

BAB IV

HASIL DAN PENGUJIAN

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut adalah tampilan hasil dan pembahasan dari permainan *game quiz*. Dalam permainan *game quiz* ini *user* dapat lebih melatih pengetahuan dibidang IT dalam menemukan jawaban yang benar oleh karena itu aplikasi permainan ini dilengkapi dengan hasil dari jawaban benar atau jawaban salah.

IV.1.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama ini adalah untuk melanjutkan ke dalam area permainan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.1.

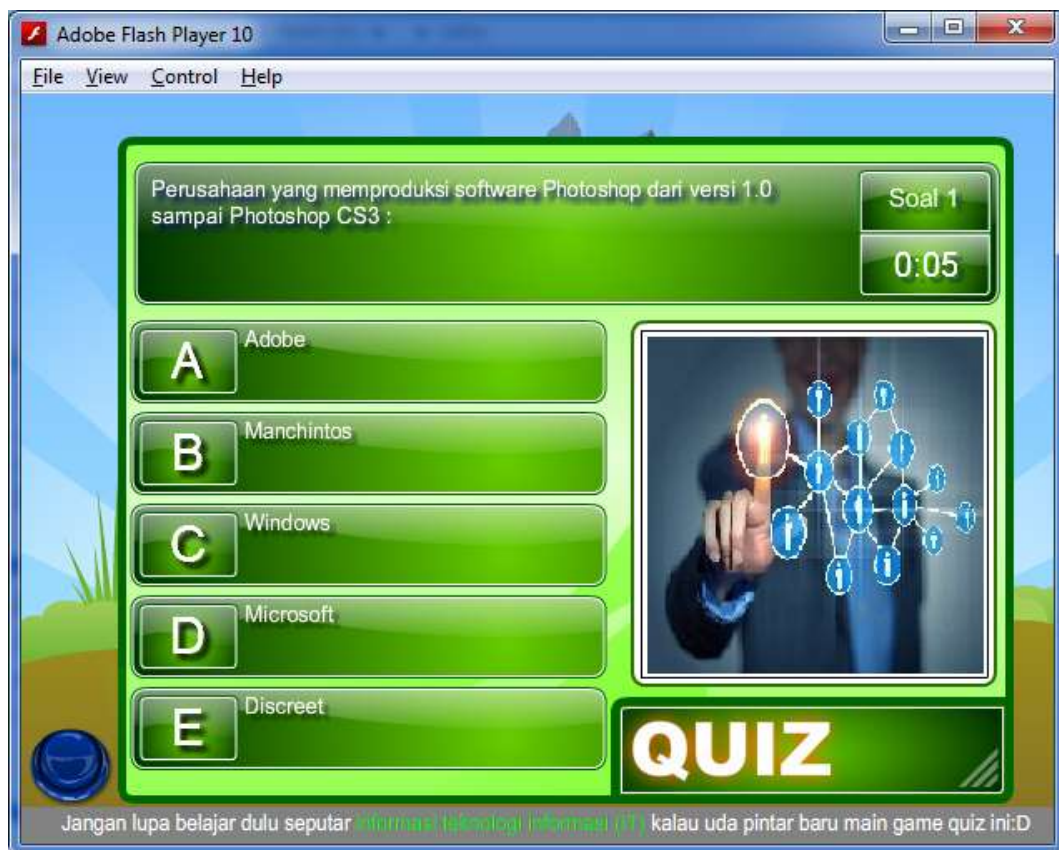


Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan pada gambar IV.1 menampilkan tombol main, tapi sebelumnya harus memasukan nama pemain, setelah memasukan nama pemain kemudian user melakukan klik tombol main.

IV.1.2. Tampilan Menu Pertanyaan

Tampilan ini user diminta untuk melakukan menjawab pertanyaan tentang pertanyaan seputar IT, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Menu Pertanyaan

Tampilan gambar IV.2 menampilkan menu pertanyaan, kemudian pertanyaan tersebut harus dijawab oleh user, user harus mampu berfikir untuk mencari jawaban yang benar.

IV.1.3. Tampilan Form Periksa Jawaban

Tampilan ini menampilkan form periksa jawaban. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.3.

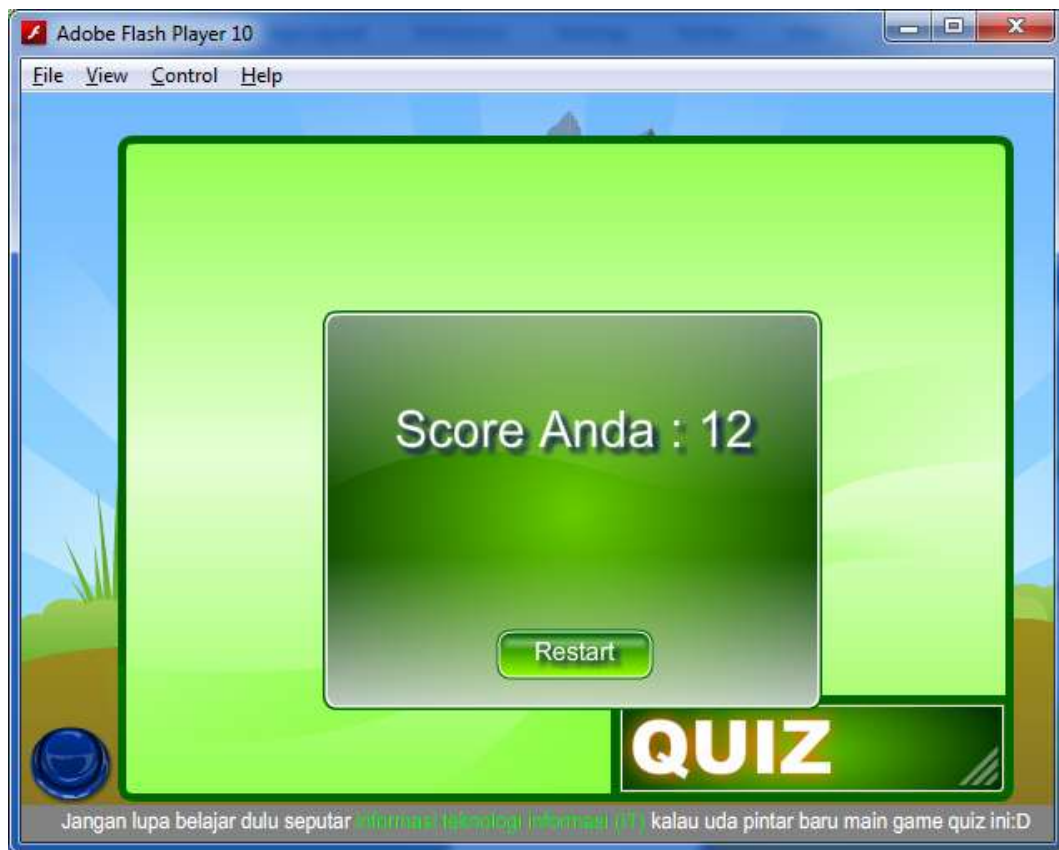


Gambar IV.3. Tampilan Form Periksa Jawaban

Pada gambar IV.3 menampilkan tampilan kotak dialog untuk memeriksa jawaban user apakah jawabannya benar atau salah, jika jawaban benar maka lanjut, jika jawaban salah maka diberitahu jawaban yang benar dan lanjut ke pertanyaan berikut.

IV.1.4. Tampilan Hasil

Tampilan ini memberikan informasi tentang nilai dari hasil jawaban benar yang memberikan score, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Hasil

Pada gambar IV.4 menampilkan informasi tentang hasil dari jawaban yang penulis jawaban sesuai dengan pertanyaan, untuk mengulang lagi permainan user cukup mengklik tombol restart lagi.

IV.2. Pengujian

Dalam pengujian ini penulis melakukan pengujian dengan hasil permainan, kemudian dari hasil tersebut dilakukan uji coba dengan melakukan pertanyaan, dengan memunculkan pertanyaan seputar IT secara acak dari setiap pertanyaan.

IV.2.1. Rencana Pengujian

Pada tahap implementasi dan pengujian terhadap pertanyaan yang dirancang secara sederhana, agar *user* dapat dengan mudah melakukan memainkan permainan pertanyaan.

Tabel IV.1 Skenario Pengujian Sistem

No	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah form awal berjalan dengan baik?	[✓]	
2.	Apakah form simulasi berjalan dengan baik?	[✓]	
3.	Apakah tombol-tombol pada aplikasi dapat berjalan dengan baik?	[✓]	
4.	Apakah form pertanyaan berjalan dengan baik?	[✓]	
5.	Apakah form pertanyaan acak berjalan dengan baik?	[✓]	
6.	Apakah score berjalan dengan baik?	[✓]	
7.	Apakah waktu simulasi berjalan dengan baik?	[✓]	

IV.2.2. Hasil

Dalam pengujian permainan quiz yang penulis lakukan dengan menampilkan pertanyaan secara random berdasarkan metode yang dilakukan, dan setiap pertanyaan diberikan score. User menjawab jangan sampai melebihi batas waktu yang sedang berjalan.

IV.3. Pembahasan

Sistem aplikasi permainan tebak *quiz* ini *user* harus mampu dengan sabar mencari jawaban yang benar sesuai dengan kemampuan *user* dalam menjawab yang benar. Permainan ini menggunakan aplikasi adobe flash cs4, semua desain

aplikasi dan animasi dibuat didalam flash cs4 ini dengan menggunakan bahasan pemrogram *action script* 2.0.

IV.4. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Yang Dirancang

Aplikasi yang dirancang mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan diantaranya :

1. Kelebihan dari sistem yang dirancang :
 - a. Aplikasi permainan ini yang dirancang khusus dengan soal pertanyaan acak dengan menggunakan metode LCM.
 - b. Aplikasi ini dilengkapi dengan sistem pendeteksian jawaban yang benar dan jawaban yang salah.
2. Kekurangan dari sistem yang dirancang :
 - a. Permainan *game quiz* hanya membahas seputar IT.
 - b. Permainan ini sifatnya *single user*.