

BAB IV

HASIL DAN UJICOBA

IV.1. Hasil

Berdasarkan dari rancangan di Bab III, maka dihasilkan program berikut adalah tampilan hasil dan pembahasan dari sistem mencocokkan gambar metode *Linear Congruent Method (LCM)*.

IV.1.1. Tampilan Menu

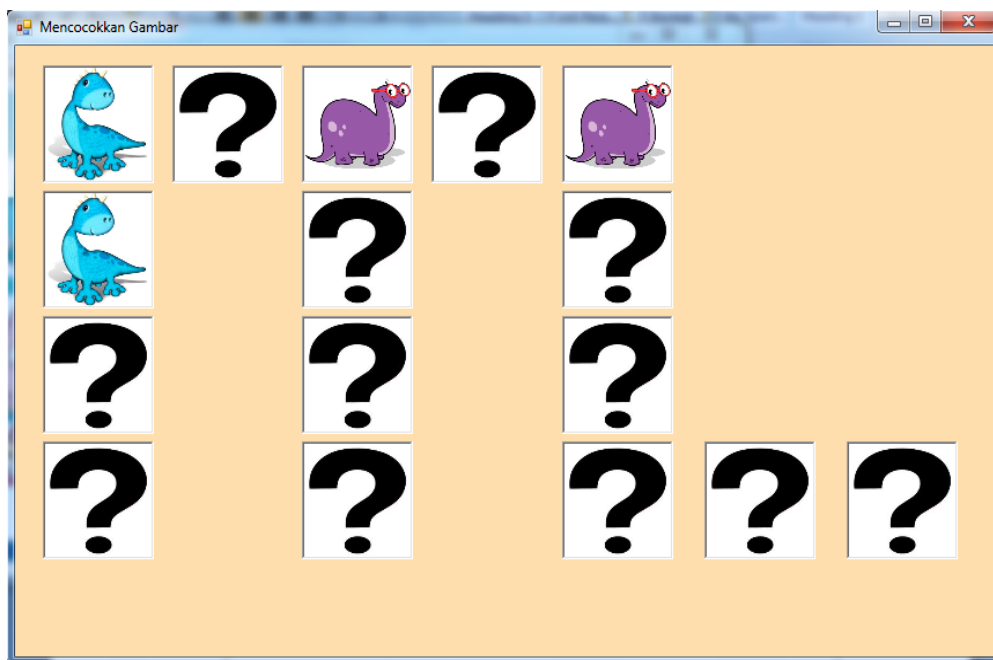
Tampilan menu terdiri dari file dan keterangan, kemudian dilengkapi dengan gambar yang akan penulis buat ke dalam *game*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Menu

IV.1.2. Tampilan Form Permainan

Tampilan ini menampilkan kotak yang tertutup yang disisipkan dengan gambar, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.2.

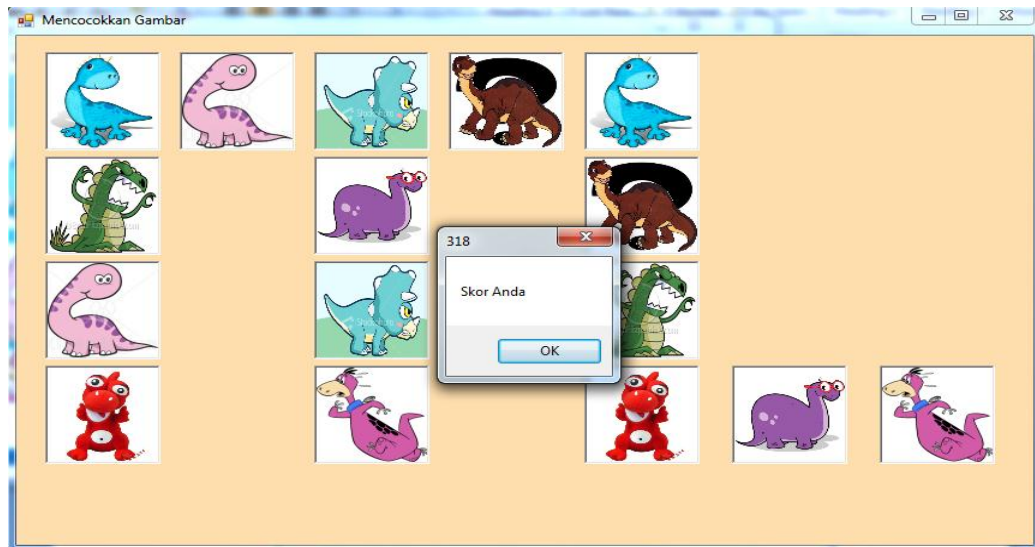


Gambar IV.2. Tampilan Form Permainan

Tampilan ini menampilkan gambar yang disisipkan setiap kotak yang anda lihat, dalam tampilan gambar IV.2. menampilkan gambar yang sudah berhasil ditebak. User mengklik kotak yang masih tertutup untuk mencari pasangan gambar yang akan dicari sehingga gambar tersebut sama. Dan jika user belum menemukan gambar yang cocok, maka kotak tersebut akan kembali tertutup. Apabila user ingin mengulang kembali permainan, user diminta untuk mengklik tombol permainan baru sehingga kotak sudah terbuka akan tertutup kembali.

IV.1.3. Tampilan Form Hasil Score

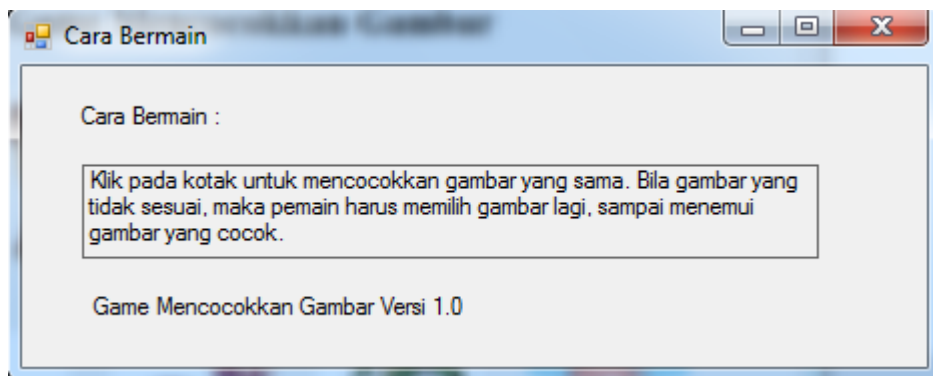
Tampilan ini bertujuan untuk melihat hasil score dan user yang telah berhasil menjawab dengan benar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.3.



Gambar IV.4. Tampilan Form Hasil Score

IV.1.4. Tampilan Form Cara Bermain

Tampilan form ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana cara bermain game ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Form Cara Bermain

IV.2. Skenario Pengujian Sistem

Pengujian sistem melibatkan semua kelompok pengguna yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Pengujian tingkat penerimaan terhadap perangkat lunak akan berakhir ketika dirasa semua kelompok pengguna menyatakan bisa menerima perangkat lunak tersebut berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.

Sebelum perangkat lunak digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba perangkat lunak untuk melihat kemampuan dari perangkat lunak tersebut. Uji coba dilakukan dengan menggunakan PC minimal dengan prosesor Pentium III 750 MHz dan memori 64 MB.

Dalam hal ini Penulis akan menjabarkan tentang langkah-langkah implementasi yang dilakukan dalam menyelesaikan aplikasi *game* ini berdasarkan teori – teori yang sudah dipelajari oleh Penulis adalah sebagai berikut :

1. Perancangan Desain Sistem

Arsitektur sistem aplikasi *game* ini adalah sebuah aplikasi yang dibuat dengan menggunakan program *Microsoft Visual Studio 2010*. Penulis juga membuat *use case* dan *diagram activity*, program, model *input* dan *output* untuk program aplikasi *game* sebagai objek penelitian.

2. Penyediaan Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*)

Pada tahapan ini Penulis menyediakan *hardware* dan *software* yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi *game*. Mulai dari komputer hingga sistem operasi dan bahasa pemrograman yang akan digunakan.

3. Penulisan *Coding Program* ke Komputer

Penulis mengetikkan instruksi - instruksi (*coding*) rancangan sistem ke komputer sesuai dengan pembahasan pemrograman yang digunakan. *Coding* yang dituliskan didapat dari buku – buku dan *coding* yang terdapat di internet dengan memodifikasi dari *coding* yang ada.

4. Pengujian Sistem

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi – fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan sistem yang dibuat agar dapat sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

IV.3. Pembahasan

Cara bermain mencocokkan gambar yang disusupi gambar akan ditampilkan setelah user mengklik kotak yang masih tertutup dan mencari gambar yang sama, jika gambar yang diklik cocok maka gambar tersebut akan tampil. Apabila gambar yang diklik tidak sesuai, maka user harus memilih gambar lagi, sampai menemukan gambar yang cocok. Dan apabila user ingin mengulang permainan kembali, maka user harus mengklik tombol permainan baru dan otomatis gambar yang telah dimainkan akan teracak.

Tujuan dari pembahasan dalam permainan mencocokkan gambar adalah untuk menambah daya ingat seseorang dan mengolah cara berfikir secara logika dan menambah imajinasi seseorang lebih detail lagi dan sekaligus untuk memberikan kemudahan dalam menangkap daya ingat seseorang.

IV.4. Kebutuhan Hardware dan Software

Dalam menyusun skripsi ini penulis memerlukan alat bantu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Untuk itu penulis akan menjelaskan kebutuhan dalam membuat aplikasi ini.

IV.4.1. Perangkat Lunak (*Software*)

1. Windows 7 Ultimate
2. Microsoft Visual Studio 2010
3. Microsoft Office 2007

IV.4.2. Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Intel Core i3
2. Laptop, mouse, printer

IV.5. Hasil Pengujian

Aplikasi dalam permainan mencocokkan gambar yang dirancang mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan dan kekurangan aplikasi itu terjadi setelah sudah dimainkan oleh beberapa user, adapun kelebihan dan kekurangan permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan dari sistem yang dirancang
 - a. Aplikasi permainan mencocokkan gambar ini menjadikan game yang memerlukan daya ingat dan ketepatan dalam memilih gambar, sehingga

game ini cocok sebagai media pembelajaran dan arena bermain bagi seseorang.

- b. Dalam membangun aplikasi mencocokkan gambar menggunakan aplikasi visual studio 2010 berikut dengan bahasa pemrograman menggunakan bahasa *visual studio*.

2. Kekurangan dari sistem yang dirancang

- a. Aplikasi ini hanya dimainkan dengan satu orang sebagai pengguna yang akan menebak gambar oleh aplikasi game yang dirancang.
- b. Aplikasi yang dirancang hanya menebak gambar saja.