

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1 Hasil

Perancangan aplikasi *Game* Tebak Gambar Dan *Puzzle* menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dan bahasa pemrograman *action script 3.0*. dimana *Adobe Flash Professional CS6* ini juga yang membuat aplikasi *Game* Tebak Gambar Dan *Puzzle* menjadi *file* APK yang akan di jalankan di aplikasi android.

IV.1.1. 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.1 berikut ini:



Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

Gambar IV.1. merupakan tampilan hasil awal dari perancangan aplikasi yang akan tampil setiap kali aplikasi *Game Tebak Gambar Dan Puzzle* ini dijalankan, dimana pada tampilan ini terdapat empat buah tombol yang berlabel *Play*, *help*, *About* dan *Exit*, dimana setiap tombol mempunyai fungsi masing-masing.

IV.1.2. Tampilan Mulai Permainan

Tampilan ini merupakan menu untuk memulai permainan apabila menu ini dipilih maka akan langsung tampil ke game untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut. Gambar tampilan Menu Utama ditunjukkan pada gambar IV.2 berikut ini:



Gambar IV.2. Tampilan Mulai Permainan

Pada tampilan gambar IV.2. merupakan tampilan pemilihan kategori permainan dimana ada tiga kategori yaitu hewan, buah, dan benda sebelum *user* (pemain) memulai permainan.

IV.1.3. Tampilan Kategori Level 1

Adapun tampilan hasil permainan dari *Level 1* dalam permainan *Tebak Gambar Dan Puzzle* 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 untuk menyusun potongan-potongan gambar dan menjawab pertanyaan dari gambar yang telah tersusun utuh. Dalam tampilan ini terdapat table kesalahan yang di dalamnya terdapat 5 kali kesalahan pengetikan dan apabila huruf yang dimasukkan tidak sesuai samapai 5 kali, maka permainan akan *Game Over*. Dan tampilan ini sama sampai *level* 5, namun dengan ukuran *puzzle* yang berbeda-beda.

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 *level* permainan atau salah menebak nama dari setiap gambar. Dalam tampilan ini terdapat tombol Main Lagi untuk beralih kembali ke menu *Pick A Category* sehingga pemain dapat memulai lagi permainan atau kembali ke menu utama.

IV.1.5. Tampilan *Succes*

Adapun tampilan *Succes* dalam permainan *word search* 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 “*next*” untuk beralih ke *level* permainan berikutnya.

IV.1.6. Tampilan Hasil About

Adapun tampilan hasil *about* dalam permainan Tebak Gambar dan *puzzle* adalah seperti pada gambar IV.6. di bawah ini :

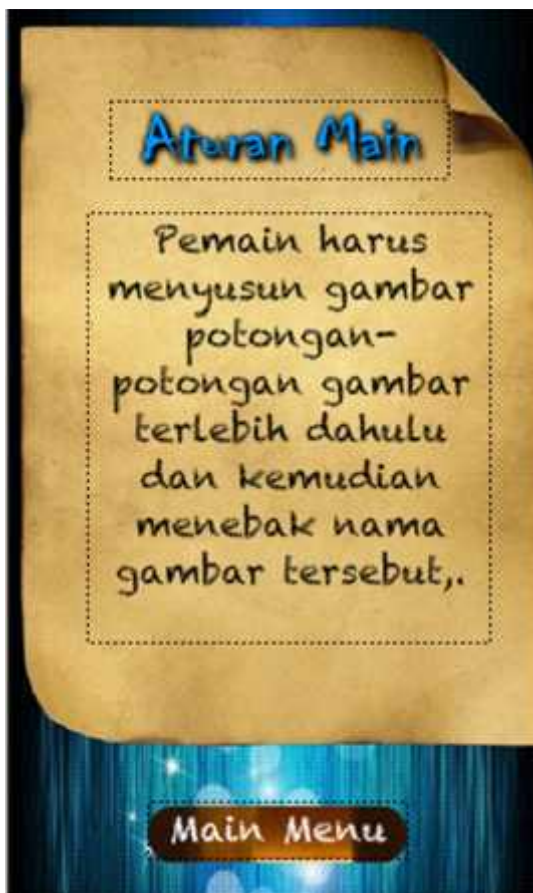


Gambar IV.6. Tampilan About

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

IV.1.7. Tampilan Petunjuk Permainan

Adapun tampilan hasil petunjuk dalam permainan Tebak Gambar dan *puzzle* adalah seperti pada gambar IV.7. dibawah ini :

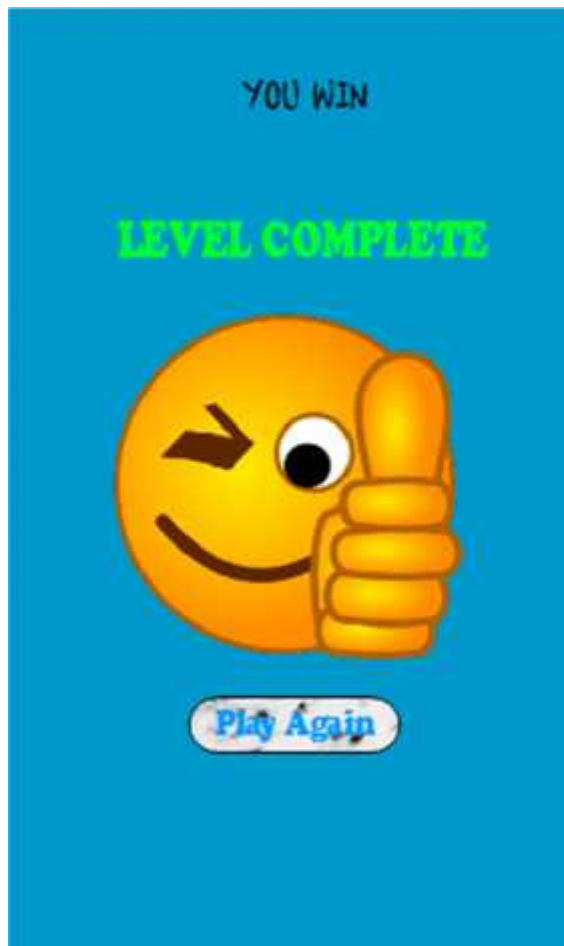


Gambar IV.7. Tampilan Petunjuk Permainan

Pada tampilan gambar IV.7. merupakan tampilan petunjuk permainan sebelum *user* (pemain) sebelum memulai permainan. Dalam tampilan ini terdapat tombol menu utama agar kita bisa memainkan permainan kembali atau menutup aplikasi permainan.

IV.1.8. Tampilan *Finish*

Adapun tampilan *Finish* dalam permainan tebak gambar dan *puzzle* 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

Di dalam pengujian terhadap program aplikasi *Game Tebak Gambar Dan Puzzle* ini dapat dilakukan dengan menggunakan emulator perangkat android maupun perangkat *smartphone* android, berikut adalah tahapan proses uji coba yang dilakukan terhadap aplikasi tersebut :

1. Melakukan proses *compile* dari *source code* yang telah selesai dirancang dengan menggunakan aplikasi pembangunnya yaitu *Adobe Flash CS6*, dengan menentukan terlebih dahulu *security sertifikat* dari aplikasi dan menentukan jenis *permission* yang dibutuhkan pada saat aplikasi akan dijalankan.
2. Melakukan proses instalasi *file* APK hasil proses *compile* yang telah berhasil dilakukan.
3. Pada saat proses instalasi APK, maka secara otomatis aplikasi akan meminta pengguna untuk melakukan proses instalasi *Adobe AIR*, dan setelah proses instalasi selesai aplikasi baru bisa dijalankan.

IV.2.1. 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 **table pengujian blackbox** seperti dibawah ini.

Tabel IV.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Membuka Halaman Awal (<i>play</i>) Aplikasi	Mulai Permainan	Aplikasi memproses Loading Ke permainan.	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
2	<i>Help</i> (Aturan Permainan)	Aturan Main	Ketika di buka <i>help</i> akan keluar penjelasan atau cara memainkan permainan.	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
3	<i>About</i>	Data diri penulis	Ketika <i>about</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 (Menggunakan emulator), dibutuhkan spesifikasi minimum sebagai berikut :
 - a. Minimal Processor Intel Pentium IV 2,6 Ghz Core2Duo.
 - b. Memori 2 Gb (Disarankan 4 Gb).
 - c. Mouse dan keyboard standard.
2. Perangkat *Smartphone* android Minimal OS 2.3.3 (Ginger Bread) dengan menggunakan resolusi 480 x800 pixel.
3. Perangkat lunak (*Software*) yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :
 - a. Operasi Sistem Windows XP / Windows 7.
 - b. *Adobe Flash Professional CS6*.
 - c. *Adobe AIR Plugin 3.2*.
 - d. *Emulator Adobe AIR*.

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 android dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* yang telah menggunakan *Action Script 3.0* dan telah mendukung aplikasi berbasis objek.

3. Aplikasi multimedia yang dibangun dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* harus menggunakan *Adobe AIR 3,2* yang berfungsi untuk membangun aplikasi berbasis android.
4. Untuk menjalankan aplikasi multimedia yang dibangun dengan menggunakan *Adobe Flash*, maka perangkat android yang akan dipergunakan untuk menjalankan aplikasi dan harus terinstal aplikasi *Adobe AIR* sebagai *Plugin* tambahan.
5. Resolusi akhir yang dihasilkan dari proses *Compile* adalah resolusi yang tetap dan tidak dapat menyesuaikan secara otomatis dengan perangkat, tidak seperti hasil akhir yang dihasilkan oleh *native* seperti *Android Studio* maupun *Eclipse*.

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang Dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada permainan *Tebak Gambar Dan Puzzle* ini adalah sebagai berikut :

1. Kelebihann Sistem yang Dirancang

Berikut ini adalah beberapa kelebihan yang ada pada program aplikasi *Game Tebak Gambar Dan Puzzle* yang dirancang antara lain sebagai berikut :

- a. Rancangan aplikasi permainan ini dapat menghibur pemain (*User*).
- b. Aplikasi ini dapat meningkatkan ketelitian pemain dan menambah daya ingat tentang makhluk hidup dan benda disekitarnya.
- c. Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat *Android* dengan versi *Android 4.4* (*kitket*).

2. Kekurangan Sitem yang Dirancang

Berikut ini adalah beberapa kekurangan yang ada pada program aplikasi *Game Tebak Gambar Dan Puzzle* yang dirancang antara lain sebagai berikut :

- a. Desain aplikasi permainan *Tebak Gambar Dan Puzzle* masih sangat sederhana sehingga diperlukan pengembangan desain kembali agar lebih menarik dimainkan pemain.
- b. Aplikasi yang dirancang belum dapat di mainkan secara *On-Line*.
- c. Untuk dapat menjalankan aplikasi ini perangkat Android harus mendownload *plugin* tambahan, yaitu Adobe AIR dari *Play Store* agar aplikasi dapat berjalan.
- d. Aplikasi yang dirancang tidak menggunakan *database*.
- e. Resolusi aplikasi hanya dirancang untuk perangkat dengan resolusi 480 x 800 *pixel*, sehingga untuk perangkat yang memiliki resolusi lebih rendah tampilannya akan menjadi terlalu besar dan tidak maksimal.