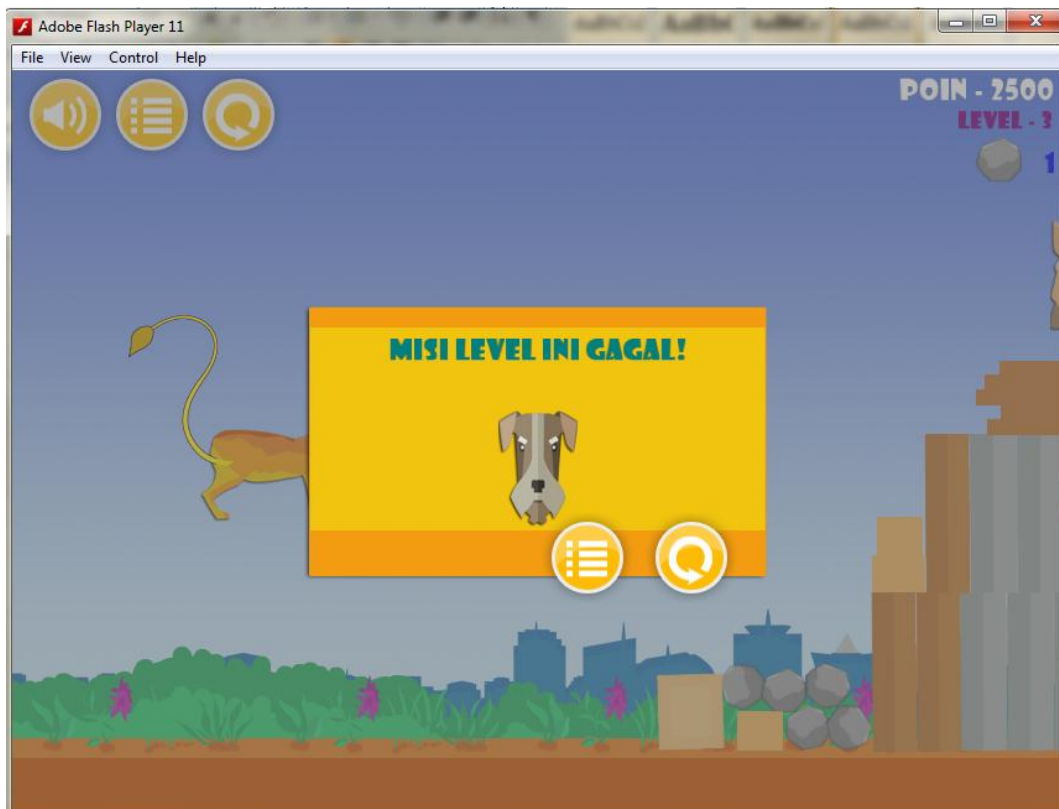
Gambar.IV.5. Desain *Form Game Level 3*

Penjelasan desain *form game level 3* :

- pada *form level user* mengklik *level game* yang telah terbuka untuk melanjutkan permainan.
- Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.
- Di *form angry cat*, user dapat melakukan tindakan terhadap *volume*, melihat daftar level dan meresh *game*.

6. Desain *Form Game* Jika Gagal

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap *Game* jika gagal terlihat seperti pada gambar IV.6 berikut :



Gambar.IV.6. Desain *Form Game* Jika Gagal

Penjelasan desain *form game* jika gagal :

- pada *form game* *user* mengklik *game* yang telah terbuka untuk memulai permainan.
- Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.
- Di *form game angry cat*, *user* dapat memainkan permainan *angry cat*, dan apabila *user* gagal maka *user* tetap berada pada yang dimainkan dan dapat menghentikan game.

7. Desain *Form Game* Jika *Game* Berhasil

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap *Game* jika berhasil terlihat seperti pada gambar IV.7 berikut :



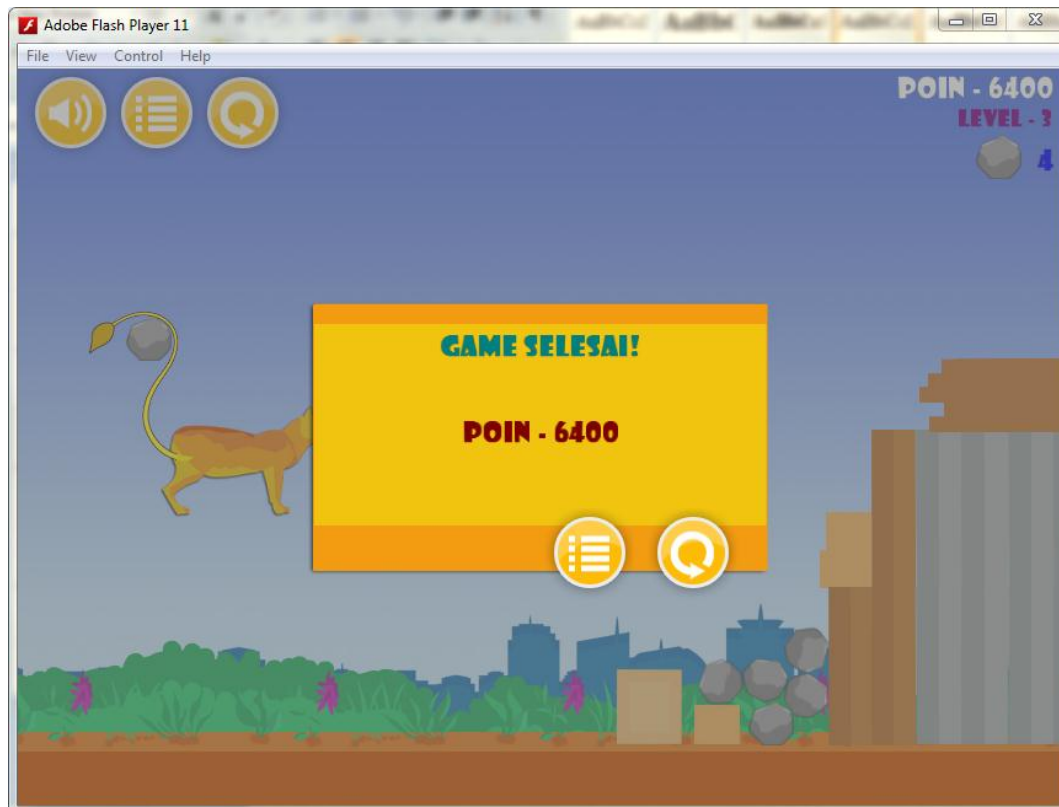
Gambar.IV.7. Desain *Form Game* Jika *Game* Berhasil

Penjelasan desain *form game* berhasil:

- pada *form game* user mengklik *game* yang telah terbuka untuk memulai permainan.
- Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.
- Di *form game angry cat*, *user* dapat memainkan permainan *angry cat*, dan apabila *user* berhasil pada level 1 maka *user* dapat melanjutkan permainan ke level selanjutnya.

8. Desain *Form Game Selesai*

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap *Game* jika gagal terlihat seperti pada gambar IV.8 berikut :



Gambar.IV.8. Desain *Form Game* Jika Selesai

Penjelasan desain *form game* jika *game* selesai:

- pada *form game* user mengklik *game* yang telah terbuka untuk memulai permainan.
- Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.
- Di *form game angry cat*, *user* dapat memainkan permainan *angry cat*, dan apabila user berhasil memainkan game pada level 1, level 2, dan level 3 maka permainan telah selesai.

IV.2 Pembahasan

Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan:

1. Satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Processor AMD A6
 - b. Memory 2 Gb
 - c. Hardisk 500 Gb
2. Perangkat Lunak dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Macromedia Flash

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Kelebihan sistem ini diantaranya yaitu:

1. Aplikasi *game* berfungsi sebagai penerapan artifisial inteligensi pada permainan.
2. Menambah pengetahuan mengenai aplikasi *game* serta penggunaannya secara nyata (terapan).
3. Memberikan referensi bagi penelitian tentang masalah yang sama terutama yang terkait dengan *game*, secara lebih mendalam lagi.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu:

1. Program aplikasi yang dibangun memiliki keterbatasan pemain dan lecel permainan yang menjadi penghambat untuk digunakan oleh pemain dalam jumlah lebih dari kapasitas.
2. *Performance* game masih memiliki kualitas yang kurang menarik yang disajikan oleh sistem.