

BAB IV

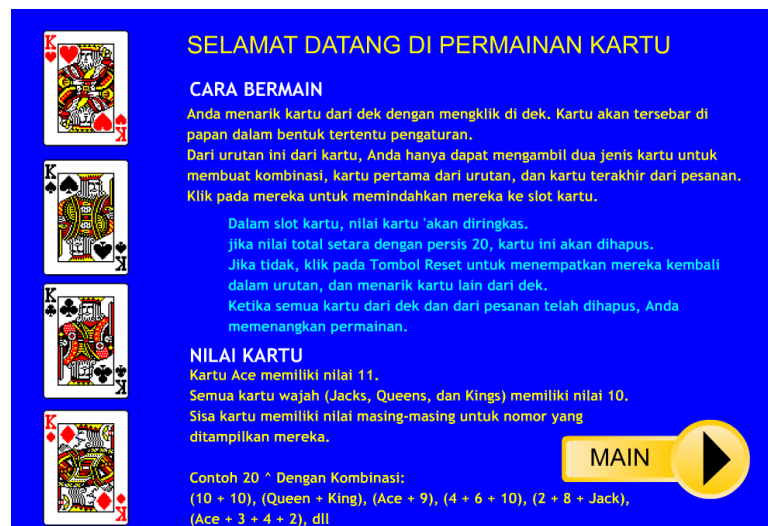
HASIL DAN PENGUJIAN

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut adalah tampilan hasil dan pembahasan dari sistem permainan kartu berbasis multimedia. Dalam permainan kartu ini pengguna dapat lebih mudah memahaminya kartu-kartu joker oleh karena itu aplikasi permainan ini dilengkapi dengan angka dari masing-masing kartu kemudian di jumlahkan sesuai dengan ketentuan.

IV.1.1. Tampilan Salam Pembuka

Tampilan salam pembuka ini adalah untuk melanjutkan ke dalam area permainan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Salam Pembuka

Tampilan pada gambar IV.1 menampilkan tombol main, dan gambar kartu joker, untuk memulai permainan user dapat melakukan klik pada tombol main yang dilengkapi tanda panah sebelah kanan.

IV.1.2. Tampilan Area Permainan

Tampilan area permainan ini terdiri dari kartu deck, score, timer dan jalur permainan kartu, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Area Permainan

Tampilan gambar IV.2 adalah area permainan dalam memainkan kartu, jika user ingin memasukan kartu kedalam jalur user dapat melakukan klik pada kartu deck, kemudian user dapat memilih kartu sesuai dengan jumlah 20 yang sudah ditentukan dengan cara menjumlahkan kartu satu persatu sampai nantinya berjumlah 20 jika kartu belum habis sampai waktu timer sudah 0 maka user tidak berhasil memenangkan permainan ini, tetapi sebaliknya jika timer belum sampai angka 0 dan kartu habis maka user memenangkan permainan ini.

IV.1.3. Tampilan Menang

Tampilan ini memberikan informasi kepada pemain tentang keberhasilan pemain dalam memainkan game kartu ini, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan Menang

Pada gambar IV.3 menampilkan informasi tentang keberhasilan pemain dalam memainkan game kartu ini dengan menampilkan you win yang artinya user memenangkan permainan ini.

IV.1.4. Tampilan Form *Game Over*

Tampilan ini memberikan informasi tentang kegagalan pemain dalam mencapai kemenangan dalam memainkan game ini, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Form *Game Over*

Pada gambar IV.4 menampilkan informasi tentang *game over* yaitu waktu 360 detik telah habis. Anda belum berhasil mencapai untuk memenangkan permainan ini dengan waktu timer yang sudah ditentukan.

IV.2. Pengujian

Dalam pengujian ini penulis melakukan pengujian dengan hasil permainan, kemudian dari hasil tersebut dilakukan uji coba dengan melakukan pendeteksian angka dari masing-masing kartu, dengan memunculkan data berupa angka kemudian dijumlahkan sesuai nilai konstanta 20.

IV.2.1. Rencana Pengujian

Pada tahap implementasi dan pengujian terhadap permainan kartu yang dirancang secara sederhana, agar *user* dapat dengan mudah melakukan memainkan permainan ini.

Tabel IV.1 Skenario Pengujian Sistem

No	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah form awal berjalan dengan baik?	[✓]	
2.	Apakah form simulasi berjalan dengan baik dan dapat menampilkan kartu?	[✓]	
3.	Apakah tombol-tombol pada aplikasi dapat berjalan dengan baik?	[✓]	
4.	Apakah form game over berjalan dengan baik?	[✓]	
5.	Apakah form simulasi kartu pada angka sesuai dengan baik?	[✓]	
6.	Apakah form simulasi pada timer berjalan dengan baik?	[✓]	
7.	Apakah form simulasi pada score berjalan dengan baik?	[✓]	

IV.2.2. Hasil

Dalam pengujian permainan kartu yang penulis lakukan dengan menjumlah kartu 7 keriting ditambah dengan tiga love ditambah dengan kartu king maka jumlah yang diperoleh adalah berjumlah 20 maka kartu joker sudah berkurang tiga kartu.

IV.3. Pembahasan

Sistem aplikasi permainan game kartu ini user harus mampu menjumlahkan dari satu kartu didalam jalur berjumlah 20 dengan cepat karena user bermain dengan timer yang sudah ditentukan dengan batas waktu dari 360 sampai timer bernilai 0. 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*.

IV.4. 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 permainan kartu dengan cara menjumlahkan angka kartu sampai dengan berjumlah 20.
 - b. Aplikasi ini dilengkapi dengan sistem timer dengan lama waktu 360 detik agar permainan ini lebih mempunyai tantangan.
2. Kekurangan dari sistem yang dirancang :
 - a. Permainan kartu ini masih dalam bentuk dua dimensi.
 - b. Permainan ini sifatnya *single user*.
 - c. Tidak dapat kembali ke menu utama