

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Analisa Hasil

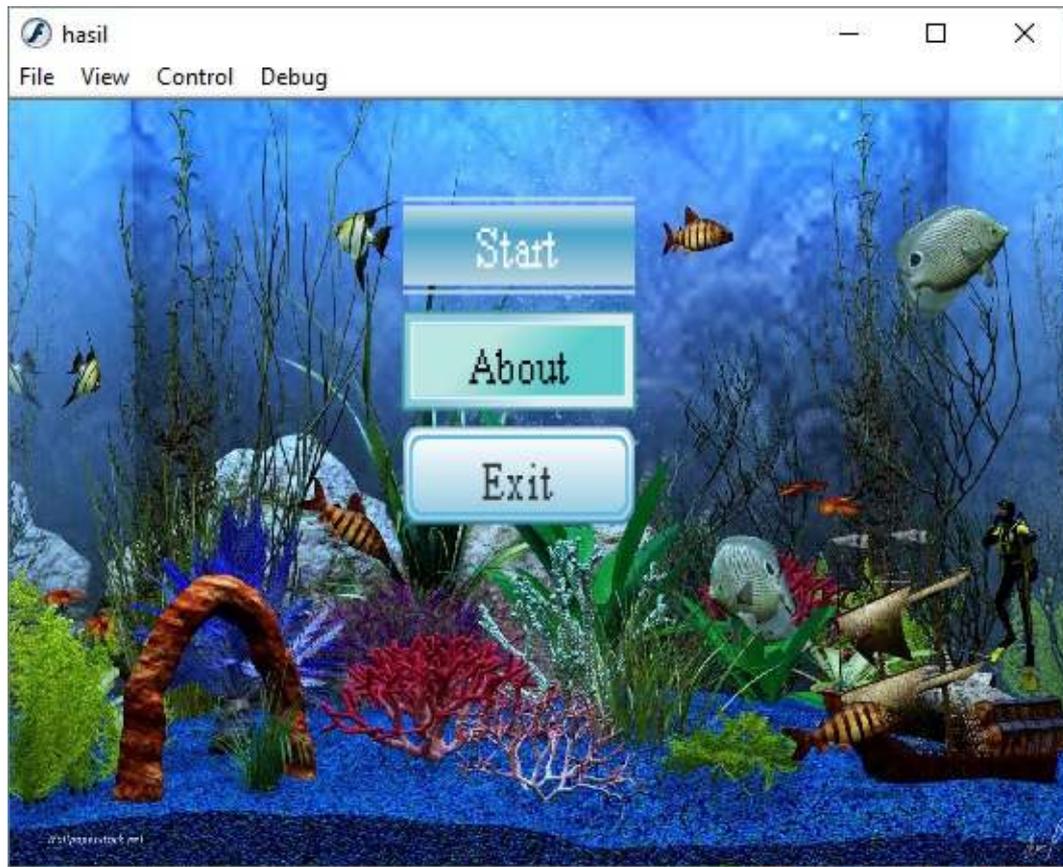
Dalam bab ini akan dijelaskan dan ditampilkan bagaimana hasil dari perancangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash*. Yang dibuat beserta pembahasan tentang sistem dan aplikasi tersebut. Adapun hasil dari percobaan yang dilakukan adalah sebuah perangkat lunak yaitu perancangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash* yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

IV.2. Tampilan layar

Setelah melakukan perancangan aplikasi tersebut dengan menggunakan *macromedia flash 8* maka aplikasi diimplementasikan serta dilakukan pengujian. Berikut ini dijelaskan tentang tampilan layar dari perancangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash*.

1. Tampilan Menu Utama

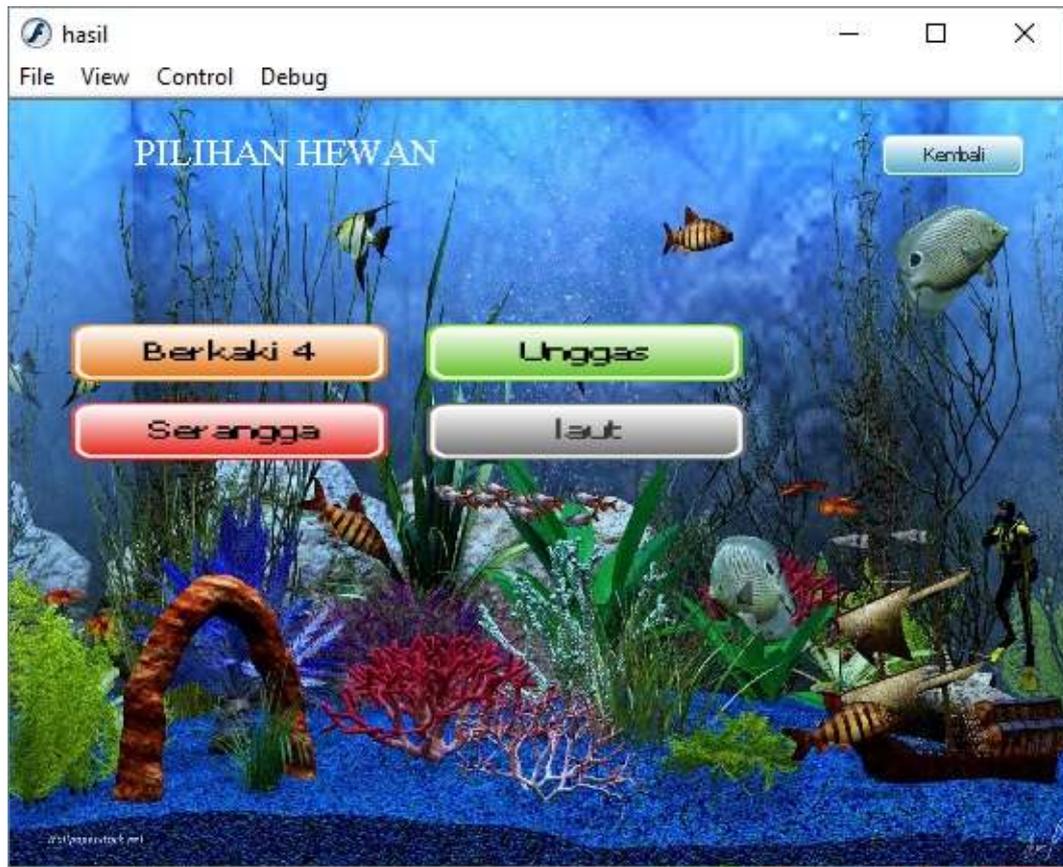
Menu utama adalah halaman utama yang menyediakan 3 (tiga) pilihan opsi yaitu *start*, *about*, dan *exit*, proses dilanjutkan pada ketiga opsi pilihan tersebut, pada halaman menu utama ini diutamakan pada opsi *start* untuk menampilkan form mulai dan form menu hewan pada perancangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash*.



Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Menu Hewan

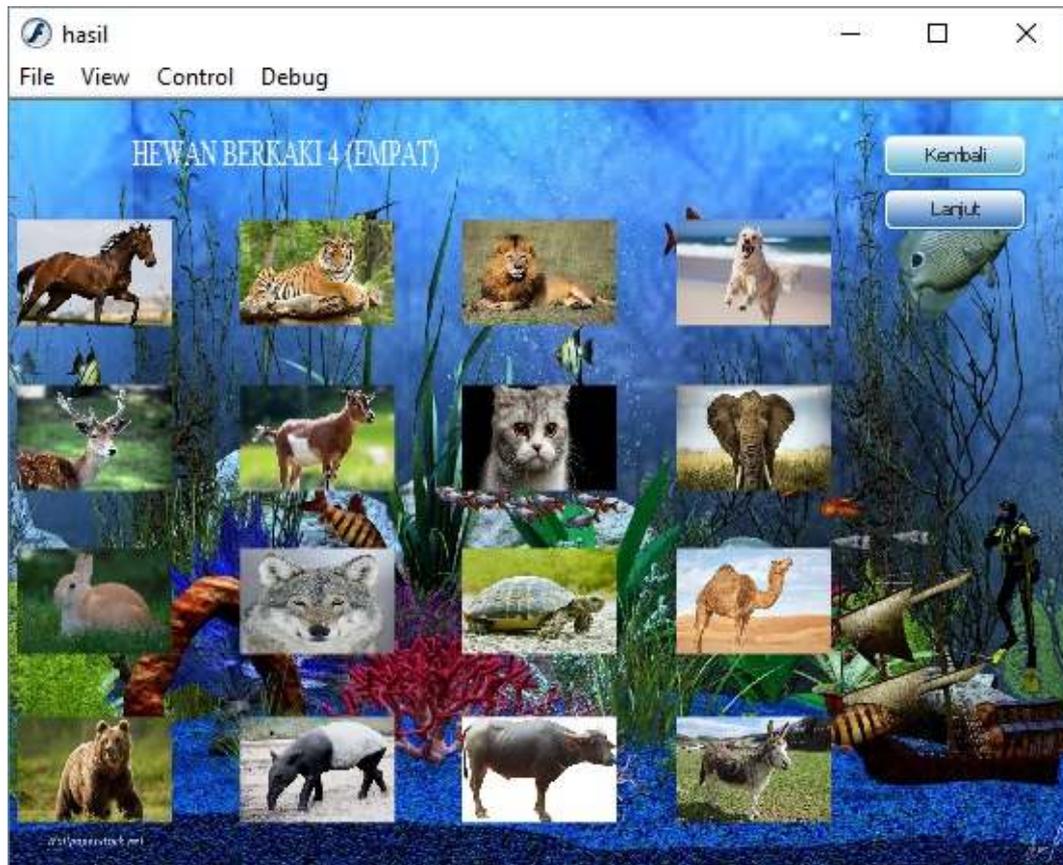
Pada halaman ini terdapat 4 (empat) menu untuk memilih jenis hewan apa yang akan dimainkan. Terdapat hewan berkaki 4 (empat), hewan unggas, hewan serangga, dan hewan laut. Berikut tampilan gambar IV.2.



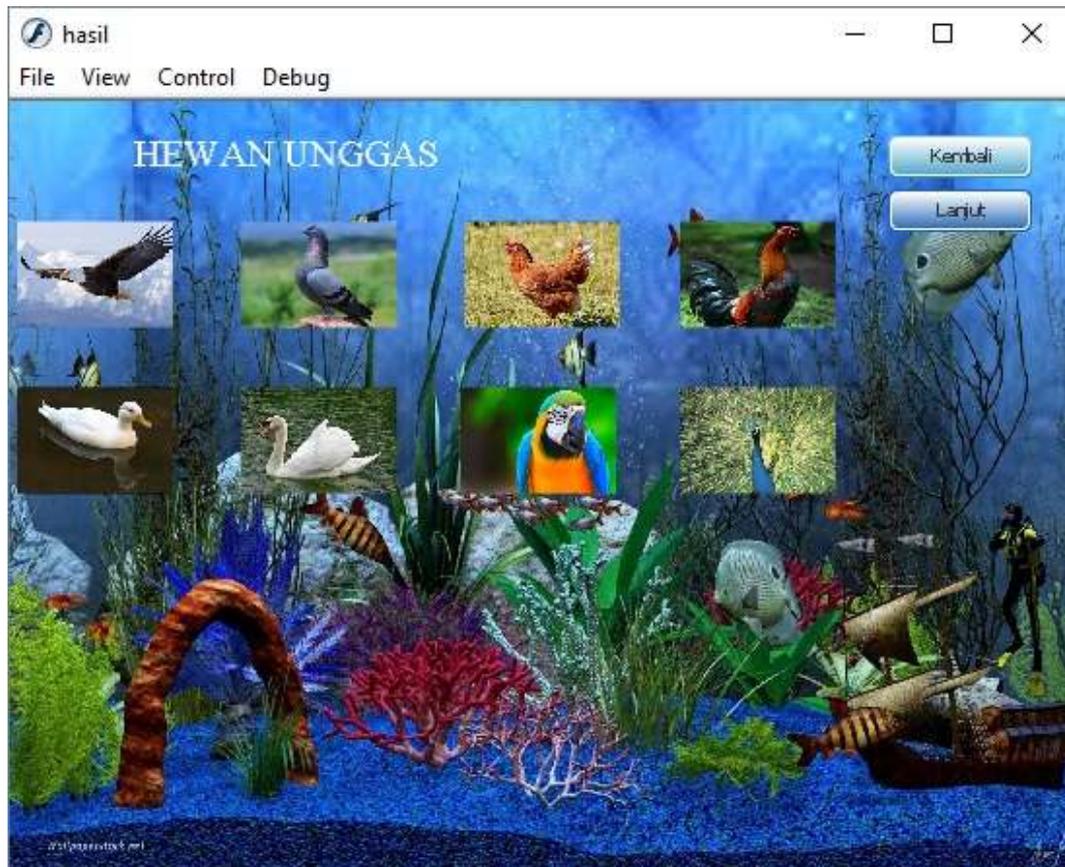
Gambar IV.2. Tampilan Menu Hewan

3. Tampilan Jenis Hewan

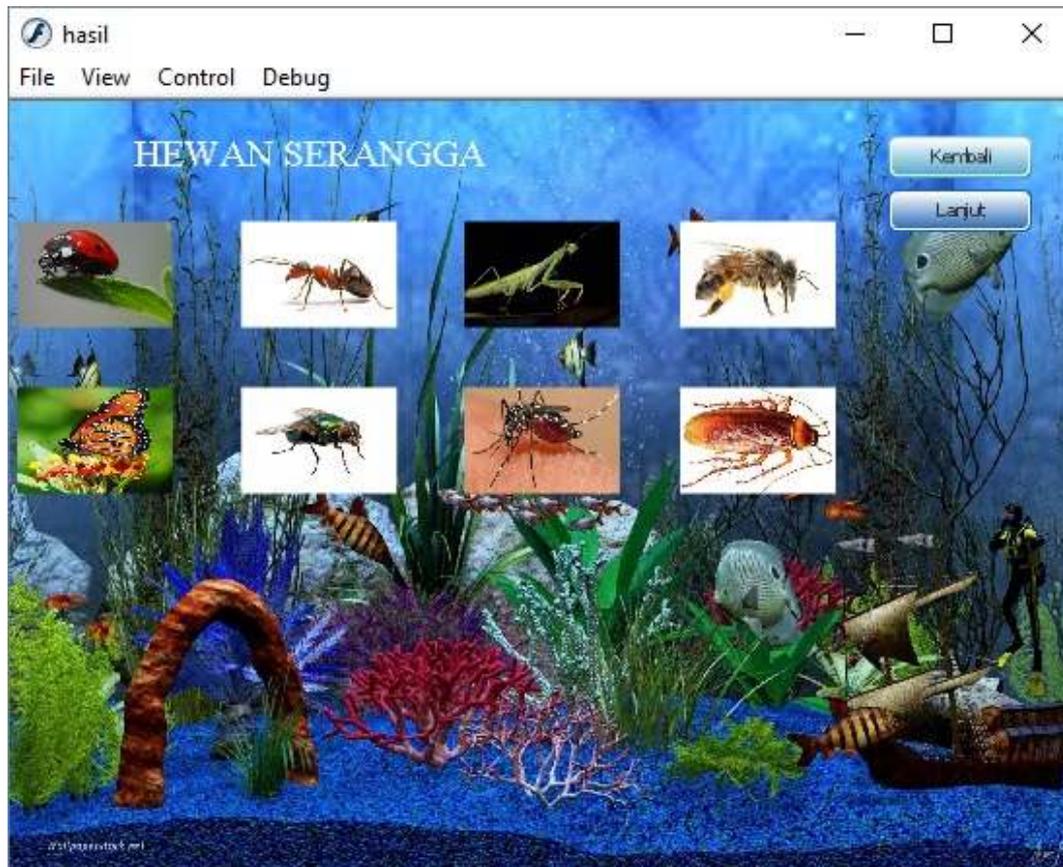
Pada tampilan ini terdapat gambar hewan yang dimainkan.



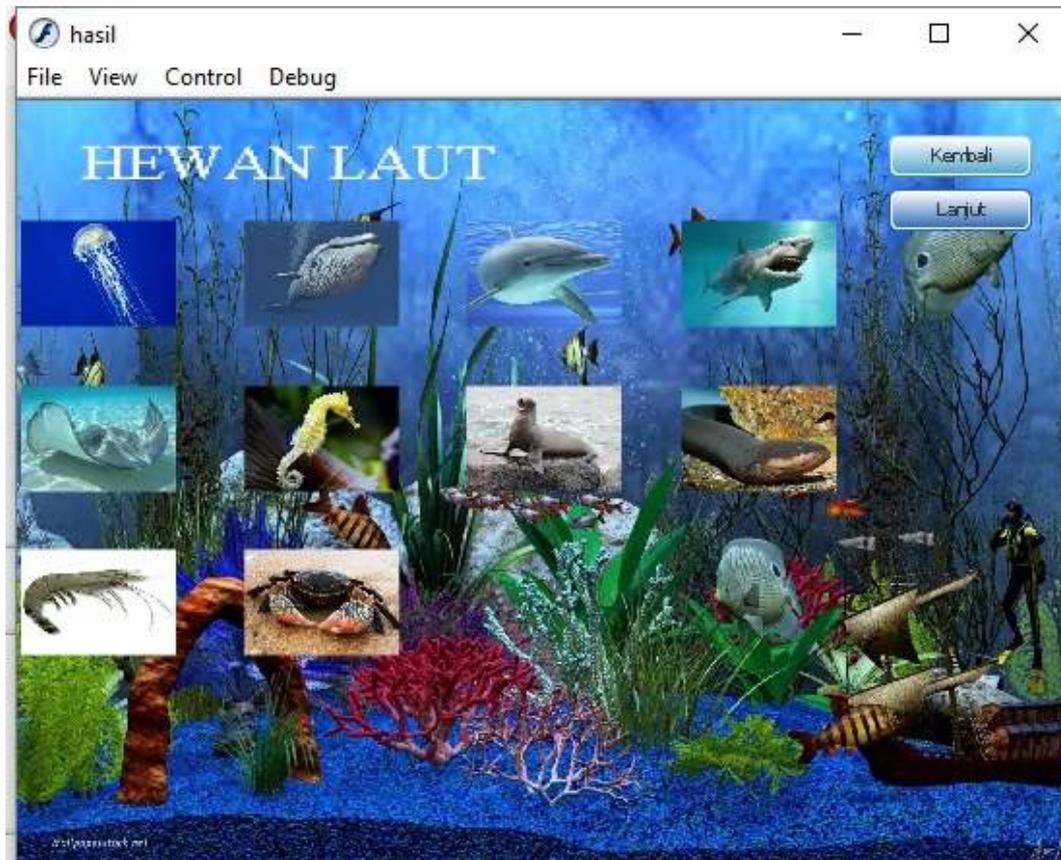
Gambar IV.3. Tampilan Hewan Berkaki 4 (empat)



Gambar IV.4. Tampilan Hewan Unggas



Gambar IV.5. Tampilan Hewan Serangga



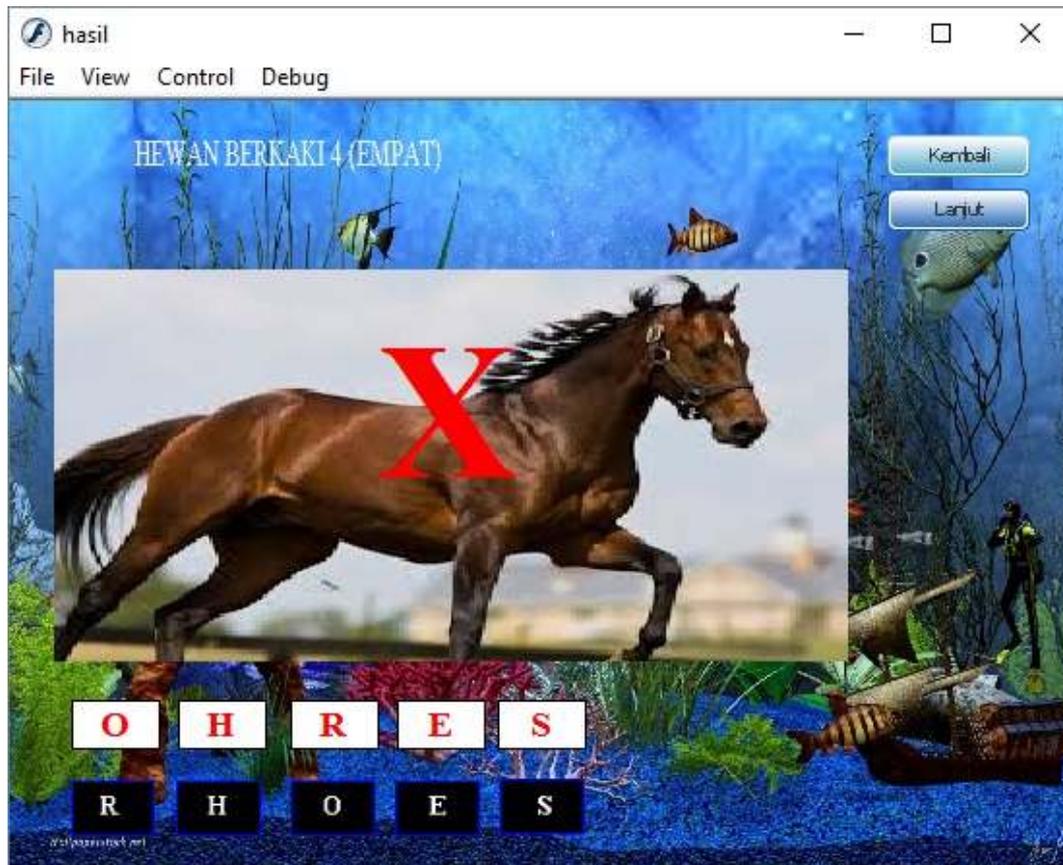
Gambar IV.6. Tampilan Hewan Laut

4. Tampilan Pilihan Hewan

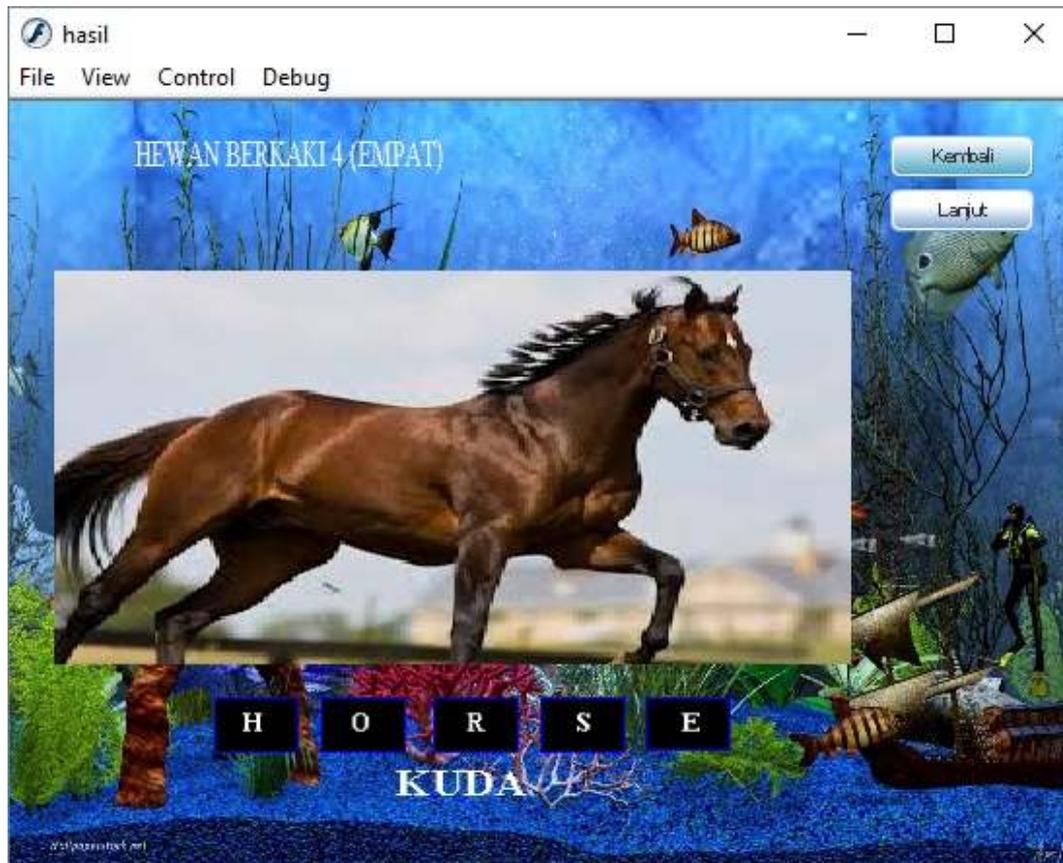
Pada halaman ini menu hewan berkaki 4 (empat) yang akan dimainkan, maka akan muncul gambar hewan berkaki 4 (empat) beserta dengan pilihan huruf yang di acak.



Gambar IV.7. Tampilan Pilihan Hewan



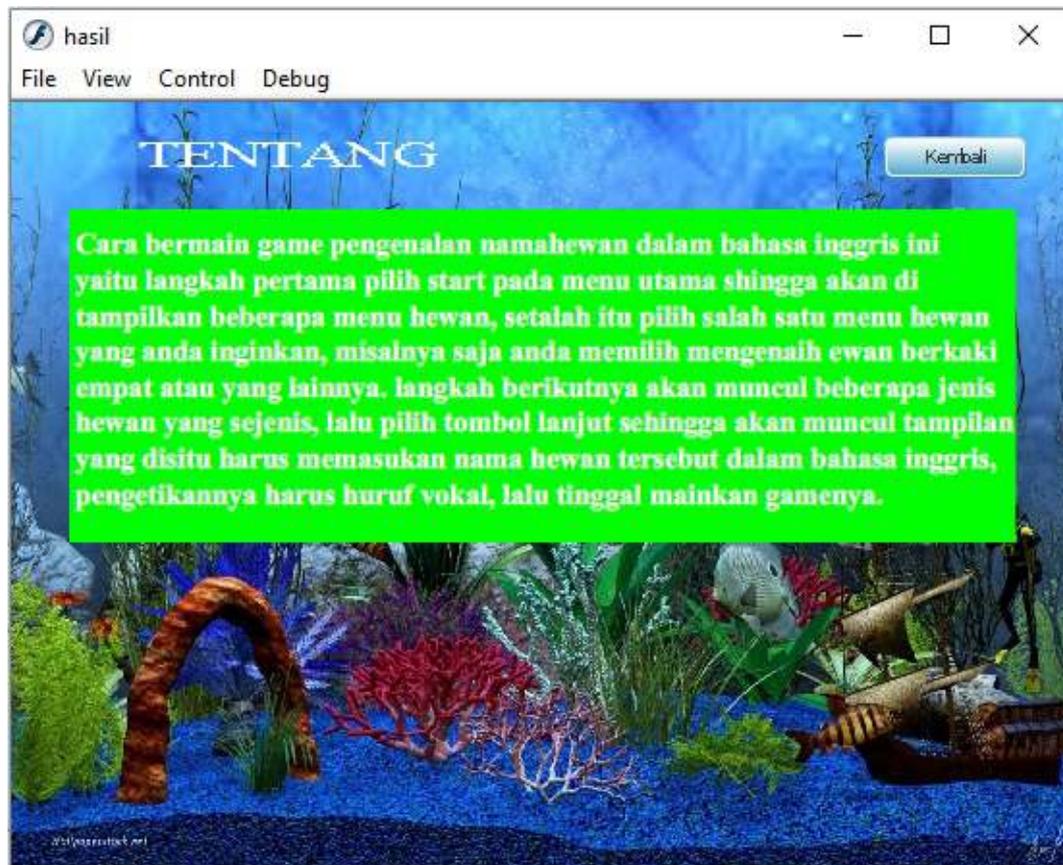
Gambar IV.8. Tampilan Bila Salah Menempatkan Urutan Huruf



Gambar IV.9. Tampilan Jika Jawaban Benar

5. Tampilan Tentang

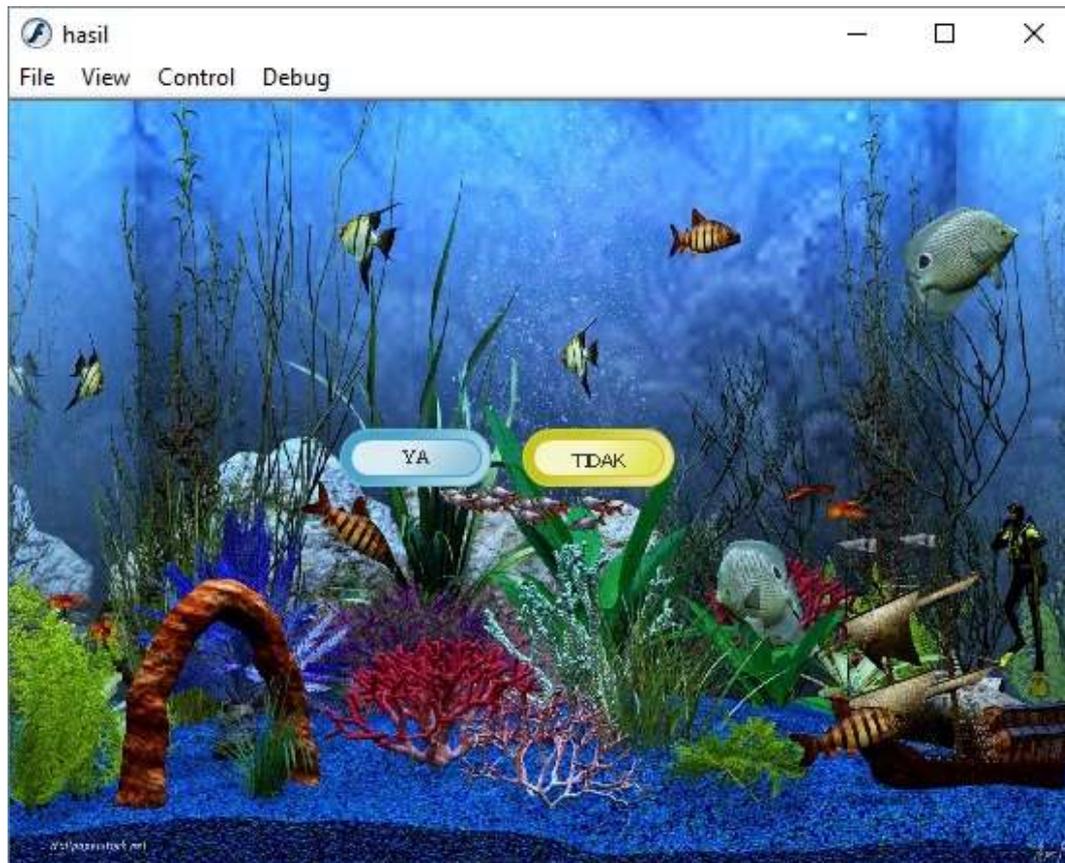
Gambar dibawah ini adalah interface dari halaman form tentang yang menampilkan penjelasan perancangan game dan terdapat opsi pilihan yaitu kembali yang berfungsi untuk kembali kemenu utama pada aplikasi tersebut.



Gambar IV.10. Tampilan Tentang

6. Tampilan Keluar

Gambar dibawah ini adalah *interface* dari halaman form keluar yang memiliki opsi ya dan tidak. Proses dilanjutkan pada opsi pilihan ya untuk keluar dari *game* tersebut.



Gambar IV.11. Tampilan Keluar

IV.3. *Hardware/Software/Brainware* yang Dibutuhkan

Perancangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash* yang telah di kerjakan dapat berjalan baik atau tidak oleh penulis, maka perlu dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dikerjakan. Untuk itu dibutuhkan beberapa komponen utama yang mencakup perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat operator (*brainware*).

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) adalah komponen-komponen peralatan yang membentuk suatu sistem komputer dan peralatan-peralatan tambahan lainnya yang mungkin komputer menjalankan tugasnya sesuai dengan yang diberikan. Komponen ini bersifat nyata secara fisik, artinya dapat dilihat dan dipergunakan, misalnya monitor, CPU (*Central Processing Unit*), *keyboard*, dan *mouse*.

Spesifikasi perangkat keras komputer yang digunakan dalam perancangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash* ini adalah:

- a. *Processor Intel Celeron N3050*.
- b. *Memory 2 GB*.
- c. *Harddisk 500 GB*.
- d. *Mouse dan Keyboard*.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Hardware tidak dapat menyelesaikan masalah tanpa adanya *software*. *Software* merupakan komponen di dalam sistem data berupa program atau instruksi untuk mengontrol suatu sistem. Perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan perancangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash* ini adalah:

- a. *Windows 7, 8 dan 10*.
- b. *Macromedia Flash 8*.

3. Kebutuhan Perangkat Operator (*Brainware*)

Brainware adalah sumber daya manusia yang nantinya akan berperan sebagai *user* ataupun *administrator*.