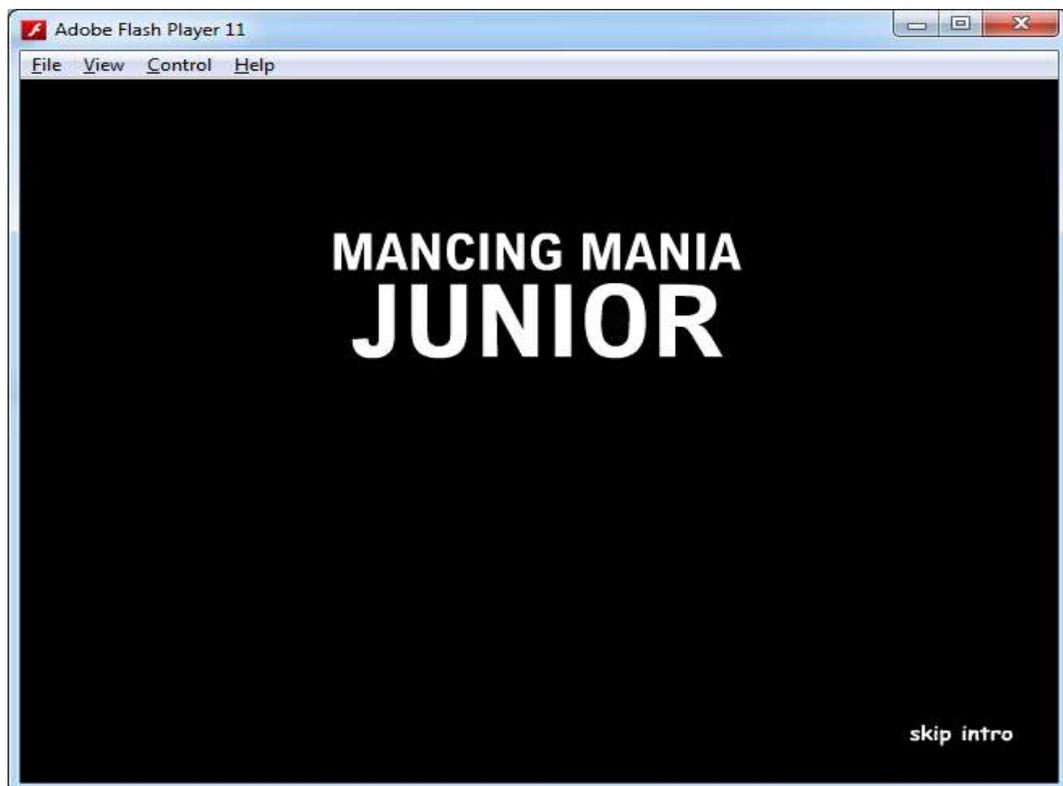


BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1 Hasil

Pada bab ini, penulis akan menampilkan tampilan hasil perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.



Gambar IV.1 Tampilan Intro Mancing Mania

Gambar IV.1 merupakan intro permainan ketika aplikasi dijalankan, informasi pada intro menampilkan nama permainan dan juga music sebagai background music nya, untuk masuk ke menu utama cukup menekan skip intro

maka akan masuk kedalam menu utama yang menampilkan pilihan informasi, berikut adalah tampilannya



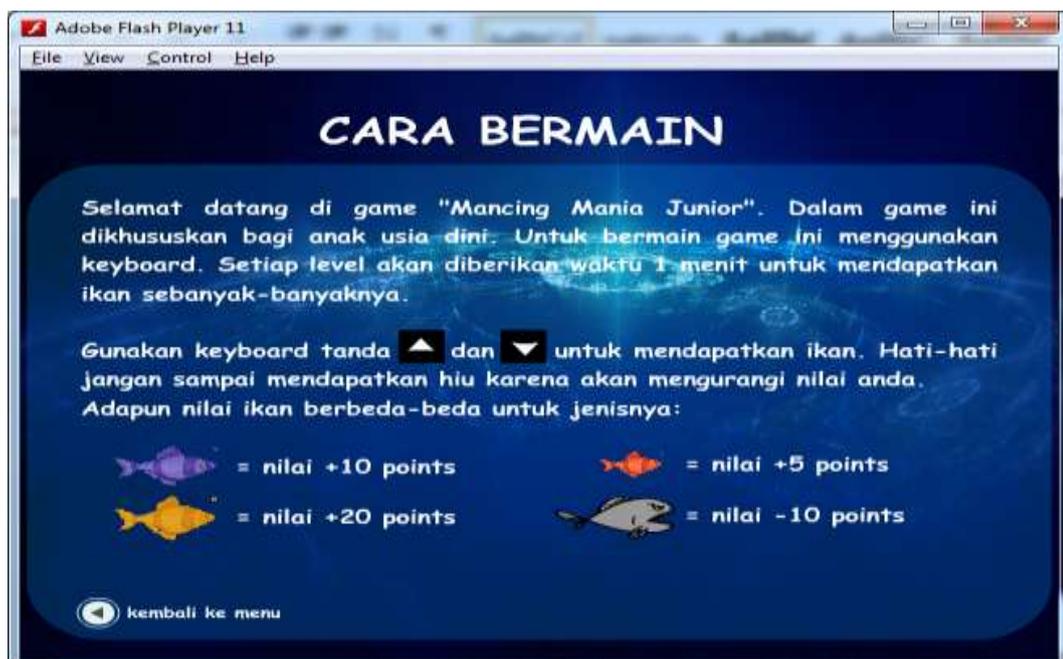
Gambar IV.2 Tampilan Menu

Gambar IV.2 merupakan menu dari permainan yang dirancang, terdapat 4 buah pilihan yang bisa digunakan, untuk pertama akan ditampilkan informasi permainan, untuk itu dipilih tombol cara bermain dan hasilnya seperti berikut:



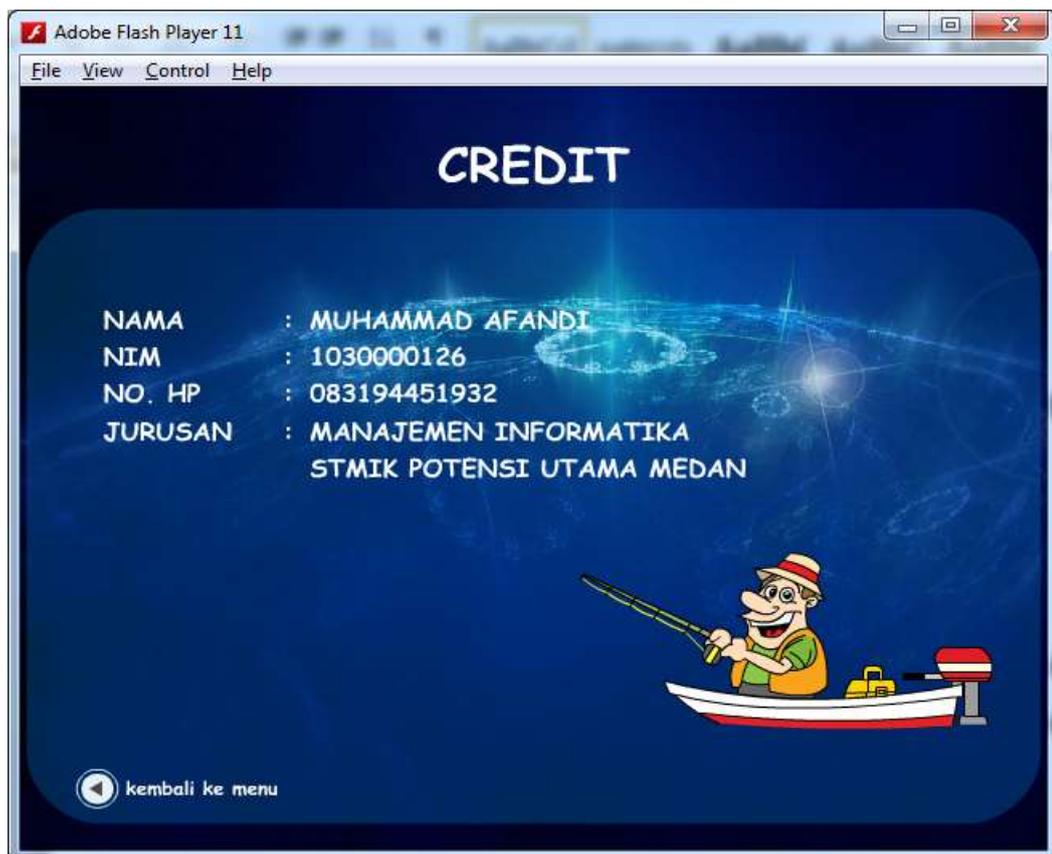
Gambar IV.3 Memilih Tombol Cara Bermain

Ketika tombol cara bermain ditekan akan menampilkan informasi cara bermain seperti pada gambar dibawah ini



Gambar IV.4 Informasi Cara Bermain

Setelah menampilkan cara bermain, maka berikutnya menampilkan informasi mengenai pembuat aplikasi, untuk itu bisa dilakukan dengan menekan tombol kredit dan hasilnya akan seperti gambar dibawah ini



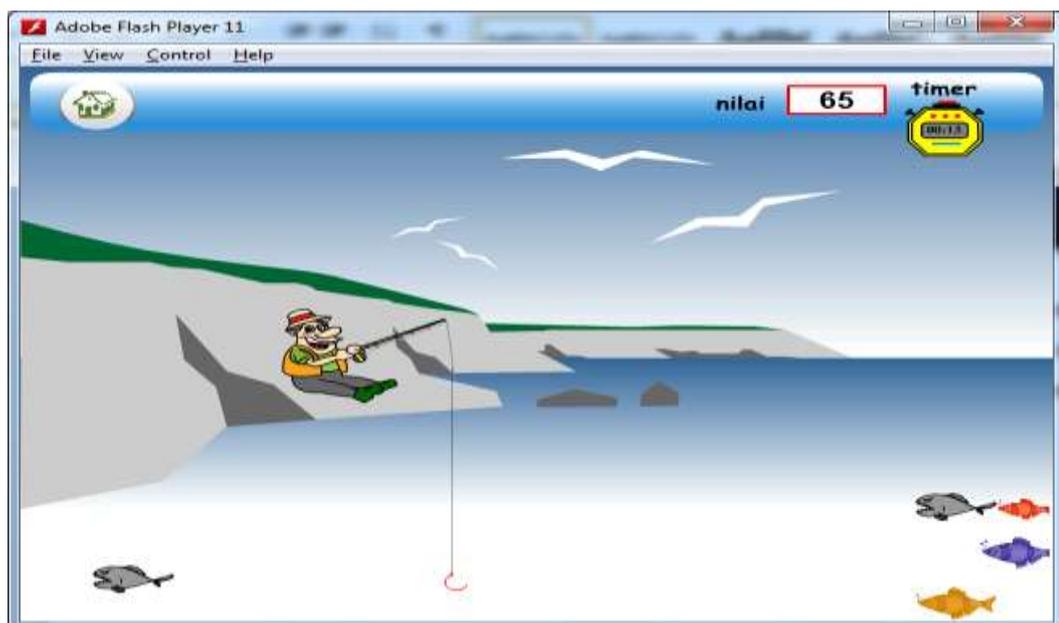
Gambar IV.5 Informasi Biodata Penulis

Setelah semua informasi jelas maka berikutnya adalah memulai permainan, untuk memulai permainan dilakukan dengan menekan tombol mulai hingga akan muncul seperti gambar dibawah ini



Gambar IV.6 Mulai Permainan

Gambar IV.6 menampilkan pilihan permainan, untuk permainan hanya bisa dimulai dari yang paling mudah terlebih dahulu, ketika kriteria skor terpenuhi baru bisa masuk ke level berikutnya secara otomatis, berikut adalah permainan level mudah yang penulis mainkan



Gambar IV.7 Permainan Level Mudah

Pada gambar IV.7 merupakan tampilan permainan dengan level mudah, pemain dalam hal ini adalah pemancing harus memancing ikan sebanyak mungkin untuk mencapai skor 300 dalam waktu 1 menit, tentunya pemancing juga harus menghindari ikan piranha yang jika dipancing akan mengurangi skor dan bahkan bisa game over jika skor tidak mencukupi 300 atau waktu sudah habis, berikut tampilannya ketika permainan game over



Gambar IV.8 Permainan Level Mudah Game Over

jika pemain sudah mencapai skor 300 dan bahkan lebih ketika waktu sudah habis maka pemain akan masuk level berikutnya seperti gambar dibawah ini yang masuk ke level sedang.



Gambar IV.9 Permainan Level Sedang

Pada gambar IV.9 merupakan tampilan permainan dengan level sedang, pemain dalam hal ini adalah pemancing harus memancing ikan sebanyak mungkin untuk mencapai skor 250 dalam waktu 1 menit, tentunya pemancing juga harus menghindari ikan piranha yang jika dipancing akan mengurangi skor dan bahkan bisa game over jika skor tidak mencukupi 250 atau waktu sudah habis, berikut tampilannya ketika permainan game over



Gambar IV.10 Permainan Level Sedang Game Over

jika pemain sudah mencapai skor 250 dan bahkan lebih ketika waktu sudah habis maka pemain akan masuk level berikutnya seperti gambar dibawah ini yang akan menampilkan total skor yang didapat dan menampilkan tombol untuk masuk ke level sulit



Gambar IV.11 Level Up Ke Level Sulit

Dengan menekan tombol level up akan masuk ke level terakhir yaitu level sulit, berikut adalah tampilannya



Gambar IV.12 Permainan Level Sulit

Pada gambar IV.12 merupakan tampilan permainan dengan level sulit, pemain dalam hal ini adalah pemancing harus memancing ikan sebanyak mungkin untuk mencapai skor 200 dalam waktu 1 menit, tentunya pemancing juga harus menghindari ikan piranha yang jika dipancing akan mengurangi skor dan bahkan bisa game over jika skor tidak mencukupi 200 atau waktu sudah habis, berikut tampilannya ketika permainan game over



Gambar IV.13 Game Over Permainan Level Sulit

jika pemain sudah mencapai skor 200 dan bahkan lebih ketika waktu sudah habis maka pemain akan masuk level berikutnya seperti gambar dibawah ini yang akan menampilkan total skor yang didapat dan permainan sudah selesai dan akan memunculkan pesan



Gambar IV.14 Permainan Selesai

Setelah semua level sudah selesai dimainkan maka permainan akan menampilkan pesan bahwa permainan sudah selesai dimainkan.

IV.2 Pembahasan

IV.2.1 Kebutuhan Hardware

Dalam sebuah sistem agar dapat berjalan seperti yang diinginkan karena sistem komputerisasi tidak dapat dipisahkan antara *Hardware* dan *Software*. Demikian juga dengan sistem ini dirancang dengan spesifikasi *Hardware* minimal seperti berikut:

- a. Laptop Acer Core I3
- b. Harddisk 500 GB
- c. Memori 2 GB
- d. VGA 512 MB

IV.2.2 Kebutuhan Software

Sistem ini agar dapat berjalan tidak lepas dari *Software* yang jelas mendukung *Hardware* diatas perangkat lunak seperti Sistem Operasi dan Program Aplikasi seperti berikut

- a. Sistem Operasi Windows 7
- b. Microsoft Word 2010
- c. Adobe Flash CS 6

IV.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

IV.3.1 Kelebihan

Setiap aplikasi tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dari proses pembuatannya, berikut adalah kelebihan dari aplikasi yang dibuat

1. Flash permainan mancing mania memiliki tingkat kesulitan sehingga pemain bisa memilih level yang di inginkan.
2. Memiliki desain yang menarik.
3. Terdapat audio visual yang sesuai dengan permainan.

IV.3.2 Kekurangan

Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya fasilitas pause dan resume game.
2. Belum mendukung penggunaan fungsi score karena harus menggunakan database.
3. Terbatasnya level dan fasilitas high score.