

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Berikut adalah hasil rancangan aplikasi yang dibuat dari sistem permainan huruf kanji. Dalam permainan kanji dengan menggunakan adobe flash ini pengguna dapat lebih mudah memahaminya huruf-huruf kanji oleh karena itu aplikasi permainan ini dilengkapi dengan terjemahan dari huruf-huruf kanji tersebut.

IV.1.1. Tampilan Memasukan Nama Pemain

Tampilan memasukan nama pemain ini adalah awal pemula sambutan dari permainan ini terhadap *user*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Memasukan Nama Pemain

Tampilan memasukan nama pemain ini adalah tempat memasukan nama pemain dengan menginputkan nama di bagian teks box. Setelah memasukan nama berhasil selanjutnya klik tombol mulai main untuk masuk ke area selanjutnya.

IV.1.2. Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama ini untuk melakukan eksekusi dari masing-masing menu yang terdapat pada menu utama tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Halaman Utama

Tampilan gambar IV.2 terdiri dari beberapa menu yaitu menu permainan kanji, pengaturan dan petunjuk, untuk melihat nama dari masing-masing menu tersebut arahkan tombol pointer ke masing-masing tombolnya secara otomatis nama-nama tersebut tampil di bagian toltips.

IV.1.3. Tampilan Menu Kanji Scrolls

Tampilan ini menampilkan tombol kanji scrolls yang disertai dengan informasi selamat datang di permainan menyusun huruf kanji di dalam scrolls. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada pada gambar IV.3.

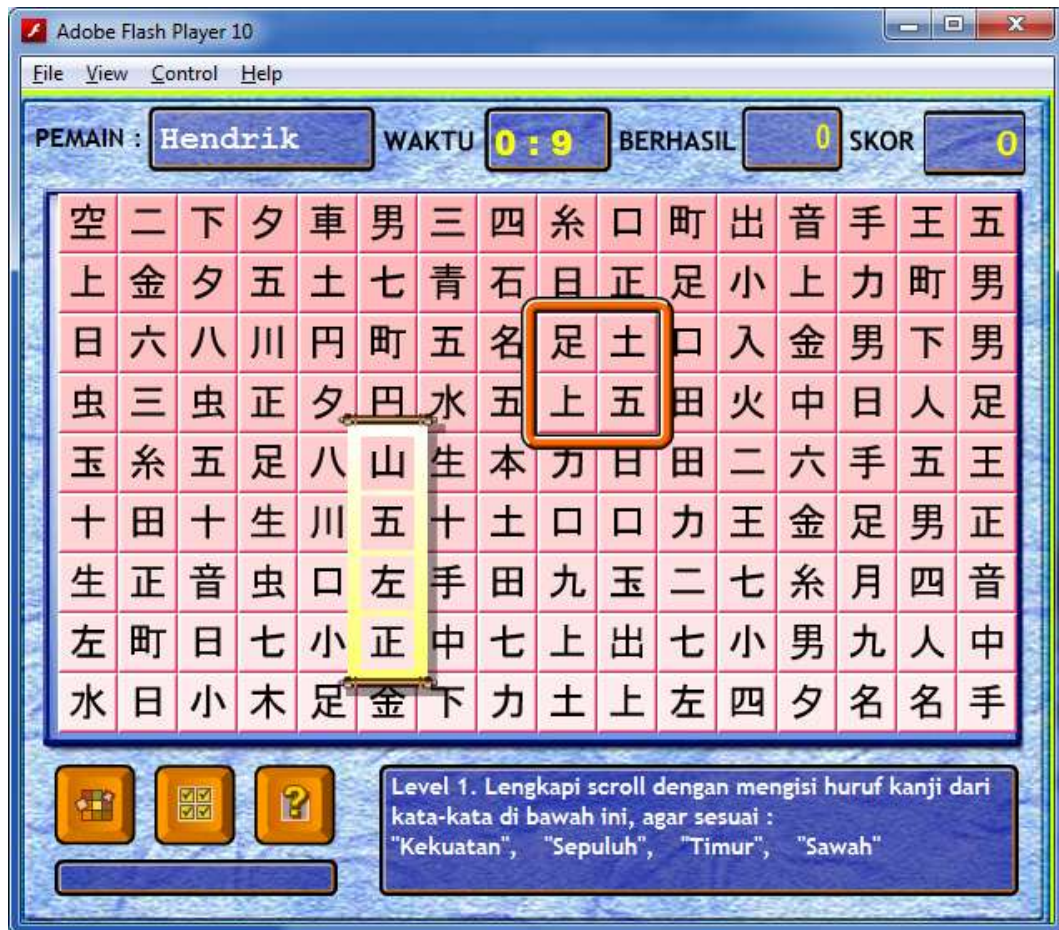


Gambar IV.3 : Tampilan Menu Kanji Scrolls

Pada gambar IV.3 digunakan untuk melanjutkan ke area permainan dalam menyusun huruf kanji sesuai dengan arti yang sudah ditentukan, untuk memulainya pemain dapat mengklik tombol kanji scrolls.

IV.1.4. Tampilan Area Permainan Kanji

Tampilan ini memberikan informasi kepada pemain tentang nama pemain, waktu, berhasil menyusun dengan beberapa langkah, skor dan terakhir informasi terjemahan dari huruf kanji, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4 : Tampilan Area Permainan Kanji

Pada gambar IV.4 pemain diminta untuk memenangkan permainan sebelum masa waktunya habis selama 4 menit, jika pemain berhasil menyusun huruf kanji maka informasinya dapat dilihat pada informasi berhasil, dan informasi skor nya dapat dilihat pada skor.

Pemain harus dapat menyusun secara vertikal didalam scroll sesuai dengan arti yang ditampilkan pada kotak informasi yang terdapat di lengkapi scroll

dengan mengisi huruf kanji dari kata-kata di bawah ini, agar sesuai. Jika berhasil maka masuk ke tingkat berikutnya, jika pemain belum paham juga cara memainkannya dapat mengklik tombol petunjuk.

IV.1.5. Tampilan Halaman *Game Over*

Tampilan ini memberikan informasi tentang kegagalan pemain dalam mencapai misi menyusun huruf kanji, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.5 : Tampilan Halaman *Game Over*

Pada gambar IV.5 menampilkan informasi tentang *game over* yaitu waktu 4 menit telah habis. Anda belum berhasil mencapai nilai skor yang ditargetkan untuk level ini.

Jika pemain ingin mengulang permainan dalam menyusun huruf-huruf kanji, pemain dapat melakukan dengan mengklik tombol ulangi.

IV.1.6. Tampilan Halaman Berhasil

Tampilan halaman berhasil ini jika pemain dapat menyusun huruf-huruf kanji sebelum waktu habis, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.6.

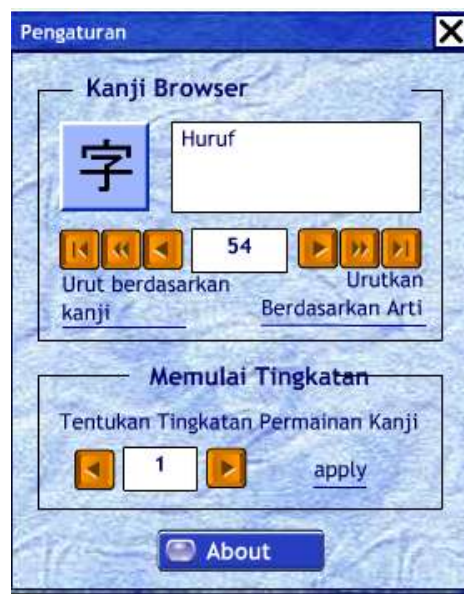


Gambar IV.6. Tampilan Halaman Berhasil

Pada gambar IV.6 menampilkan keberhasilan pemain dalam menyusun huruf-huruf kanji sebelum waktu habis yang sudah ditentukan selama 4 menit, untuk mengulangi permainan klik tombol restart

IV.1.7. Tampilan Pengaturan

Tampilan pengaturan ini digunakan untuk mengatur huruf-huruf kanji, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.7.



Gambar IV.7. Tampilan Halaman Pengaturan

Pada gambar IV.7 menampilkan pengaturan tingkatan level, dan urutan berdasarkan kanji dan urutan berdasarkan arti.

IV.1.8. Tampilan About

Tampilan about memberikan informasi tentang nama seorang programmer, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan About

Pada gambar IV.8 menampilkan informasi nama dan nim, untuk mengakhiri klik tombol simbol benar.

IV.1.9. Tampilan Petunjuk

Tampilan petunjuk memberikan informasi tentang petunjuk permainan kanji, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.9.



Gambar IV.9. Tampilan Petunjuk

Pada gambar IV.9 menampilkan informasi petunjuk tentang permainan menyusun kanji scrolls dan dua tombol untuk menuju ke halaman berikutnya dan kembali ke halaman semula.

IV.2. Pembahasan

Sistem aplikasi permainan kanji scroll dengan menyusun huruf-huruf kanji sesuai dengan arti dari masing-masing huruf kanji, permainan ini menggunakan aplikasi *adobe flash cs4*, semua desain aplikasi dan animasi dibuat didalam *flash cs4* ini dengan menggunakan bahasan pemrogram *action script 2.0*.

Suara dibentuk dengan melakukan perekaman terlebih dahulu menggunakan alat perekam seperti *mobile* yang penting alat tersebut sudah dilengkapi dengan perekaman karena hasil rekamannya berbentuk file *AMR* oleh karena itu harus diubah menjadi berbentuk *MP3* atau *WAV* karena aplikasi *adobe flash cs4* tidak mendukung *AMR*.

Setelah hasil konversi *AMR* ke *MP3* dan *WAV* telah berhasil dengan baik selanjutnya memindahkan *file audio* ini kedalam aplikasi *adobe flash cs4* dengan mengikuti urutan-urutan yang sudah ditetapkan oleh *flash cs4*. Adapun tata cara memindahkannya, siapkan terlebih dahulu *file audio* didalam satu *folder*, kemudian pada *adobe flash* klik *file* pilih *import*, klik *import library* jika tidak ada muncul kesalahan berarti *file audio* tersebut sudah masuk kedalam *panel library*.

File audio sudah berada pada panel *library* kemudian memasukkan *file audio* tersebut kedalam kanvas pada *flash cs4* dengan melakukan *drag* atau memilih *file audio* di *panel property*. Setelah berhasil jalankan dengan menekan

tombol ctrl + enter. Aplikasi permainan ini dengan dilengkapi dengan gambar huruf kanji, gambar ini di lukis dengan bantuan aplikasi paint atau adobe flash cs4.

Setelah selesai program dirancang, maka dilakukan uji sistem sebelum dilaksanakannya implementasi sistem untuk melihat apakah hasil program telah sesuai atau tidak dengan yang diharapkan. Program ini telah dilakukan uji sistem dengan teknik statis, dimana telah dilakukan uji coba sistem untuk perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan program, desain detail sistem, aturan-aturan *format* sistem, beserta *test running* program. Berikut tabel uji coba dari hasil program.

Tabel. IV. 1. Uji Coba Program

No.	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah form menu awal berjalan dengan baik?	✓	
2.	Apakah form simulasi berjalan dengan baik dan dapat menampilkan tombol pilihan yang ditentukan?	✓	
3.	Apakah form About dapat berjalan dengan baik?	✓	
4.	Apakah tombol-tombol pada aplikasi dapat berjalan dengan baik?	✓	

Hasil pengujian untuk semua kriteria diatas telah berhasil dengan baik, untuk test program telah menghasilkan sebuah perangkat ajar yang diharapkan dapat membantu mengetahui tentang game aplikasi permainan kanji scroll.

IV.3. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Yang Dirancang

Aplikasi yang dirancang mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan diantaranya :

1. Kelebihan dari sistem yang dirancang :
 - a. Aplikasi permainan ini yang dirancang khusus melakukan menyusun huruf-huruf kanji sesuai dengan arti yang sudah ditentukan
 - b. Aplikasi ini dilengkapi dengan sistem waktu digital dengan lama waktu 4 menit agar permainan ini lebih teliti dan harus cepat untuk memenangkan permainan.
2. Kekurangan dari sistem yang dirancang :
 - a. Permainan ini dibatas tingkat level maksimum 2 level.
 - b. permainan ini sifatnya *single user*.