

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

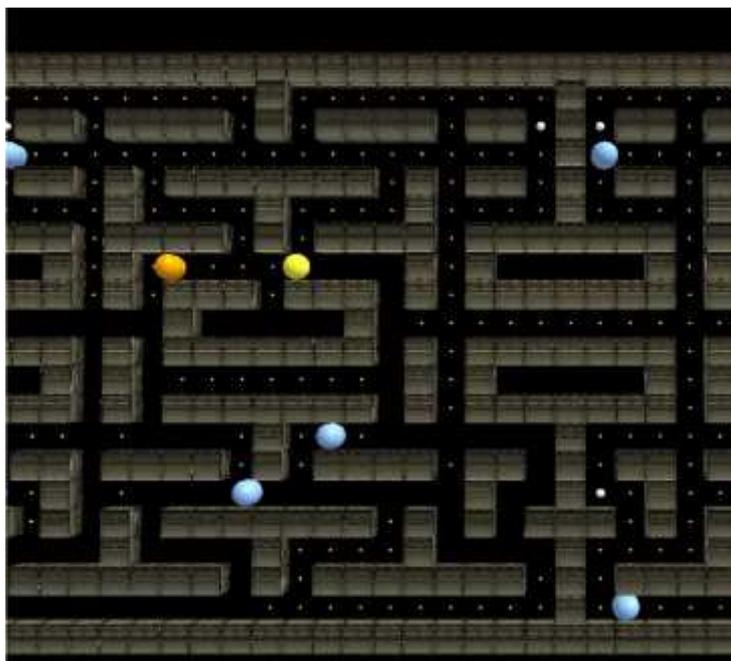
IV.1 Hasil

Berikut ini adalah tampilan hasil dan pembahasan ” *Perancangan Aplikasi Game PacMan Berbasis 3 Dimensi*”. adalah sebagai berikut :

IV.1.1 Tampilan Hasil Aplikasi

Antarmuka pengguna merupakan tampilan dimana pengguna berinteraksi dengan sistem yang dirancang, dalam hal ini tampilan aplikasi yang dirancang adalah aplikasi berbasis *desktop*.

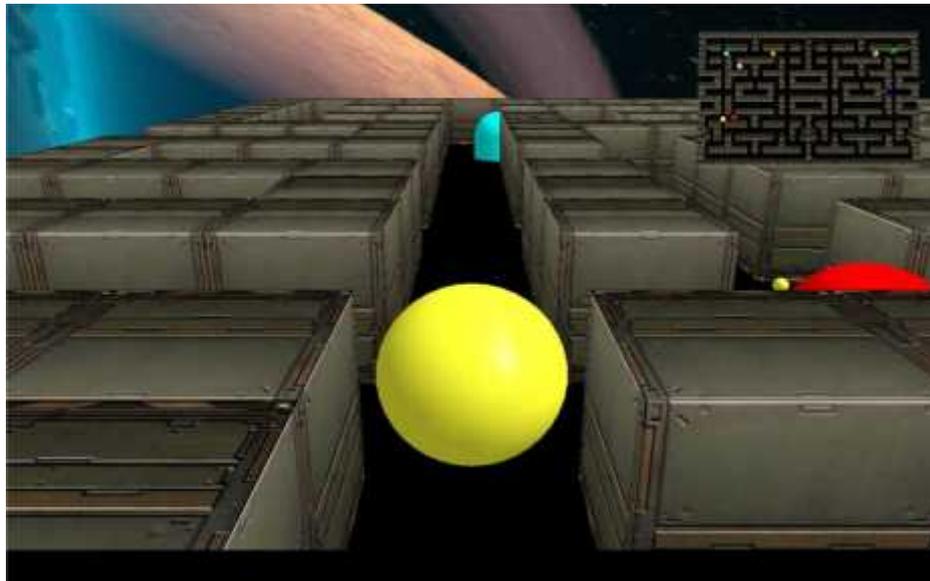
1. Tampilan Hasil Form Awal Aplikasi



Gambar IV.1. Form Awal Aplikasi

Form di atas merupakan form awal yang akan ditampilkan pada saat aplikasi dijalankan. Pada saat *game* pertama kali dijalankan, maka secara *default* sistem akan menampilkan antarmuka *game* dalam tampilan 2D. Untuk dapat menukar *view* antarmuka *game* menjadi 3D, user dapat menekan tombol “F3” pada keyboard laptop/PC.

2. Tampilan Hasil Form Antarmuka Game 3D



Gambar IV.2. Form Antarmuka Game 3D

Form di atas merupakan form antarmuka *game* 3D yang akan ditampilkan ketika user menekan tombol “F3” pada *keyboard laptop/PC* . Pada saat form ini tampil, akan diberikan antarmuka *insert* di kanan atas form sebagai bentuk form navigasi pergerakan *pacman* dan musuh dalam *game*. Untuk mengontrol pergerakan *pacman*, user dapat menggunakan tombol *arrow* (anak panah) pada

keyboard laptop/PC. Pergerakan yang diberikan dalam game yakni pergerakan maju, mundur, ke kanan, dan ke kiri.

3. Tampilan Hasil Form Camera.



Gambar IV.3. Form Antarmuka Game 3D Camera

Form di atas merupakan form antarmuka *game* 3D yang akan ditampilkan ketika user menekan tombol “F2” pada *keyboard laptop/PC* . Pada tampilan ini agak berbeda dengan tampilan 3D sebelumnya. Pada tampilan ini, tampilan 3D yang diberikan berupa sudut pandang kamera. Pada saat form ini tampil, juga akan diberikan antarmuka *insert* di kanan atas form sebagai bentuk form navigasi pergerakan *pacman* dan musuh dalam game.

IV.2 Pembahasan

Dalam sub pembahasan akan dibahas tentang pengujian sistem yang dibangun terhadap *hardware* yang digunakan, kekurangan dan kelemahan sistem yang dibangun seperti berikut :

IV.2.1 Pengujian Sistem

Adapun tujuan pengujian sistem adalah untuk mengetahui bahwa program serta perangkat yang dijadikan media untuk menjalankan aplikasi dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Dalam membangun aplikasi “*Game PacMan Berbasis 3 Dimensi*”, penulis melakukan pengujian sebagaimana terdapat pada tabel IV.1

Tabel IV.1 Tabel Pengujian Perancangan Aplikasi Game PacMan Berbasis 3 Dimensi

NO	HAL YANG DIUJIKAN	KETERANGAN
1	Kompatibilitas <i>Hardware</i>	<p>Berikut ini adalah spesifikasi laptop yang digunakan untuk melakukan pengujian sistem yang dibangun.</p> <p><i>Motherboard</i> : ASUS</p> <p><i>Processor</i> : AMDAD630</p> <p><i>RAM</i> : 2 GB</p> <p><i>Harddisk</i> : 500 GB</p> <p><i>VGA</i> : 258 MB</p> <p><i>Monitor</i> : 11”</p>

		Laptop digunakan sebagai media pembuat aplikasi dan sebagai media untuk menjalankan aplikasi yang dibuat.
2	<i>Software</i>	Secara <i>default</i> , <i>software</i> yang digunakan adalah sistem operasi <i>Windows 7</i> , Paket <i>Software Pengembangan Program Visual Studio 2008 Professional Edition</i> . Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman <i>Visual C++ 2008</i> yang terdapat dalam <i>bundled Visual Studio 2008 Professional Edition</i> . Untuk membangun aplikasi berbasis 3D, penulis memanfaatkan library <i>GLUT Open GL</i> yang di-embed kedalam <i>Code Visual C++</i> yang penulis buat.

IV.3 Kelebihan dan Kekurangan

Pada sub-bab ini akan penulis jelaskan kelebihan dan kekurangan dari “*Perancangan Aplikasi Game PacMan Berbasis 3 Dimensi*”

IV.3.1 Kelebihan :

Adapun kelebihan dari “*Aplikasi Game PacMan Berbasis 3 Dimensi*” adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun menggunakan teknik pemrograman 3 Dimensi dan didukung dengan animasi dan efek suara yang menarik sehingga lebih bersifat interaktif.
2. Aplikasi *game* dibangun dengan visualisasi yang menarik dan interaktif.
3. Aplikasi *game* 3 Dimensi yang dibangun menggunakan *library GLUT OpenGL*, *library* ini lebih ringan jika dibandingkan dengan *library Direct-X* dalam menjalankan grafis 3 Dimensi.

IV.3.2 Kekurangan

Adapun kekurangan dari “*Aplikasi Game PacMan Berbasis 3 Dimensi*” adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* yang dibangun belum bersifat *multi user*, karena hanya bisa dimainkan oleh 1 orang *user*.
2. Aplikasi yang dibuat masih bersifat *stand alone desktop application* belum menggunakan teknologi *socket*, sehingga belum dapat berjalan pada jaringan internet.
3. Aplikasi yang dibuat belum bersifat *multiplatform*, sehingga hanya dapat dijalankan pada komputer/laptop berbasis dengan sistem operasi Windows, tidak bisa digunakan pada sistem operasi lain.