

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

Dalam bab ini dibahas mengenai hasil dan uji coba aplikasi *game* berburu bebek yang telah dirancang dan dibuat. Hasil dan uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan sebagaimana mestinya dengan hasil yang telah ditentukan sesuai dengan uji coba

IV.1. Jalannya uji coba

Untuk menguji apakah aplikasi *game* berburu bebek yang dirancang telah dapat bekerja dengan baik, penulis melakukan serangkaian pengujian terhadap aplikasi *game* ini. Adapun langkah-langkah pengujian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Proses menampilkan layar *splash screen*

Layar ini adalah semacam layar perkenalan kepada pemain, layar ini yang akan dilihat pemain saat pertama kali menjalankan program ini. Layar ini hanya tampil beberapa detik saja, kemudian pemain akan dihadapkan pada layar utama. Tampilan layar ini dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Proses Layar *Splash Screen*

2. Proses menampilkan layar utama

Layar ini akan muncul beberapa saat setelah layar *splash screen*. Layar utama ini berisikan judul permainan, tombol mulai permainan, nilai tertinggi, instruksi, dan tombol keluar. Tombol-tombol yang ada untuk mempermudah pemain untuk memainkan permainan.



Gambar IV.2. Proses Layar Utama

3. Proses menampilkan layar nama.

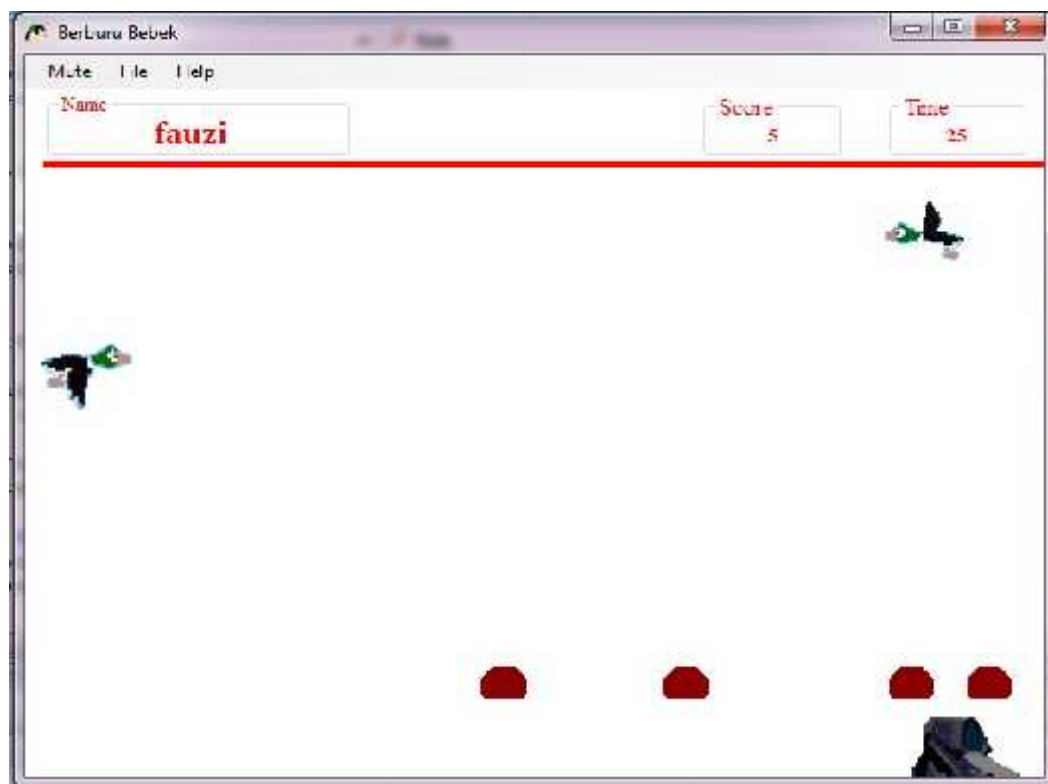
Layar ini adalah layar ini muncul setelah anda menekan tombol *start game* di *menu* utama. Layar ini untuk memasukkan nama user ketika ingin bermain.



Gambar IV.3. Proses Memasukkan Nama

4. Proses menampilkan layar permainan.

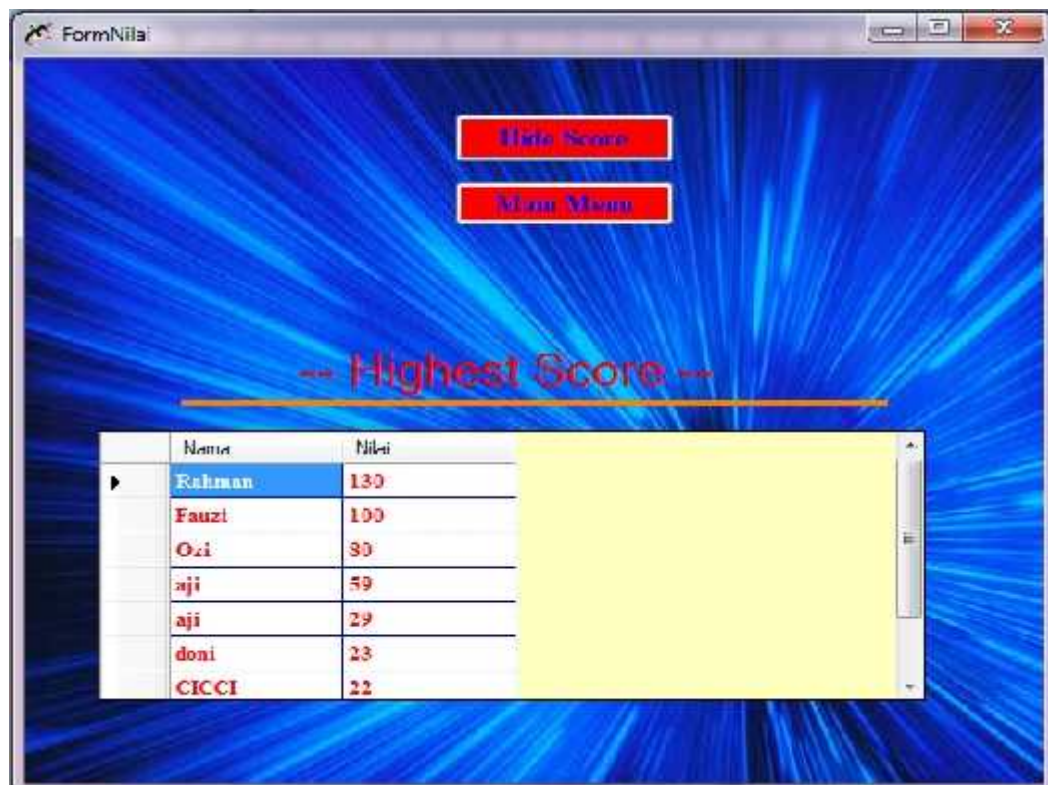
Layar ini adalah layar ini muncul setelah anda menekan start game dimenu utama. Layar ini berisikan menu bar yang bisa untuk mengakses kesemua layar atau mengatur properti pada *game*. Layar ini juga menampilkan nilai yang didapat oleh pemain. Waktu untuk mengetahui berapa banyak waktu. Layar permainan ini dapat dilihat pada Gambar IV.4.



Gambar IV.4. Proses Layar Permainan

5. Proses menampilkan layar *high score*.

Layar ini adalah layar ini muncul setelah permainan selesai atau *game over*. Layar ini juga tempat proses menyimpan nama dan nilai user yang telah selesai bermain.



Gambar IV.4. Proses Layar *High Score*

IV.2. Tampilan layar

Di dalam tampilan layar ini dijelaskan tentang pembuatan dan kegunaan aplikasi *game* berburu bebek yang dibuat beserta tampilan desainnya. Berikut ini tampilan layar yang ada dalam program yang dibuat yaitu :

IV.2.1 Tampilan Layar *Splash Screen*

Layar *splash screen* merupakan layar pertama kali diakses oleh *user* pada saat kali pemain menjalankan program ini. Layar ini akan tampil hanya beberapa detik saja. Berikut tampilan layar splash screen dapat dilihat pada gambar IV.5 :



Gambar IV.5. Tampilan Layar *Splash Screen*

IV.2.2. Tampilan Layar Utama

Layar ini akan muncul beberapa saat setelah layar *splash screen*. Layar utama ini berisikan judul permainan, tombol mulai permainan, nilai tertinggi, dan tombol keluar . Layar ini. Layar utama ini dapat dilihat pada gambar IV.6.



Gambar IV.6. Tampilan Layar Utama

IV.2.3. Tampilan Layar Nama

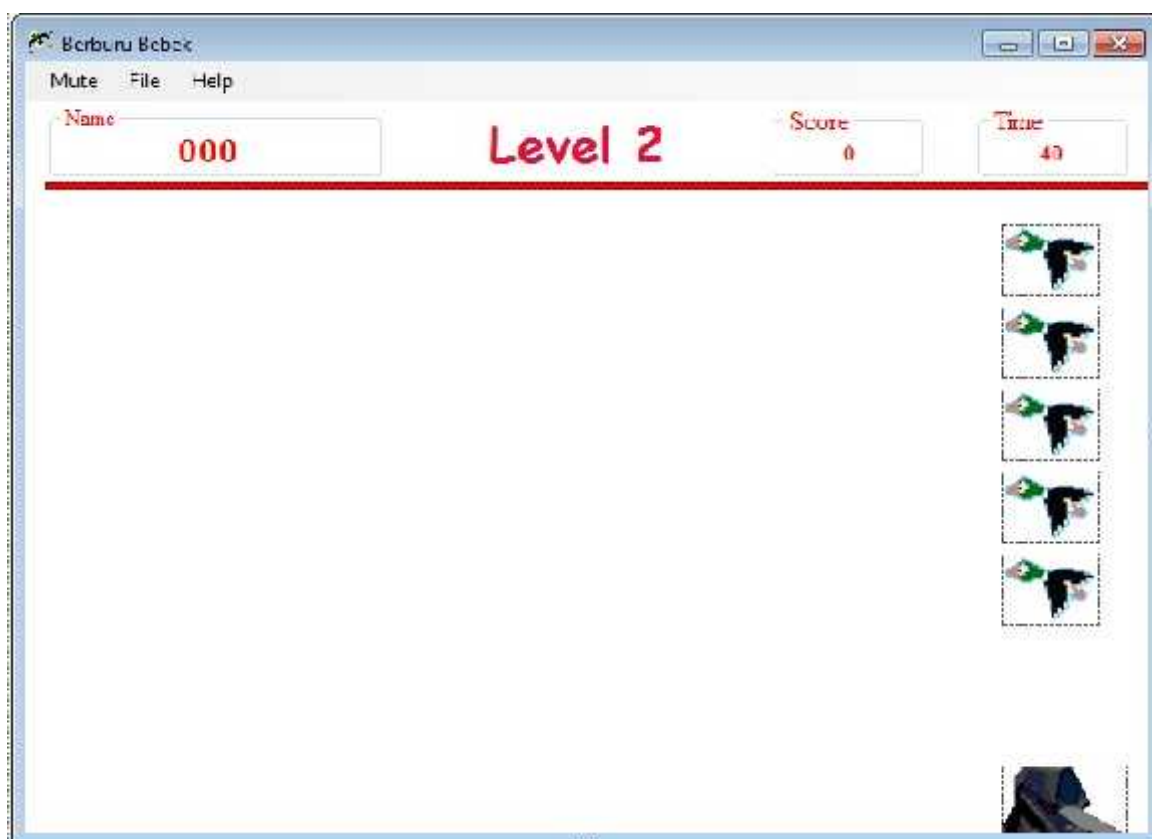
Layar ini adalah layar ini muncul setelah anda menekan tombol start game di menu utama. Layar ini untuk memasukkan nama user ketika ingin bermain



Gambar IV.7. Tampilan Layar Nama

IV.2.4. Tampilan Layar Permainan

Layar ini adalah layar ini muncul setelah anda menekan *start game* dimenu utama. Layar ini berisikan menu bar yang bisa untuk mengakses kesemua layar atau mengatur properti pada *game*. Layar ini juga menampilkan nilai yang didapat oleh pemain serta peluru yang dimiliki. Waktu untuk mengetahui berapa banyak waktu. Layar permainan ini dapat dilihat pada gambar IV.8.

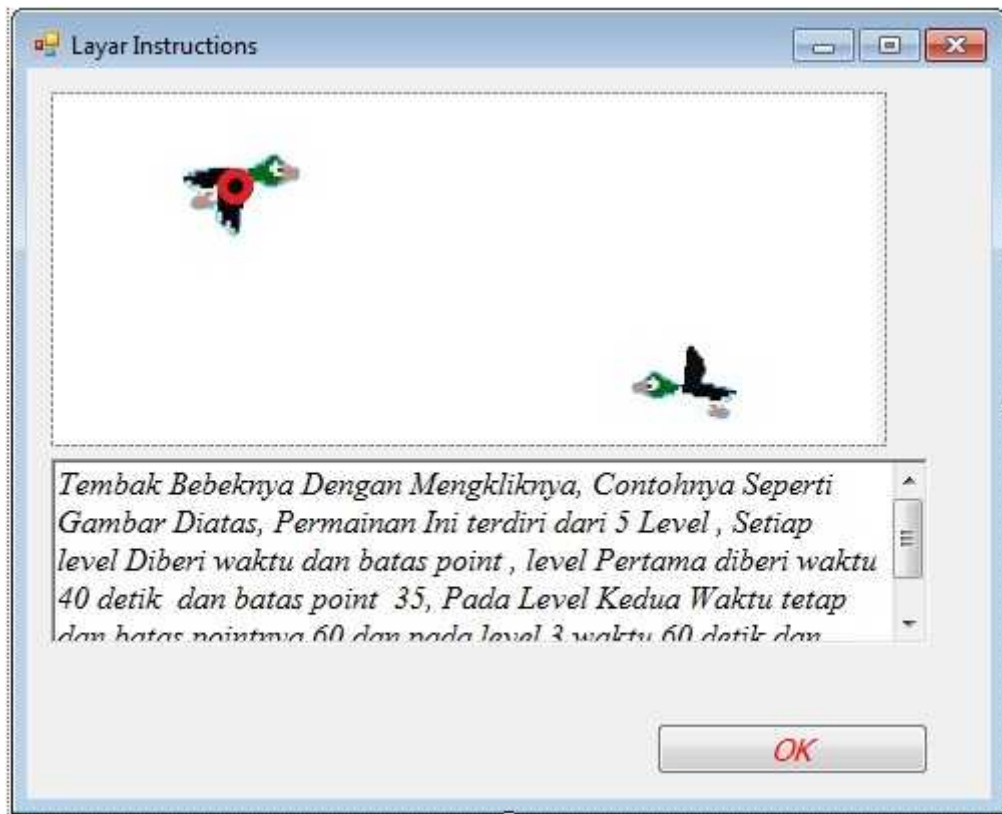


Gambar IV.8. Tampilan Layar Permainan

IV.2.5. Tampilan Layar Instruksi

Layar ini adalah layar yang berisikan intruksi atau cara memainkan *game*. Layar *instructions* ini muncul setelah anda mengklik *Help*, klik Instruksi atau menekan

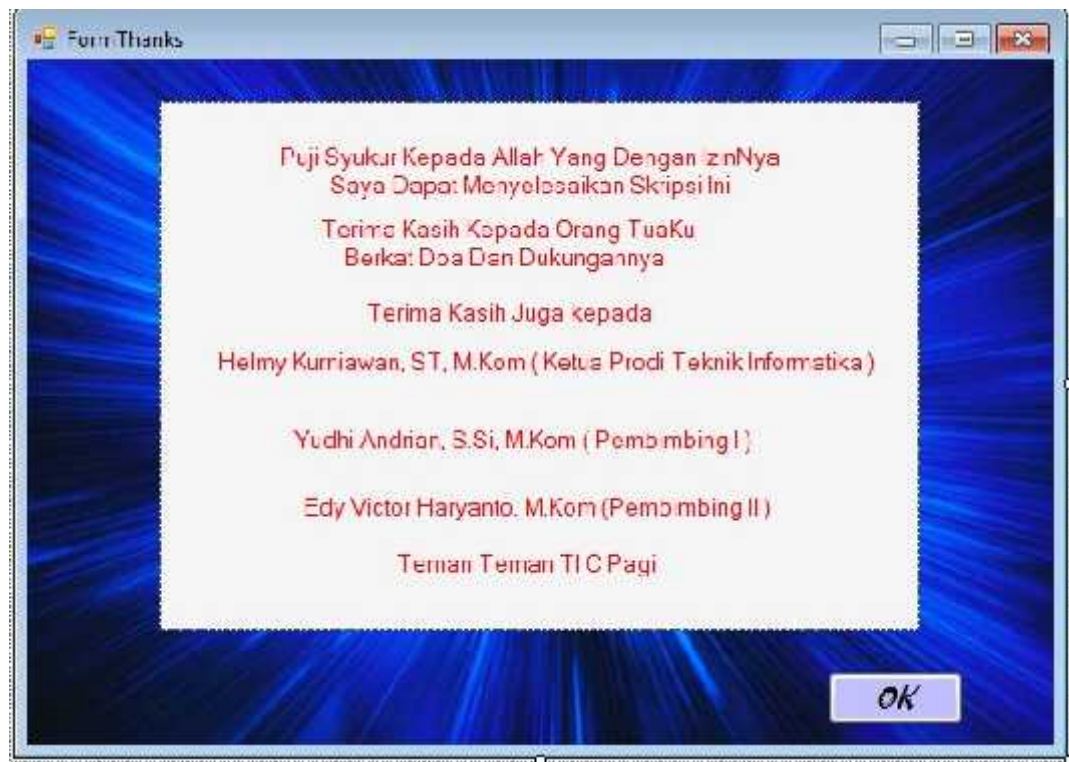
tombol instruksi pada layar utama. Layar *instructions* ini dapat dilihat pada Gambar IV.9.



Gambar IV.9. Tampilan Layar Instruksi

IV.2.6. Tampilan Layar Terima Kasih

Layar terima kasih adalah layar daftar terima kasih yang disampaikan oleh penulis terhadap orang-orang yang berperan dalam pembuatan skripsi ini yang telah memberikan dukungan baik moril maupun material serta spiritual bagi penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini. Layar terima kasih ini dapat dilihat pada gambar IV.10.



Gambar IV.10. Tampilan Layar Terima Kasih

IV.2.7. Tampilan Layar Profil Saya

Layar profil saya adalah layar yang memberi info tentang yang membuat permainan ini, yang berisikan info pribadi penulis dan foto. Layar profil saya ini dapat dilihat pada gambar IV.11.



Gambar IV.11. Tampilan Layar Profil Saya

IV.2.8. Tampilan Layar About

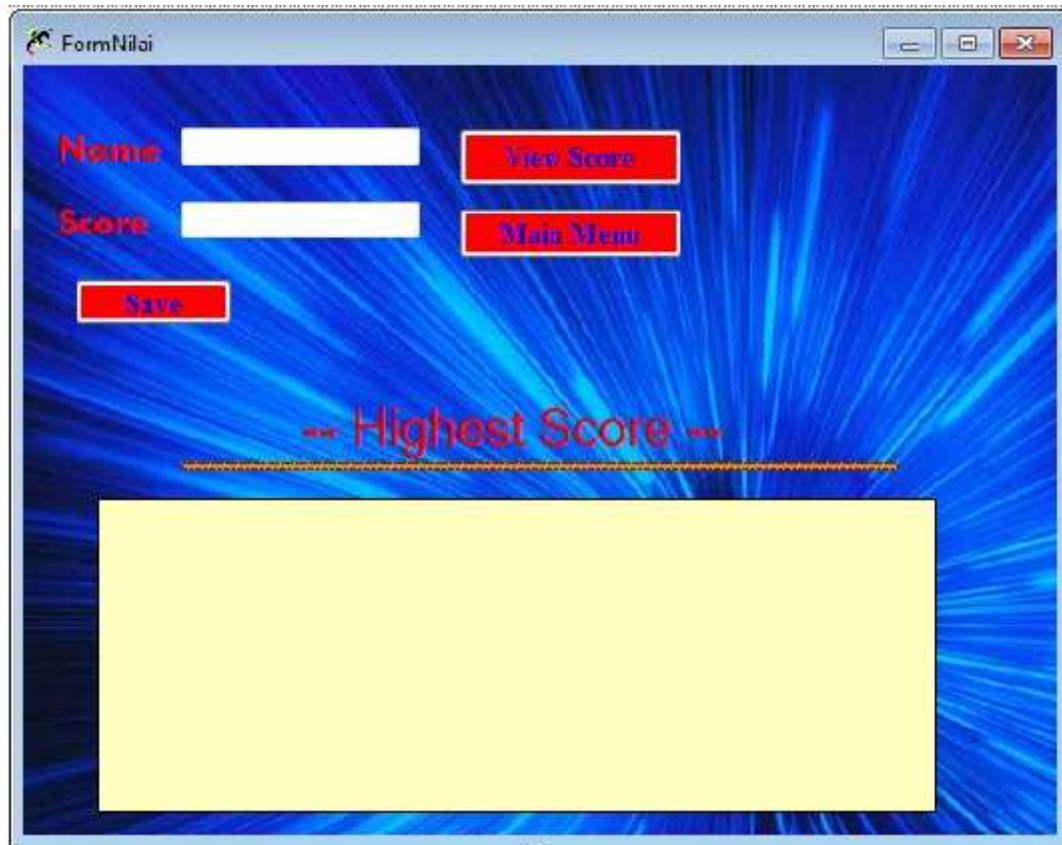
Layar *about* adalah layar yang memberi info aplikasi yang dirancang. Layar *about* ini dapat dilihat pada gambar IV.12.



Gambar IV.12. Tampilan Layar About

IV.2.9. Tampilan Layar High Score

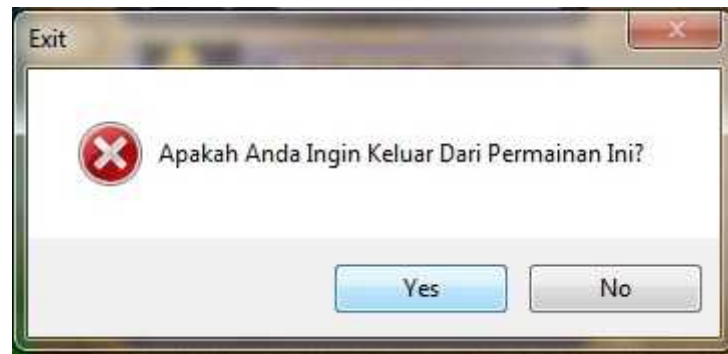
Layar ini adalah layar ini muncul setelah permainan selesai atau *game over*. Layar ini juga tempat proses menyimpan nama dan nilai user yang telah selesai bermain.



Gambar IV.13. Tampilan Layar *High Score*

IV.2.10. Tampilan Layar Konfirmasi

Saat pemain menghendaki untuk mengakhiri permainan, maka pemain harus mengklik *file* lalu keluar (*exit*) maka akan keluar jendela konfirmasi yang memberikan informasi apakah pemain ingin mengakhiri permainan atau tidak. Hal ini agar pemain tidak keluar dari permainan secara sengaja.



Gambar IV.14. Tampilan Layar Konfirmasi

IV.3. Hardware/Software Yang Dibutuhkan

Kebutuhan ini adalah tipe kebutuhan yang berisi properti yang dimiliki oleh aplikasi yang dirancang. Berikut adalah Spesifikasi *hardware* dan *software* yang dibutuhkan saat aplikasi ini dijalankan :

1. Spesifikasi *hardware* :
 - a. *Monitor 11 Inch.*
 - b. *Processor dual core 1,33 Ghz.*
 - c. *Harddisk 320 GB.*
 - d. *RAM 2 GB.*
 - e. *VGA Card AMD Radeon 1 GB*
 - f. *Keyboard dan Mouse.*
2. Spesifikasi *software* :
 - a. *Sistem operasi : Windows 7 Ultimate.*
 - b. *Development tool : Microsoft Visual Studio 2008.*

IV.4. Analisa hasil

Setelah dilakukan uji coba pada program aplikasi *game* berburu bebek, penulis menganalisa beberapa *hardware* dan *software* pendukung untuk menjalankan aplikasi *game* berburu bebek agar aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai pengujian yang dilakukan. *Form-form* untuk menjalankan aplikasi dan *form* pendukung juga berjalan baik. Fungsi dari *form-form* aplikasi *game* berburu bebek adalah sebagai interface dan tempat informasi dari aplikasi *game* berburu bebek. Setelah menganalisa dari hasil pengujian aplikasi *game* berburu bebek dapat diambil beberapa yang telah dicapai dalam pengembangan aplikasi *game* berburu bebek antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* berburu bebek dapat menjadi alternatif sarana hiburan bagi pemain.
2. Aplikasi *game* berburu bebek ini dapat melatih kecepatan repleks dan koordinasi tangan dan mata.

IV.5. Kelebihan dan kekurangan

Dari hasil pengujian aplikasi *game* berburu bebek yang dilakukan, sehingga penulis mendapati beberapa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *game* berburu bebek ini.

IV.5.1. Kelebihan

Adapun kelebihan dari aplikasi *game* berburu bebek adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini memiliki desain yang interaktif, sehingga pemain mudah untuk memainkannya.

2. *Game* ini dilengkapi dengan layar *instruction* untuk memudahkan pemain dalam memainkannya.
3. *Game* ini memiliki tampilan sudah cukup baik walaupun masih bersifat sederhana.
4. *Game* ini memiliki *database* sebagai penyimpanan nilai pemain.

IV.5.2. Kekurangan

Adapun kekurangan dari aplikasi *game* berburu bebek adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya terdiri dari dari 5 *level*.
2. Aplikasi *game* berburu bebek ini dirancang belum berbasis *web* dan belum dapat dimainkan secara *online*.
3. Kurangnya animasi menjadi salah satu membuat pemain mungkin kurang berminat untuk memainkan *game* ini.