

BAB IV

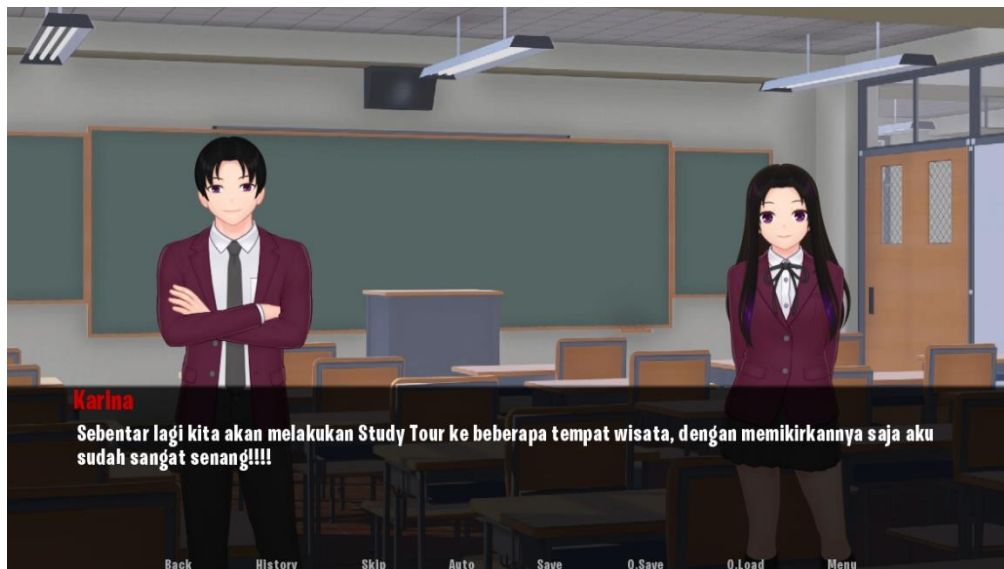
HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut penulis akan menjelaskan mengenai tampilan hasil dari aplikasi Game Visual Novel Pengenalan Wisata Ikonik di Indonesia sebagai berikut :

1. Dialog dan tampilan karakter dalam permainan

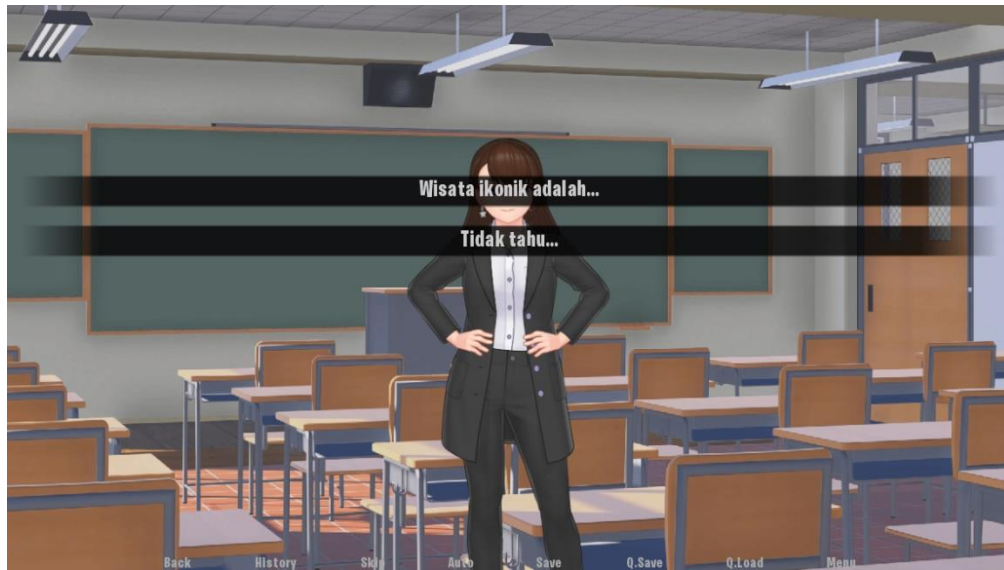
Tampilan ini akan muncul saat permainan pertama kali dijalankan dan karakter akan memulai dialog seperti pada gambar IV.1. berikut :



Gambar IV.1. Tampilan Karakter dan Dialog

2. Tampilan Percabangan Cerita

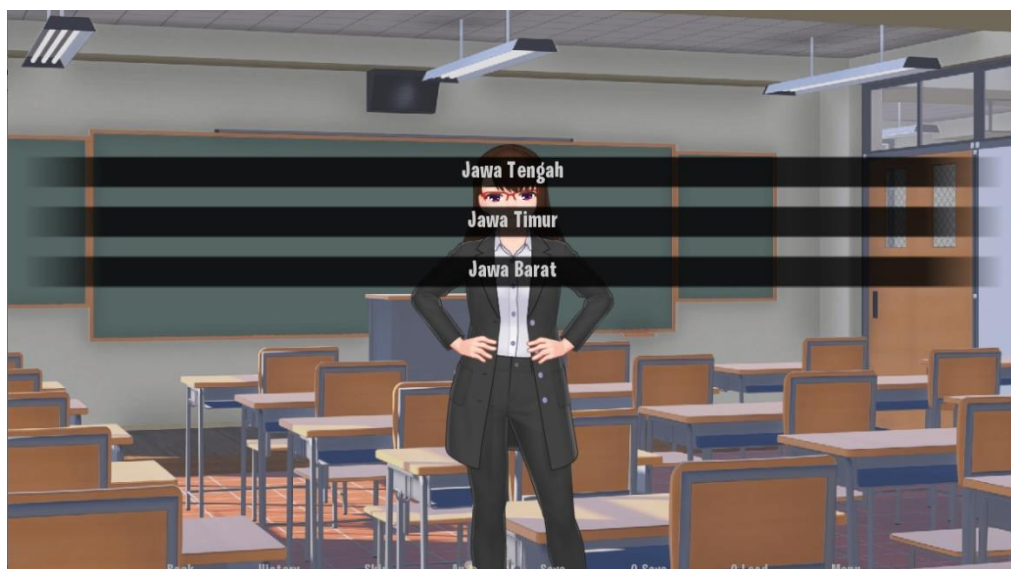
Tampilan yang muncul saat pemain menghadapi pertanyaan dan percabangan cerita dalam permainan seperti pada gambar IV.2. berikut :



Gambar IV.2. Tampilan Percabangan Dalam Permainan

3. Tampilan Percabangan Cerita Yang Lebih Banyak

Tampilan pertanyaan dan percabangan cerita yang lebih banyak akan muncul seiring berjalannya permainan seperti yang dapat dilihat pada gambar IV.3. berikut :



Gambar IV.3. Tampilan Percabangan Yang Lebih Banyak

4. Tampilan Penjelasan Informasi Wisata Ikonik Dalam Permainan

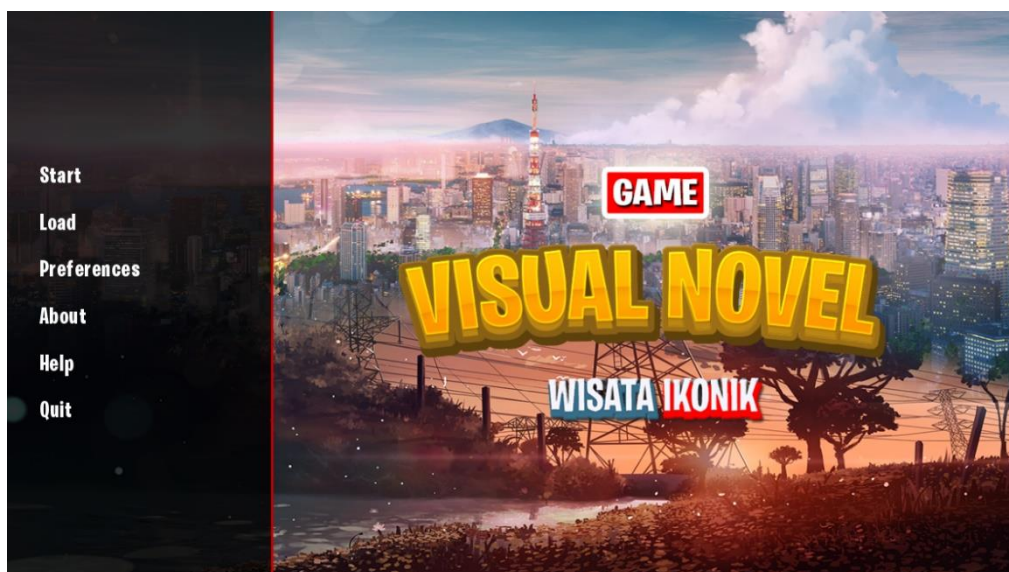
Tampilan informasi mengenai tempat wisata ikonik di Indonesia yang akan tampil dalam permainan seperti pada gambar IV.4. berikut :



Gambar IV.4. Tampilan Informasi Wisata Ikonik

5. Tampilan Halaman Menu Utama

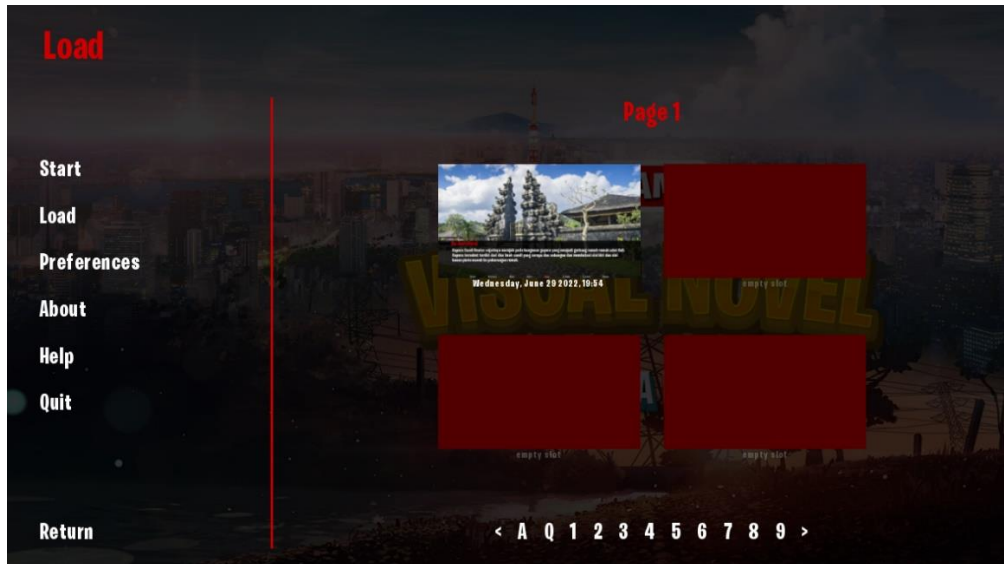
Tampilan halaman yang akan muncul saat game pertama kali dijalankan dapat dilihat seperti gambar IV.5. berikut :



Gambar IV.5. Tampilan Halaman Utama Permainan

6. Tampilan Halaman Memuat

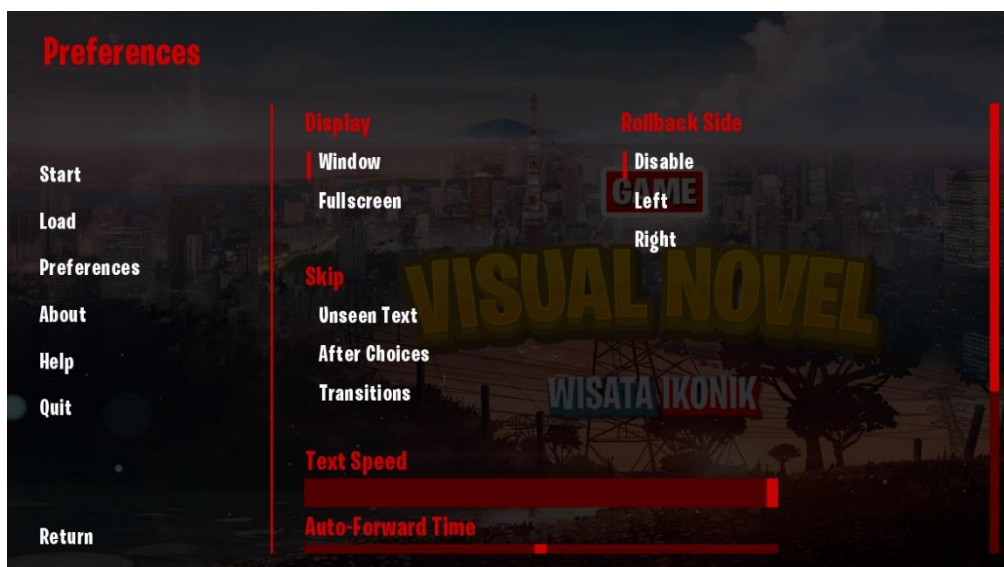
Halaman yang akan ditampilkan oleh sistem saat pemain menekan menu Load seperti pada gambar IV.6. berikut :



Gambar IV.6. Tampilan Halaman Memuat

7. Tampilan Halaman Pengaturan

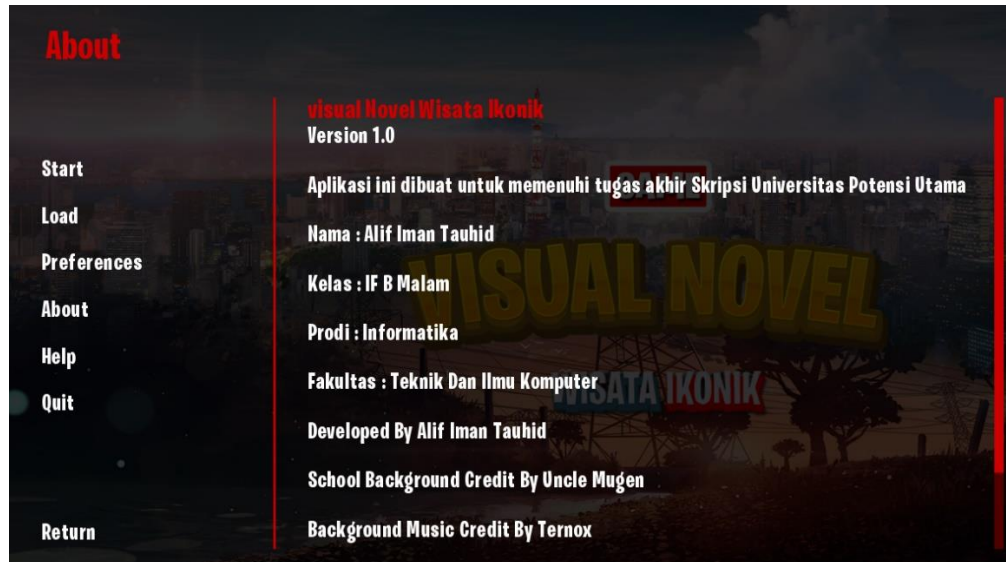
Halaman yang akan ditampilkan oleh sistem saat pemain menekan menu Preferences seperti pada gambar IV.7. berikut :



Gambar IV.7. Tampilan Halaman Pengaturan

8. Tampilan Halaman Tentang

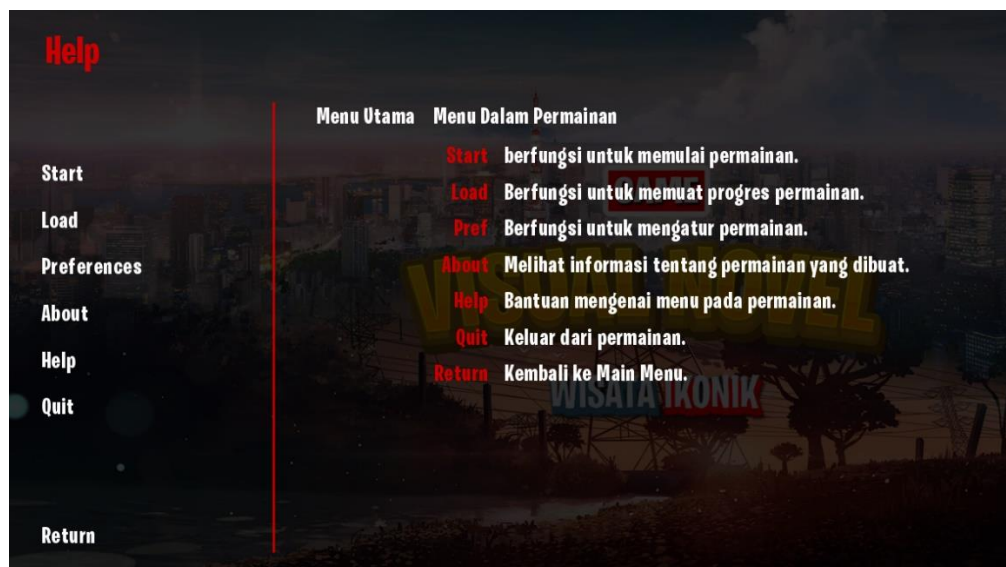
Halaman yang akan ditampilkan oleh sistem saat pemain menekan menu About seperti pada gambar IV.8. berikut :



Gambar IV.8. Tampilan Halaman Tentang

9. Tampilan Halaman Bantuan

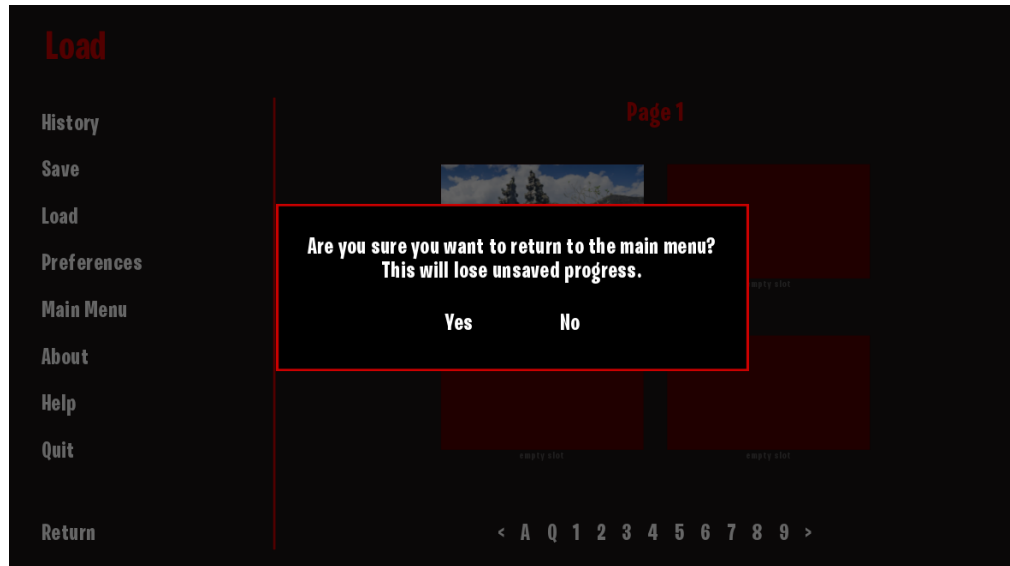
Halaman yang akan ditampilkan oleh sistem saat pemain menekan menu Help seperti pada gambar IV.9. berikut :



Gambar IV.9. Tampilan Halaman Bantuan

10 . Tampilan Dialog Box Menu Utama

Dialog Box akan menampilkan dua pilihan saat pemain menekan tombol menu utama pilihan akan berisi ya atau tidak seperti gambar IV.10. berikut :



Gambar IV.10. Tampilan Dialog Box Menu Utama

IV.2. Pembahasan

Berikut adalah pembahasan yang akan menjelaskan mengenai kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang penulis gunakan pada penelitian ini :

1. Satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. Processor minimal core 2 duo (untuk performa yang mendukung)
 - b. Ram minimal 2GB (untuk performa yang mendukung)
 - c. Penyimpanan minimal 70GB (untuk performa yang mendukung)
2. Perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. Sistem operasi Windows 7, Linux atau Mac Os
 - b. Ren'py Visual Novel Versi 7.4.8.1895
 - c. Text Editor (Atom, Vs Code, Sublime) dan aplikasi Editing (Photoshop)

IV.2.1. Uji Coba Program

Pada pengujian program ini penulis menggunakan metode *BlackBox Testing* dimana aplikasi yang di uji akan berfokus pada fungsi-fungsi sistem pada aplikasi tersebut dan mengabaikan struktur pada sistem seperti code pada pemrograman yang dilakukan dan hal lainnya :

Tabel IV.1. Uji Coba aplikasi Game Visual Novel wisata Ikonik

No	Aplikasi	Keterangan	Hasil
1.	Tekan Tombol Start	Sistem memulai permainan	Sesuai
2.	Tekan Tombol Load	Sistem menampilkan halaman muat	Sesuai
3.	Tekan Tombol Permainan disimpan	Sistem menampilkan halaman simpan dan menampilkan data	Sesuai
4.	Tekan Tombol Preferences	Sistem menampilkan halaman pengaturan	Sesuai
5.	Tekan Preferences Volume Music Volume Katakter Rollback Kecepatan Teks & Skip	Sistem menyesuaikan dengan pengaturan yang telah lakukan	Sesuai
6.	Tekan Tombol About	Sistem menampilkan halaman tentang	Sesuai
7.	Tekan Tombol Help	Sistem menampilkan halaman Bantuan dan menampilkan bantuan	Sesuai
8.	Tekan Tombol Return	Sistem menampilkan halaman sebelumnya dari halaman saat ini	Sesuai

9.	Tekan Tombol Quit	Sistem akan mengeluarkan permainan	Sesuai
10.	Tekan Tombol History	Sistem akan menampilkan dialog yang telah di lewati	Sesuai
11.	Tekan Tombol Auto	Sistem akan menjalankan permainan secara otomatis	Sesuai
12.	Tekan Tombol Menu	Sistem akan menampilkan halaman menu	Sesuai
13.	Tekan Tombol Menu Utama	Sistem akan memindahkan dari halaman saat ini ke halaman menu utama	Sesuai

IV.2.2. Hasil Uji Coba

Setelah dilakukan uji coba sistem pada aplikasi, maka kesimpulan dari hasil yang didapatkan yaitu :

1. Informasi mengenai wisata ikonik berhasil dimasukan kedalam permainan.
2. Sistem berjalan dengan baik.
3. Aplikasi telah sesuai dengan perencanaan rancangan.
4. Pengoperasian aplikasi yang sederhana dan mudah.

IV.3. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem

Sistem yang telah dibuat tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan pada aplikasi yang telah di kembangkan :

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan pada aplikasi yang telah di rancang dan dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Kecepatan dialog dan volume music dapat di atur sehingga memberikan kenyamanan saat membaca dan mendengar musik yang ada di dalam permainan.
2. Terdapat fitur Auto dimana sistem dapat menjalankan permainan secara otomatis dan pemain hanya tinggal membaca dialog permainan.
3. Karakter dan background gambar yang sesuai dengan ukuran yang dirancang.
4. Terdapat banyak informasi mengenai tempat wisata ikonik yang ada di indonesia.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan pada aplikasi yang telah di rancang dan dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Terdapat menu yang hanya berfungsi di versi desktop.
2. Jalan cerita yang dihasilkan masih sangat sederhana dan kurang beragam dari segi percabangan cerita.
3. Aplikasi yang dihasilkan masih sangat sederhana.