

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini akan ditampilkan beberapa tampilan aplikasi yang telah dibuat.

IV.1.1. Awal Game



Gambar IV.1. Tampilan Awal Game

IV.1.2. Tampilan Permainan Game

Pada tampilan permainan game, akan tampak permen-permen dan sebuah mangkok. Permen yang berjatuhan akan ditangkap oleh mangkok yang dikontrol dengan menggunakan mouse. Permen-permen yang berjatuhan akan muncul secara random.



Gambar IV.2. Tampilan Permainan Game

IV.1.3. Tampilan Akhir Game

Jika permainan telah usai sesuai waktu yang sudah ditentukan, maka permainan telah selesai dan kemudian akan muncul skor yang telah dicapai.



Gambar IV.3. Tampilan Akhir Game

IV.2. Pembahasan

Aplikasi game tangkap permen ini adalah merupakan suatu permainan yang cara bermainnya adalah dengan menangkap permen sebanyak-banyaknya agar nilai bertambah banyak. Setelah game selesai, tampilan score akan keluar sesuai dengan inputan nama yang dimasukkan pada saat masuk kedalam game.

IV.3. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Dalam melaksanakan perubahan dari manual kedalam komputerisasi diperlukan suatu sarana pendukung sehingga yang akan dijalankan atau dipergunakan dapat berjalan sebagaimana yang diinginkan. Adapun sarana pendukung yang diperlukan tersebut adalah berupa computer.

Komputer adalah peralatan sistem elektronik yang bekerja dibawah kontrol untuk manipulasi data secara tepat serta dirancang tersimpan secara otomatis dapat menerima, menyimpan dan memproses data untuk menghasilkan informasi yang merupakan hasil dari pemrosesan tersebut.

Semakin berkembangnya teknologi computer dalam menangani berbagai masalah yang ada disekitarnya maupun dalam suatu organisasi atau instansi, merupakan suatu hal yang sangat berarti dan mempunyai pengaruh positif. Komputer dapat dikatakan efektif dan efisien jika volume data yang diolah memiliki kapasitas yang lebih besar dan memerlukan ketelitian yang tinggi.

Agar komputer dapat digunakan untuk mengolah data maka harus berbentuk sistem komputer. Tujuan dari computer adalah untuk menghasilkan informasi atau laporan yang cepat dan tepat, agar tujuan tersebut dapat tercapai maka harusla ada elemen-elemen yang mendukung.

1. Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi ini yaitu seperangkat dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Processor Intel Pentium IV 1.8 GHz.
- b. Memory 512 Mb.
- c. Harddisk sebesar 80 Mb.
- d. Monitor warna 32-bit yang resolusinya mampu hingga 1024 x 768.
- e. Macromedia Flash 8.

2. Perangkat lunak (*Software*)

Selain perangkat keras, perangkat lunak dibutuhkan dalam pembuatan animasi *game* ini. Perangkat lunak yang digunakan diantaranya adalah :

- a. Window 7
- b. Macromedia Flash 8
- c. Paint
- d. Konfigurasi Sistem Komputer

Konfigurasi computer adalah suatu penggambaran spesifikasi perangkat dari sebuah komputer yang ditampilkan dengan bentuk symbol. Konfigurasi sistem komputer sangat berperan penting dalam menjalankan sebuah program yang digunakan karena apabila konfigurasi komputer yang digunakan tidak sesuai dengan batas minimal yang dibutuhkan oleh sebuah perangkat lunak maka program tersebut tidak dapat berjalan dengan baik dan bahkan tidak dapat berjalan sama sekali.

IV.4. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang pada game tangkap permen ini adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan

- a. Tersedianya fitur-fitur pelengkap game yang disajikan.
- b. Adanya penyimpanan data rekor pemain yang berhasil menyelesaikan game.
- c. Objek-objek yang dibuat telah diterapkan *Actionscript* seperti *frame*, *movie clip*, *button* dan *jga sound*.
- d. Proses menjalankan permainan game ini tergolong mudah karena hanya menggunakan *mouse* dalam menangkap permen yang jatuh.

2. Kekurangan

- a. Permainan game ini hanya bisa dimainkan oleh 1 orang pemain saja tidak bisa lebih.
- b. Objek-objek dalam permainan masih kurang banyak.
- c. Tidak adanya level untuk kecepatan permainan.