

## BAB IV

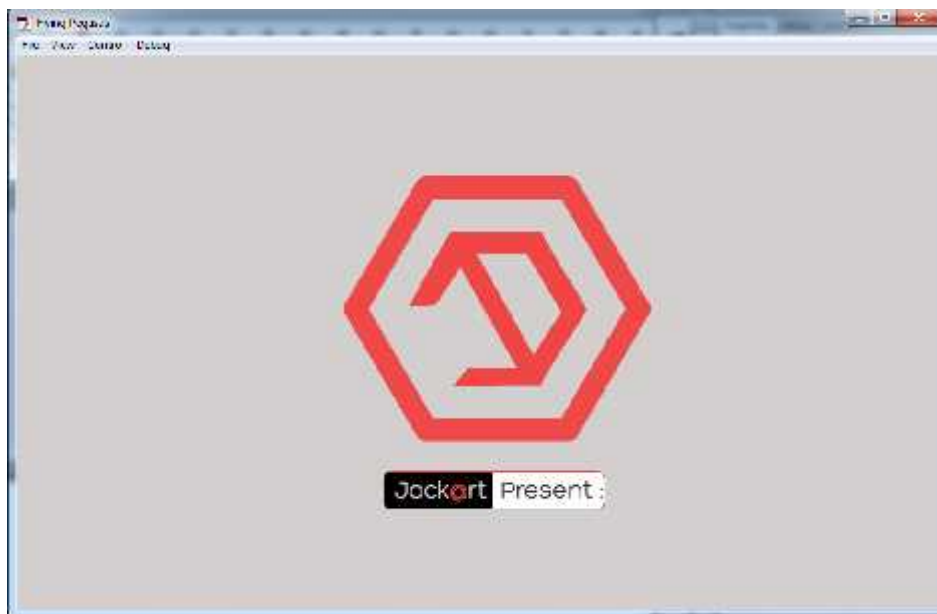
### HASIL DAN UJI COBA

#### IV.1 Hasil

Perancangan aplikasi *Game Flying Pegasus* menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dan bahasa pemrograman *action script 2.0*.

##### IV.1.1. Tampilan Awal Game atau Logo Game

Tampilan awal *Game* merupakan tampilan pertama sekali aplikasi *game Flying Pegasus* dijalankan. Gambar tampilan awal *game* ditunjukkan pada Gambar IV.1 berikut ini:



**Gambar IV.1. Tampilan Awal/Logo**

### IV.1.2. Tampilan Menu Utama Game

Tampilan menu *utama Game* merupakan tampilan menu pembuka atau yang merupakan menu utama pada aplikasi. Gambar tampilan menu *utama game* ditunjukkan pada Gambar IV.2 berikut ini:



**Gambar IV.2. Tampilan Menu Utama**

Gambar IV.2. merupakan tampilan hasil awal dari perancangan aplikasi yang akan tampil setiap kali aplikasi *Game Flying Pegasus* ini dijalankan, dimana pada tampilan ini terdapat empat buah tombol yang berlabel *permainan baru*, *petunjuk*, *tentang* dan *keluar*, dimana setiap tombol mempunyai fungsi masing-masing.

### IV.1.3. Tampilan Kategori Level 1

Adapun tampilan hasil permainan dari *Level 1* dalam permainan *Flying Pegasus* ini adalah terdapat pada gambar IV.3 di bawah ini :



**Gambar IV.3. Tampilan Hasil Level 1**

Pada tampilan gambar IV.3. tampilan hasil *level 1* diatas merupakan langkah awal untuk memula permainan. Dalam tampilan ini terdapat 5 kesempatan bermain, jika semua kesempatan bermain habis maka permainan akan selesai. Dan jika semua rintangan pada *level 1* berhasil diselesaikan maka permainan akan dilanjutkan ke *level* berikutnya dalam setiap permaian *Flying Pegasus* ini terdapat 3 *level* .

#### IV. 1. 4. Tampilan Game Over

Adapun tampilan hasil permainan dari *Game Over* dalam permainan ini adalah terdapat pada gambar IV.4 di bawah ini :



**Gambar IV.4. Tampilan Game Over**

Pada tampilan *Game Over* diatas merupakan tampilan pemain yang gagal menyelesaikan semua rintangan pada *level 1* permainan. Dalam tampilan ini terdapat 2 pilihan tombol,yaitu tombol Coba Lagi dan Main Menu. Tombol Coba Lagi berfungsi untuk beralih kembali ke permainan sehingga pemain dapat memulai lagi permainan. Dan tombol Main Menu berfungsi untuk beralih kembali ke menu awal permainan.

#### IV.1.5. Tampilan *Succes*

Adapun tampilan *Succes* dalam permainan *Flying Pegasus* adalah seperti pada gambar IV.5. dibawah ini :



**Gambar IV.5. Tampilan Level Succes**

Pada tampilan *Succes* diatas merupakan tampilan setelah pemain menyelesaikan semua *level* pertama. Dalam tampilan ini terdapat sebuah tombol Lanjut Level untuk beralih ke *level* permainan berikutnya.

#### IV.1.6. Tampilan Hasil Tentang

Adapun tampilan hasil *tentang* dalam permainan *Flying Pegasus* adalah seperti pada gambar IV.6. di bawah ini :



**Gambar IV.6. Tampilan Tentang**

Pada tampilan menu *tentang* diatas merupakan tampilan pengenalan tentang data diri penulis. Dalam tampilan ini terdapat tombol Main Menu untuk beralih kembali ke menu utama.

#### IV.1.7. Tampilan Petunjuk Permainan

Adapun tampilan hasil petunjuk dalam permainan *Flying Pegasus* adalah seperti pada gambar IV.7. dibawah ini :



**Gambar IV.7. Tampilan Petunjuk Permainan**

Pada tampilan gambar IV.7. merupakan tampilan petunjuk permainan sebelum *user* (pemain) memulai permainan. Dalam tampilan ini terdapat instruksi tekan tombol *atas* agar bisa memulai permainan. Dalam tampilan ini terdapat tombol Main Menu untuk beralih kembali ke menu utama.

#### IV.1.8. Tampilan *Finish*

Adapun tampilan *Finish* dalam permainan *Flying Pegasus* adalah seperti pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan *Finish*

Pada tampilan *Finish* diatas merupakan tampilan apabila pemain dapat memenangkan setiap *level* permainan. Dalam tampilan ini terdapat tombol menu utama agar kita bisa memainkan permainan kembali atau menutup aplikasi permainan.

## IV.2. Uji Coba Program

### IV.2.1. Skenario Pengujian

Tahap ini merupakan tahap dimana akan melakukan sebuah skenario pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Adapun skenario pengujian sistem yang dilakukan ialah dengan menggunakan metode pengujian sistem berupa *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain). Berikut pengujian sistem dengan metode *black box testing* yang disajikan pada **table pengujian blackbox** seperti dibawah ini.

**Tabel IV.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing***

<b>No</b>	<b>Skenario Pengujian</b>	<b>Test Case</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Pengujian</b>	<b>Kesimpulan</b>
1	Membuka Halaman Awal ( <i>play</i> ) Aplikasi	Mulai Permainan	Aplikasi memproses Loading Ke permainan.	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
2	<i>Petunjuk</i> (Aturan Permainan )	Aturan Main	Ketika di buka <i>Petunjuk</i> akan keluar penjelasan atau cara memainkan permainan.	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
3	<i>Tentang</i>	Data diri penulis	Ketika menu <i>tentang</i> di pilih akan muncul data diri penulis secara umum	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>

### **IV.3. Hardware/Software yang dibutuhkan**

Berikut ini adalah kebutuhan minimum dari kebutuhan perangkat yang diperlukan agar aplikasi ini dapat berjalan dengan baik :

1. Perangkat komputer, dibutuhkan spesifikasi minimum sebagai berikut :
  - a. Monitor 14 “ LCD
  - b. Memori 2 GB.
  - c. VGA Card Nvidia GT520 1 GB.
  - d. Keyboard dan mouse
  - e. Speaker aktif.
2. Perangkat lunak (*Software*) yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :
  - a. Operasi Sistem Windows XP / Windows 7.
  - b. *Adobe Flash Professional CS6*

### **IV.4. Analisa Hasil**

Dari keseluruhan rangkaian kegiatan perancangan yang telah dilakukan, maka dihasilkan beberapa analisa yaitu sebagai berikut :

1. Proses pembangunan aplikasi berbasis multimedia dapat dibangun dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.
2. Proses pembangunan aplikasi game dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* yang telah menggunakan *Action Script 2.0* dan telah mendukung aplikasi berbasis objek.

### **IV.5. Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang Dirancang**

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada permainan *Flying Pegasus* ini adalah sebagai berikut :

### **1. Kelebihan Sistem yang Dirancang**

Berikut ini adalah beberapa kelebihan yang ada pada program aplikasi *Game Flying Pegasus* yang dirancang antara lain sebagai berikut :

- a. Rancangan aplikasi permainan ini dapat menghibur pemain (*User*).
- b. Aplikasi ini dapat meningkatkan ketelitian pemain

### **2. Kekurangan Sistem yang Dirancang**

Berikut ini adalah beberapa kekurangan yang ada pada program aplikasi *Game T Flying Pegasus* yang dirancang antara lain sebagai berikut :

- a. Desain aplikasi permainan *Flying Pegasus* masih sangat sederhana sehingga diperlukan pengembangan desain kembali agar lebih menarik dimainkan pemain.
  - b. Aplikasi yang dirancang belum dapat di mainkan secara *On-Line*.
1. Aplikasi yang dirancang tidak menggunakan *database*.