

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Dalam tahapan ini penulis menampilkan hasil dari permainan yang sudah bisa dijalankan di sistem operasi *Windows* dan *Linux*, dimulai dari tampilan paling awal yaitu tampilan menu utama yang kemudian akan diarahkan ke tampilan permainan yang terdiri dari tampilan pilihan daerah untuk memilih lagu, tampilan permainan, dan tampilan akhir yang sudah di rancang berdasarkan bab sebelumnya. Secara keseluruhan *Game* ini memiliki cara kerja:

1. Pemain masuk ke halaman menu utama lalu menekan tombol *Mulai Game* untuk memulai permainan.
2. Pemain memilih lagu berdasarkan daerah yang dipilih.
3. Pemain menyelesaikan berbagai lagu dengan menekan seluruh blok yang ada.

Adapun tampilan *game* yang sudah selesai beserta penjelasan tampilan adalah sebagai berikut:

IV.1.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama adalah tampilan pertama yang ditampilkan kepada pemain, pada gambar IV.1 terdapat 5 tombol yaitu tombol “*Mulai Game*” untuk memulai permainan, tombol “*Petunjuk*” untuk melihat

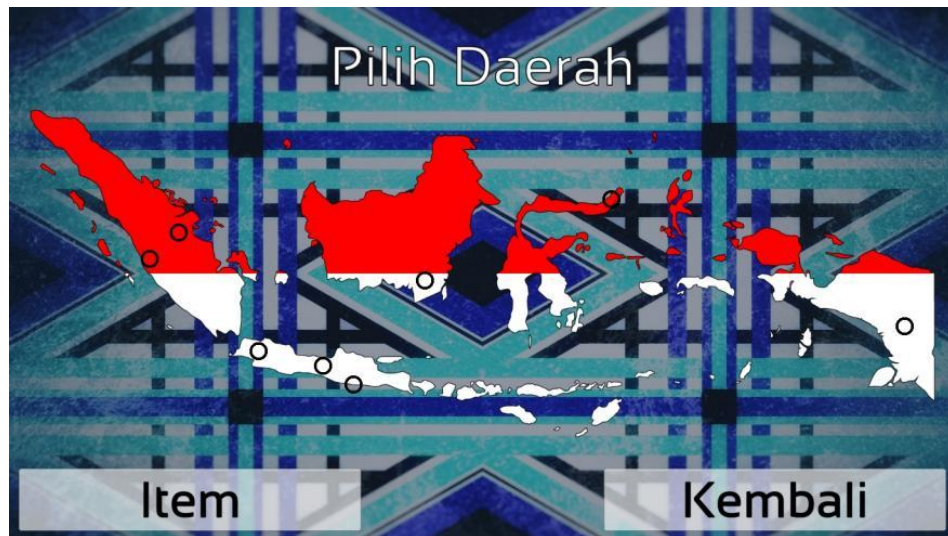
cara bermain *game*, tombol “*Pengaturan*” untuk mengatur beberapa komponen dalam permainan, tombol “*Tentang*” untuk melihat keterangan dan informasi dari pengembang, dan tombol “*Keluar*” untuk keluar dari permainan.



Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

IV.1.2. Tampilan Pilihan Daerah

Tampilan halaman ini akan digunakan sebagai antarmuka untuk memilih daerah dan mengetahui lagu yang akan dimainkan, terdapat juga informasi mengenai sejarah dari lagu daerah yang akan dimainkan. Lalu terdapat tombol “*Item*” yang menampilkan *item* atau benda yang pemain dapatkan setelah menyelesaikan suatu lagu di daerah tertentu.



Gambar IV.2. Tampilan Pilihan Daerah

Seperti yang dapat dilihat dari Gambar IV.2 ini terdapat peta Indonesia yang juga terdapat beberapa lingkaran di setiap daerah di dalam peta, jika lingkaran tersebut di tekan akan muncul tampilan dari gambar IV.3 yang menampilkan judul lagu yang akan dimainkan beserta informasi mengenai lagu tersebut.



Gambar IV.3. Tampilan Informasi Lagu

Lalu jika pemain menekan tombol “*Item*” akan muncul tampilan seperti pada gambar IV.4 berikut.



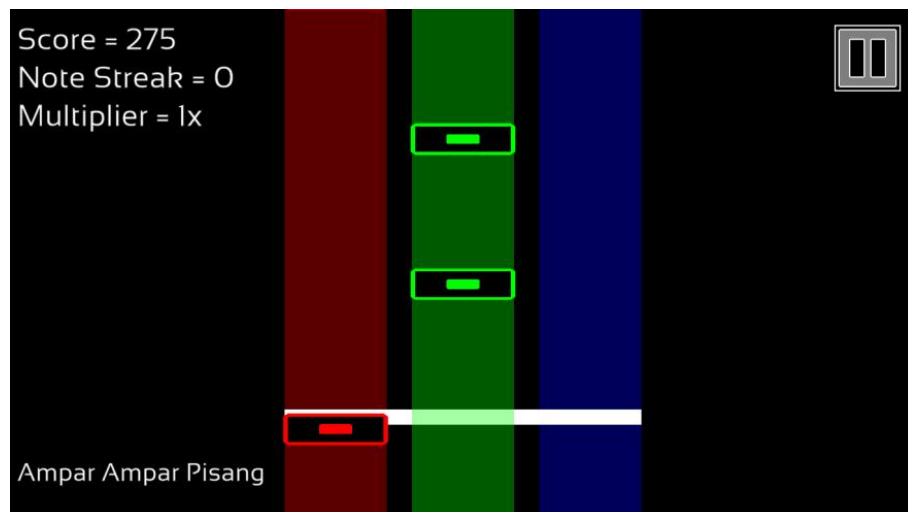
Gambar IV.4. Tampilan Pilihan Item

Dari gambar IV.4 di atas ditampilkan *item-item* yang berhasil didapatkan setelah pemain menyelesaikan suatu lagu dengan informasi dari benda tersebut jika pemain menekan tombol benda yang sudah didapatkan.

IV.1.3. Tampilan *Gameplay*

Tampilan ini merupakan bagian *Gameplay* utama dari permainan ini dimana pemain harus menekan blok-blok yang muncul dari atas ke bawah secara tepat dengan menekan tepat dalam garis. Terdapat 3 tombol yang harus di tekan setiap blok menyentuh garis dengan menekan tombol *keyboard* J, K, dan L untuk pengguna *Windows* dan *Linux*. Dari Gambar IV.5 ini juga terdapat 3 data yaitu data *Score* yang menampilkan skor yang di dapat dengan 10 skor per blok, data *Note Streak* di mana data ini

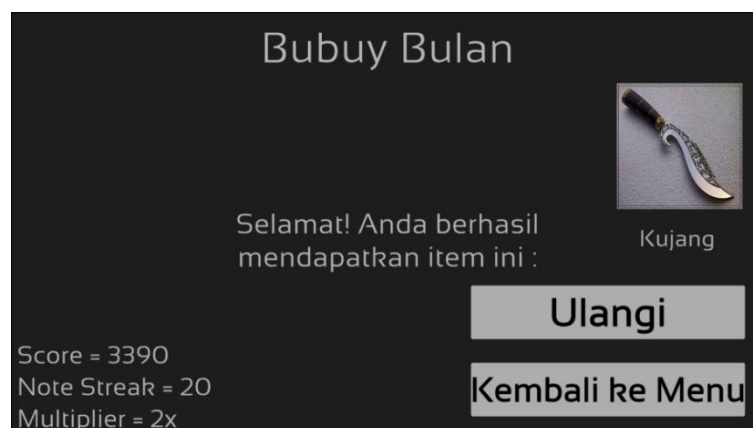
menampilkan seberapa banyak blok yang pemain telah di tekan secara beruntun, jika pemain melewati satu atau lebih blok maka data *Note Streak* akan kembali ke 0, dan data “*Multiplier*” yang menampilkan kelipatan penambahan skor setiap pemain menekan blok dengan jumlah tertentu.



Gambar IV.5. Tampilan *Gameplay*

IV.1.4. Tampilan Akhir

Tampilan dari gambar IV.5 ini akan muncul jika pemain telah menyelesaikan lagu terakhir dari permainan ini.



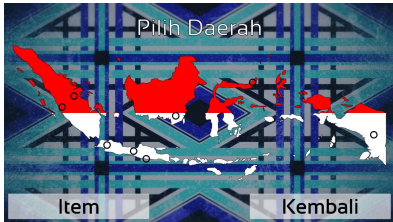
Gambar IV.6. Tampilan Akhir

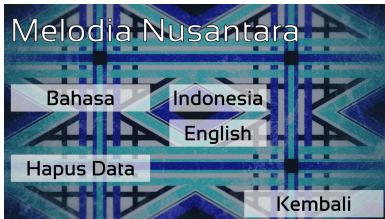
Pemain akan ditampilkan teks bahwa pemain telah menyelesaikan permainan dan mendapatkan satu *item* berupa senjata tradisional dari daerah yang telah dimainkan sebagai koleksi. Dari tampilan ini pemain bisa memilih tombol *Kembali ke Menu* untuk kembali ke tampilan menu utama, atau memilih tombol *Ulangi* untuk mengulang kembali lagu yang telah dimainkan sebelumnya.

IV.2 Pembahasan Hasil Pengujian

Segala hasil pengujian dilakukan pada *Laptop* dengan sistem operasi *Windows 10* dan *Manjaro Linux*. Berikut adalah tabel hasil fungsional pada saat pengujian yang dapat dilihat pada tabel-tabel di bawah ini:

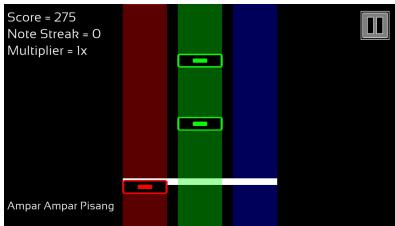
Tabel IV.1 Hasil Pengujian Menu Utama

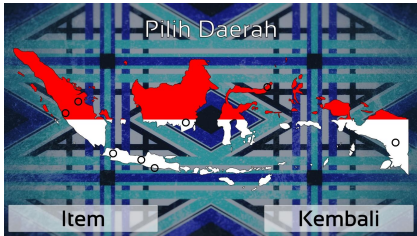
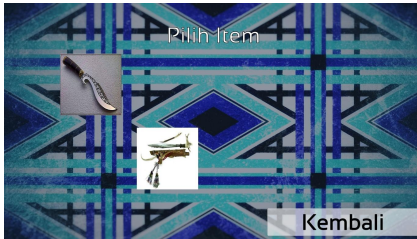
No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Pemain membuka <i>game</i>	<i>Game</i> akan menampilkan menu utama		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
2	Pemain menekan tombol " <i>Mulai Game / Start Game</i> "	<i>Game</i> akan menampilkan menu pilihan daerah		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>

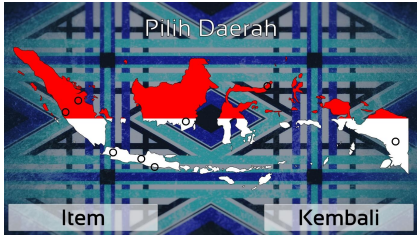
3	Pemain menekan tombol “Petunjuk / How To”	Game akan menampilkan menu petunjuk		☒ Valid ☐ Invalid
4	Pemain menekan tombol “Pengaturan / Settings”	Game akan menampilkan menu pengaturan		☒ Valid ☐ Invalid
5	Pemain menekan tombol “Tentang / About”	Game akan menampilkan menu tentang		☒ Valid ☐ Invalid
6	Pemain menekan tombol “Keluar / Exit”	Pemain akan keluar dari game		☒ Valid ☐ Invalid

Pada tabel IV.1 fungsi menu utama, seluruh tombol dan fungsi keluar dari *game* telah di uji dan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Tabel IV.2 Hasil Pengujian Menu Pilihan Daerah

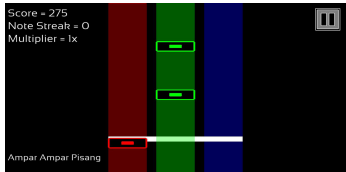
No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Pemain menekan tombol lingkaran di peta	<i>Game</i> akan menampilkan lagu yang akan dimainkan beserta informasi tentang lagu tersebut		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
2	Pemain menekan “Mulai Lagu / Start Song” pada tampilan lagu yang akan dimainkan	<i>Game</i> akan masuk ke dalam <i>Gameplay</i>		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>

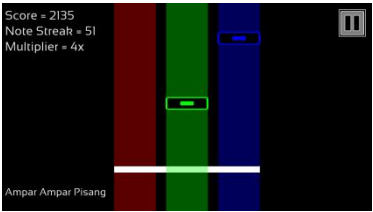
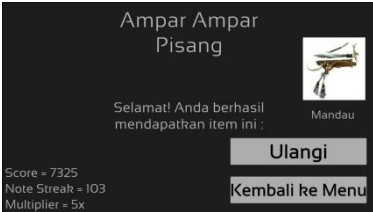
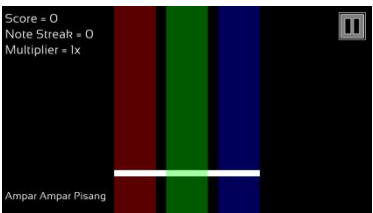
3	Pemain menekan “Kembali / Back” pada tampilan lagu yang akan dimainkan	Game akan kembali ke menu pilihan daerah		☒ Valid ☐ Invalid
4	Pemain menekan tombol “Kembali / Back”	Game akan kembali menampilkan menu utama		☒ Valid ☐ Invalid
5	Pemain menekan tombol “Item”	Game akan menampilkan menu Item		☒ Valid ☐ Invalid
6	Pemain menekan gambar Item yang sudah didapatkan	Game akan menampilkan informasi mengenai item beserta informasi tentang Item tersebut		☒ Valid ☐ Invalid

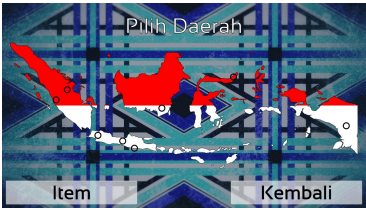
7	Pemain menekan “Kembali / Back” pada tampilan <i>Item</i> yang ditampilkan	<i>Game</i> akan kembali menampilkan menu <i>Item</i>		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
8	Pemain menekan “Kembali / Back” pada menu <i>Item</i>	<i>Game</i> akan kembali ke menu pilihan daerah		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>

Pada tabel IV.2 fungsi pilihan daerah beserta menu *item* telah di uji dan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Tabel IV.3 Hasil Pengujian *Gameplay*

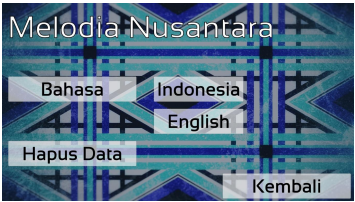
No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Pemain memulai lagu	Suara lagu dan blok nada muncul		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>

2	Pemain menekan blok nada yang muncul	<i>Game</i> mencatat skor, nada beruntun, dan kelipatan skor pada saat permainan		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
3	Pemain menyelesaikan lagu	<i>Game</i> menampilkan hasil lagu yang telah dimainkan beserta <i>item</i> yang pemain dapatkan		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
4	Pemain menekan tombol “Ulangi / Restart”	<i>Game</i> akan mengulangi lagu yang telah dimainkan sebelumnya		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>

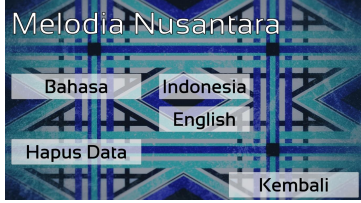
5	Pemain menekan tombol “Kembali ke Menu / Back to Menu”	Game akan kembali menampilkan menu pilihan daerah		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
---	--	---	--	---

Pada tabel IV.3 fungsi *gameplay* di platform *Windows* dan *Linux* berjalan dengan lancar.

Tabel IV.4 Hasil Pengujian Menu Pengaturan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Pemain menekan tombol “Indonesia” dalam pilihan bahasa	Game akan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang digunakan		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>

2	Pemain menekan tombol “ <i>English</i> ” dalam pilihan bahasa	<i>Game</i> akan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa yang digunakan dalam <i>game</i>		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
3	Pemain menekan tombol “ <i>Hapus Data / Delete Data</i> ”	<i>Game</i> akan menampilkan layar konfirmasi untuk menghapus data dalam <i>game</i>		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
4	Pemain menekan tombol “ <i>Ya / Yes</i> ” dalam layar konfirmasi hapus data	<i>Game</i> akan menghapus data pemain sebelumnya dan kembali ke menu pengaturan		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>

5	Pemain menekan tombol “ <i>Tidak / No</i> ” dalam layar konfirmasi hapus data	<i>Game</i> hanya akan kembali ke menu pengaturan tanpa menghapus data		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>
6	Pemain menekan tombol “ <i>Kembali / Back</i> ”	<i>Game</i> akan kembali menampilkan menu utama		☒ <i>Valid</i> ☐ <i>Invalid</i>

Pada tabel IV.4 fungsi pilihan bahasa telah di uji dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Lalu fungsi hapus data berjalan dengan lancar dengan item-item yang telah didapatkan sebelumnya kembali kosong.

IV.3 Kelebihan Dan Kekurangan

Dari hasil pengujian di atas dapat disimpulkan beberapa hal berupa beberapa kelebihan dan kekurangan dari permainan ini:

1. Kelebihan

- a. *Game* dapat dimainkan di lebih dari satu platform yaitu *Windows* dan *Linux*.

- b. *Game* ini tergolong ringan sehingga dapat dimainkan oleh perangkat dengan performa rendah.
- c. *Gameplay* yang tidak terlalu rumit membuat *Game* ini cocok dimainkan semua kalangan.

2. Kekurangan

- a. Tidak ada fitur dan kustomisasi yang terdapat dalam *Game* ini.
- b. Desain *Game* yang terlalu minimalis jika dibandingkan dengan *Rhythm Game* lain.
- c. Belum mendukung platform *smartphone* seperti *Android* dan *iOS*.
- d. Koleksi lagu yang terbilang sangat sedikit.