

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Pada bab ini akan menjelaskan hasil dari aplikasi yang telah dibuat untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada Perancangan Aplikasi *Android* Pembuatan *Game* Tebak Gambar Komponen-Komponen Komputer. Dibawah ini akan menjelaskan tiap-tiap tampilan aplikasi yang ada pada program.

1. Tampilan Menu Utama

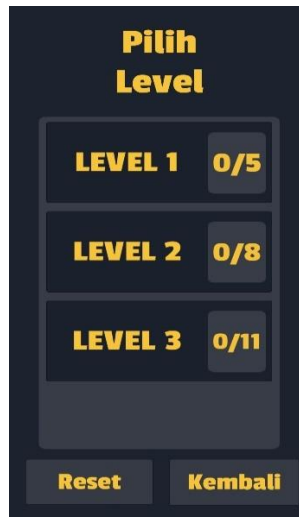
Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada gambar IV.1 sebagai berikut:



Gambar IV. 1. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Menu Pilih *Level*

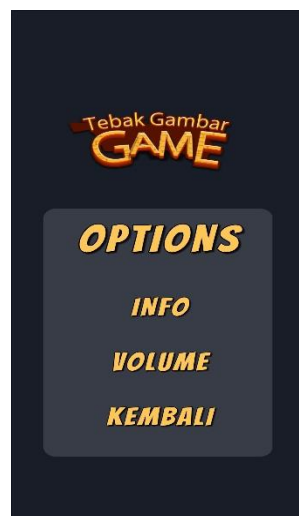
Tampilan Menu Pilih *Level* dapat dilihat pada gambar IV.2 sebagai berikut:



Gambar IV.2. Tampilan Pilih *Level*

3. Tampilan Menu Pengaturan

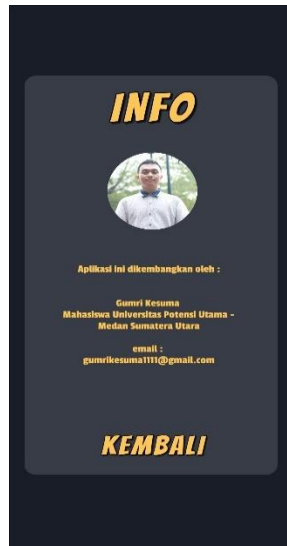
Tampilan Menu Pengaturan dapat dilihat pada gambar IV.3 sebagai berikut:



Gambar IV.3. Tampilan Menu Pengaturan

4. Tampilan Menu Info

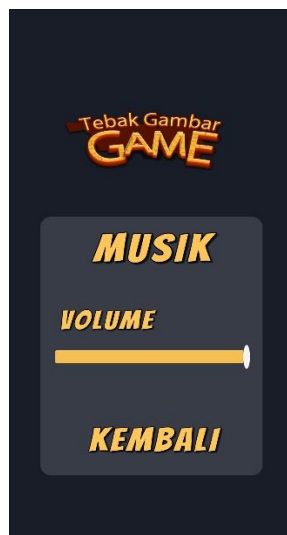
Tampilan Menu Info dapat dilihat pada gambar IV.4 sebagai berikut



Gambar IV. 4. Tampilan Menu Info

5. Tampilan Menu Volume

Tampilan Menu Volume dapat dilihat pada gambar IV.5 sebagai berikut



Gambar IV.5. Tampilan Menu Volume

6. Tampilan Halaman *Level 1 Game*

Tampilan Halaman *Level 1 Game* dapat dilihat pada gambar IV.6 sebagai berikut:



Gambar IV.6. Tampilan Halaman *Level 1*

7. Tampilan Halaman *Level 2 Game*

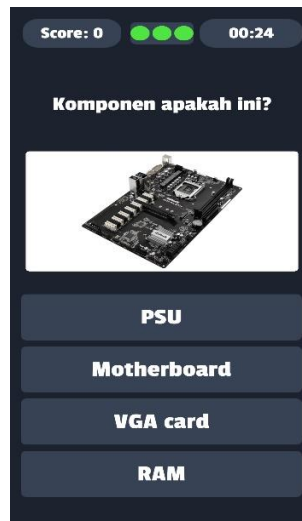
Tampilan Halaman *Level 2 Game* dapat dilihat pada gambar IV.7 sebagai berikut:



Gambar IV. 7. Tampilan Halaman *Level 2 Game*

8. Tampilan Halaman *Level 3 Game*

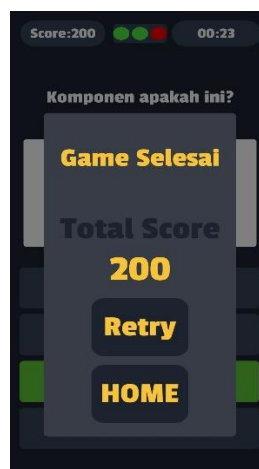
Tampilan Halaman *Level 3 Game* dapat dilihat pada gambar IV.8 sebagai berikut:



Gambar IV.8. Tampilan Halaman *Level 3 Game*

9. Tampilan Halaman Hasil *Score Game*

Tampilan Halaman Hasil *Score Game* dapat dilihat pada gambar IV.9 sebagai berikut:



Gambar IV.9. Tampilan Halaman Hasil *Score Game*

IV.2. Uji Coba Hasil

Uji coba hasil merupakan tahap dimana kita dapat mengetahui dan menguji semua element-element perangkat lunak yang dibuat apakah berjalan sesuai dengan yang diharapkan

IV.2.1. Skenario Pengujian

Skenario pengujian aplikasi pada penelitian ini dilakukan oleh pengguna atau *user*. Adapun hal-hal yang di ujikan menggunakan aplikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 1. Menu Utama

No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Klik “Mulai”	Akan diarahkan ke halaman menu pilih level	Menampilkan halaman pilih level	Sukses
2.	Klik “Pengaturan”	Akan diarahkan ke halaman Pengaturan	Menampilkan halaman Pengaturan	Sukses
3.	Klik “Keluar”	Akan keluar dari <i>aplikasi game</i>	Berhasil keluar dari <i>aplikasi game</i>	Sukses

Tabel IV. 2. Menu Pengaturan

No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
4.	Klik “Info”	Akan diarahkan ke halaman menu Info	Menampilkan halaman Info	Sukses
5.	Klik “Volume”	Akan diarahkan ke halaman <i>Volume</i>	Menampilkan halaman <i>Volume</i>	Sukses
6.	Klik “Kembali”	Akan diarahkan ke halaman Menu Utama	Menampilkan Halaman Menu Utama	Sukses

Tabel IV. 3. Menu Pilih Level

No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
7.	Klik “ <i>Level 1</i> ”	Akan diarahkan ke halaman <i>Level 1</i>	Menampilkan halaman <i>Level 1</i>	Sukses
8.	Klik “ <i>Level 2</i> ”	Akan diarahkan ke halaman <i>Level 2</i>	Menampilkan halaman <i>Level 2</i>	Sukses
9.	Klik “ <i>Level 3</i> ”	Akan diarahkan ke halaman <i>Level 3</i>	Menampilkan halaman <i>Level 3</i>	Sukses
10.	Klik “ <i>Reset</i> ”	Akan mengatur ulang kembali jawaban yang sudah terjawab ke 0	Menampilkan halaman pilih level dengan jawaban 0	Sukses
11.	Klik kembali	Akan diarahkan ke halaman Menu Utama	Menampilkan halaman menu utama	Sukses

IV.2.2. Kelebihan Aplikasi

Adapun yang menjadi kelebihan dari aplikasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat digunakan sebagai media hiburan dan media pembelajaran
2. Aplikasi yang dibuat bersifat *user friendly* (mudah digunakan)
3. Gambar yang di pakai di dalam Aplikasi *game* yang dibuat dapat menarik dan mudah dipahami oleh pemula atau pun yang sudah mahir

IV.2.3. Kekurangan Aplikasi

Adapun yang menjadi kekurangan aplikasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* yang dibuat tidak bisa menyimpan hasil total *score game*
2. Aplikasi *game* yang dibuat hanya mencakup gambar objek
3. Aplikasi *game* yang dibuat hanya menampilkan gambar dalam bentuk
2D