

## **BAB IV**

### **HASIL DAN UJI COBA**

Perancangan aplikasi *game warplane* ini bertujuan untuk menampilkan tampilan 3 Dimensi yang bisa di gunakan pada *Macromedia Flash Player*. Dalam hal ini gamer hanya akan melihat tampilan 3Dimensi pada *Macromedia Flash Player*. *Game* tersebut tidak lepas pada *Macromedia Flash Player* atau *Adobe Flash Profesional*.

#### **IV.1 Uji Coba Game**

*Game* ini di lakukan dengan menggunakan sistem operasi windows seven atau XP dengan menggunakan aplikasi *Autodesk 3D-max 2012* dan *Macromedia Flash Player*. Aplikasi *Autodesk 3D-Max 2012* ini di gunakan untuk merancang tampilan pesawat, *background* dan pesawat musuh. Tujuan utama di gunakannya *Autodesk 3D-Max* ini agar tampilannya tampak lebih nyata dan tampak mempunyai isi. Ketika Aplikasi *Macromedia Flash Player* ini di jalankan, tampilannya akan berbentuk 3D-Max. Aplikasi *Macromedia Flash Player* di gunakan untuk membuat *script* pada tampilan desain 3D-Max tersebut.

## **IV.2 Tampilan *Game***

Berikut ini adalah tampilan dari *game* pesawat menggunakan 3D-Max dan *Macromedia Flash Player*.

### **IV.2.1 Tampilan awal *Game***

Maka tampilan awal akan terlihat pada gambar 4.1 di bawah ini.



**Gambar IV.1 Tampilan Awal *Game***

Pada tampilan di atas merupakan tampilan awal *game* untuk memainkan *game* tersebut.

### **IV.2.2 Tampilan permainan *game***

Tampilan permainan *game* terlihat seperti pada gambar IV.2 berikut.



**Gambar IV.2 tampilan permainan *game***

Tampilan di atas saat pesawat pemain berhadapan dengan pesawat musuh.

#### **IV.2.3 Tampilan *game over***

Tampilan *game over* terlihat pada gambar IV.3 berikut.



**Gambar IV.3 Tampilan saat *Game Over***

Tampilan *game over* di atas terjadi apabila pesawat musuh menembak dan bertuburukan dengan pesawat pemain.

#### IV.2.4 Tampilan *menu game*

Tampilan untuk *menu game* terdapat pada gambar IV.4 berikut.



**Gambar IV.4 Tampilan *menu Game***

Tampilan *menu game* di atas terdiri dari *start game*, *Data Profil*, *Petunjuk* dan *quit*.

#### IV.2.5 Tampilan *Score*

Tampilan *score* terdapat pada gambar IV.5 berikut.



**Gambar IV.5 Tampilan *Score***

Tampilan *score* terdapat pada kiri atas, yang terletak pada menu bar *Macromedia Flash Player Control*.

#### IV.2.6 Tampilan Data Profil

Tampilan data profil terdapat pada gambar IV.6 berikut.



**Gambar IV.6 Tampilan Data Profil**

Tampilan data profil biasa berisi tentang informasi pembuat game yang akan kita buat. Tampilan data profil yang bertuliskan tentang penulis.

#### IV.2.7 Tampilan Petunjuk

Tampilan Petunjuk terdapat pada gambar IV.7 berikut



**Gambar IV.7 Tampilan Petunjuk**

Tampilan Petunjuk berisi tentang informasi petunjuk game yang akan dimainkan.

#### IV.2.8 Tampilan Perisai

Tampilan *Perisai* terdapat pada gambar IV.8 berikut.



**Gambar IV.8 Tampilan Perisai**

Tampilan perisai hanya akan muncul jika nyawa dari pesawat pemain berkurang. Tampilan Perisai di atas berwarna hijau yang menutupi badan pesawat.

#### IV.2.9 Tampilan Bonus

Tampilan Bonus terdapat pada gambar IV.9 berikut.



**Gambar IV.9 Tampilan Bonus**

Tampilan bonus pada gambar dia atas yang terdapat pada huruf S yang di kotakkan. Bonus akan keluar secara acak,dan akan dapat jika bertubrukan dengan pesawat pemain.

#### IV.2.10 Tampilan *Next Level*

Tampilan *next level* terdapat pada gambar IV.10 berikut.

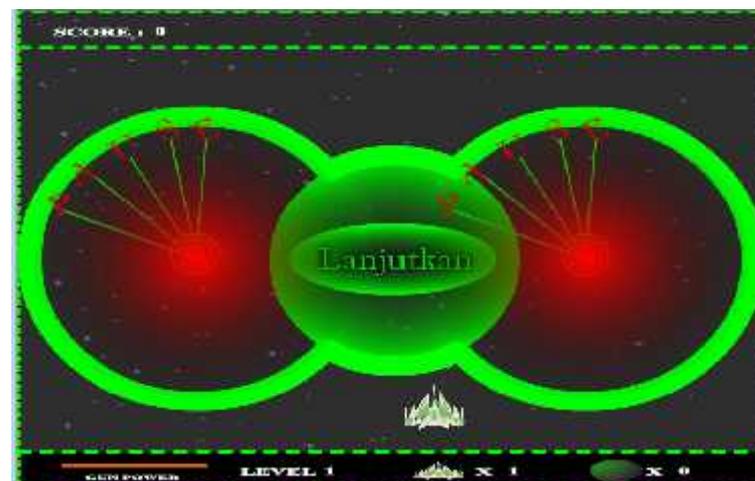


Gambar IV.10 Tampilan *Next Level*

Tulisan *next level* akan muncul jika point telah mencapai 2000.

#### IV.2.11 Tampilan Pause

Tampilan pause terdapat pada gambar IV. 11 berikut



Gambar IV.11 Tampilan Pause

### IV.3. Uji Coba Sistem

#### IV.3.1. Skenario Pengujian

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan 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 tabel 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 (menu) Aplikasi	Mulai menjalankan aplikasi	Aplikasi Loading Ke Permainan( <i>Game</i> ).	Sesuai dengan yang diharapkan	sukses
2	Data Profil	Data diri penulis	Ketika di buka Data Profil keluar tampilan Data diri penulis	Sesuai dengan yang diharapkan	sukses

3	Petunjuk	Petunjuk <i>game</i>	Ketika dibuka akan keluar petunjuk permainan	Sesuai dengan yang diharapkan	sukses
4	Keluar	Akan langsung keluar	Ketika keluar di pilih akan keluar dari aplikasi	Sesuai dengan yang diharapkan	sukses

#### **IV.4 Hardware/Software yang dibutuhkan.**

Dalam pembuatan tampilan 3Dimensi tersebut terdapat dibutuhkan beberapa system yang harus di penuh penulis dalam pembuatan *game* tersebut.

Adapun kebutuhan tersebut sebagai berikut:

1. Sistem Operasi yang digunakan *Windows 7* dan *Windows XP*.
2. *Hard disk* minimal 120 GB
3. *Memory* minimal 1 GB.
4. Kartu grafis mendukung *DirectX 10*.

##### **IV.4.1 Kebutuhan Software**

Adapun *software* yang dibutuhkan dalam pembuatan *game* adalah sebagai berikut:

1. *Autodesk 3ds Max 2012*.
2. *Macromedia Flash Player* atau *Adobe Flash Professional CS6*.

#### IV.5 Kelebihan dan Kekurangan

Adapun Kelebihan dari perancangan aplikasi *game* tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Gamer* tidak bosan dengan tampilan desainnya, yang di buat tampak nyata.
2. Pesawat pemain mempunyai 4 jenis laser, jika mendapat bonus *Gun*.
3. Pesawat musuh tampak nyata dan tidak monoton dan dapat melakukan serangan balasan.

Adapun kekurangan dari perancangan aplikasi *game* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya *high score*.
2. Tidak bisa di mainkan secara *on-line*.
3. Pada saat *game* pertama kali di mainkan, terdapat tulisan *next level*.