

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Pada tahapan ini penulis mengimplementasikan hasil dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Implementasi yang dimaksud adalah proses menterjemahkan rancangan menjadi sebuah program game edukasi. Adapun hasil implementasi dari halaman *output* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Menu Utama



Gambar 5.1 Tampilan Menu Utama

Gambar 5.1 diatas merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat *user* menjalankan program dan menampilkan tombol petunjuk, tombol about, tombol mulai dan tombol keluar. Pada halaman ini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan *user*.

2. Tampilan Petunjuk



Gambar 5.2 Tampilan Petunjuk

Gambar 5.2 diatas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol “?” pada halaman utama. Halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai bagaimana cara menggunakan game edukasi tersebut.

3. Tampilan About



Gambar 5.3 Tampilan About

Gambar diatas merupakan tampilan menu about. Halaman ini bertujuan untuk memperlihatkan profil dari penulis yang telah membuat game.

4. Tampilan Menu



Gambar 5.4 Tampilan Menu

Gambar diatas merupakan tampilan menu ini terdapat beberapa menu diantaranya : pengenalan tokoh kartun, puzzle, tebak gambar dan mewarnai.

5. Tampilan Perkenalan Tokoh Kartun



Gambar 5.5 Tampilan Perkenalan Tokoh Kartun

Gambar diatas merupakan tampilan perkenalan tokoh kartun. Pada menu ini pengguna dapat memilih judul kartun pada halaman ini, setelah memilih menampilkan halaman yang dipilih.

6. Tampilan Melihat Perkenalan Tokoh Kartun



Gambar 5.6 Tampilan Melihat Perkenalan Tokoh Kartun

Gambar diatas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol upin & ipin. Pada halaman ini terdapat penjelasan mengenai karakter dalam film tersebut.

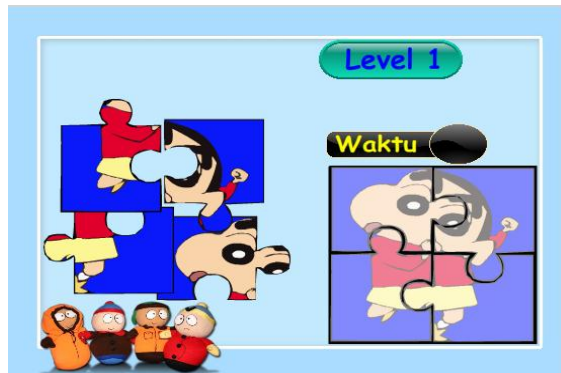
7. Tampilan Menu Level Puzzle



Gambar 5.7 Tampilan Menu Level Puzzle

Gambar diatas merupakan tampilan menu level puzzle. Pada menu ini pengguna dapat memilih level 1 sampai 5 yang diinginkan.

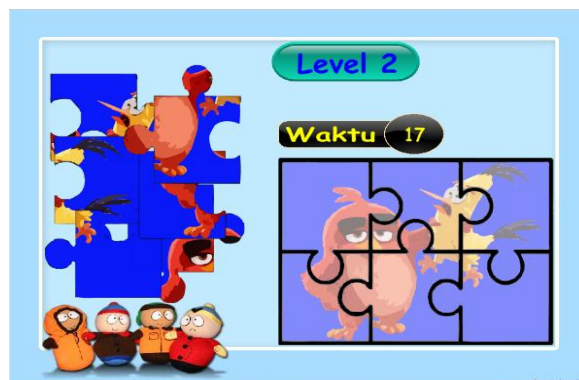
8. Tampilan Bermain Puzzle level 1



Gambar 5.8 Tampilan Bermain Puzzle Level 1

Gambar diatas merupakan tampilan bermain puzzle level 1, *user* harus menyusun 4 kepingan puzzle ke pieces tersebut. Waktu yang diberikan 10 detik agar bisa menyelesaikan permainan harus selesai menyusun kepingan puzzle sebelum waktunya habis.

9. Tampilan Bermain Puzzle level 2



Gambar 5.9 Tampilan Bermain Puzzle Level 2

Gambar diatas merupakan tampilan bermain puzzle level 2, *user* harus menyusun 6 kepingan puzzle ke pieces tersebut. Waktu yang diberikan 15 detik agar bisa menyelesaikan permainan harus selesai menyusun kepingan puzzle sebelum waktunya habis.

10. Tampilan Bermain Puzzle level 3



Gambar 5.10 Tampilan Bermain Puzzle Level 3

Gambar diatas merupakan tampilan bermain puzzle level 3, *user* harus menyusun 9 kepingan puzzle ke pieces tersebut. Waktu yang diberikan 35 detik agar bisa menyelesaikan permainan harus selesai menyusun kepingan puzzle sebelum waktunya habis.

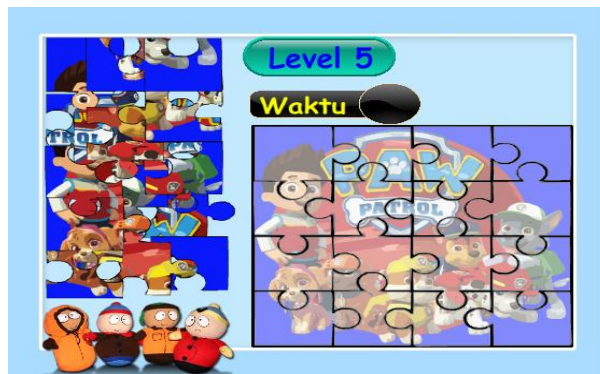
11. Tampilan Bermain Puzzle level 4



Gambar 5.11 Tampilan Bermain Puzzle Level 4

Gambar di atas merupakan tampilan bermain puzzle level 4, *user* harus menyusun 12 kepingan puzzle ke pieces tersebut. Waktu yang diberikan 50 detik agar bisa menyelesaikan permainan harus selesai menyusun kepingan puzzle sebelum waktunya habis.

12. Tampilan Bermain Puzzle level 5



Gambar 5.12 Tampilan Bermain Puzzle Level 5

Gambar di atas merupakan tampilan bermain puzzle level 5, *user* harus menyusun 16 kepingan puzzle ke pieces tersebut. Waktu yang diberikan 60 detik agar bisa menyelesaikan permainan harus selesai menyusun kepingan puzzle sebelum waktunya habis.

13. Tampilan Sukses Bermain Puzzle



Gambar 5.13 Tampilan Sukses Bermain Puzzle

Gambar diatas merupakan tampilan sukses bermain puzzle, apabila *user* telah berhasil meyelesaikan puzzle.

14. Tampilan Gagal Bermain Puzzle



Gambar 5.14 Tampilan Gagal Bermain Puzzle

Gambar diatas merupakan tampilan gagal bermain puzzle, apabila gagal meyelesaikan puzzle maka *user* bisa memilih coba lagi atau kembali.

15. Tampilan Menu Tabak Gambar



Gambar 5.15 Tampilan Menu Tebak Gambar

Gambar diatas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol tebak gambar pada halaman menu. Halaman ini tampilan awal tebak gambar.

16. Tampilan Bermain Tebak Gambar



Gambar 5.16 Tampilan Bermain Tebak Gambar

Gambar diatas merupakan tampilan bermain tebak gambar, pada halaman ini *user* memilih nama karakter sesuai dengan Gambar yang di sebut diatas.

17. Tampilan Menu Benar Tebak Gambar



Gambar 5.17 Tampilan Menu Benar Tebak Gambar

Gambar diatas merupakan tampilan benar bermain tebak gambar, pada halaman ini *user* telah benar Meyelesaikan Tebak Gambar maka *user* dapat melanjutkan soal berikutnya.

18. Tampilan Menu Salah



Gambar 5.18 Tampilan Menu Salah Tebak Gambar

Gambar diatas merupakan tampilan salah bermain tebak gambar, pada halaman ini *user* telah salah menebak Tebak Gambar maka *user* dapat memilih pilihan lainnya.

19. Tampilan Menyelesaikan Tebak Gambar



Gambar 5.19 Tampilan Menyelesaikan Tebak Gambar

Gambar diatas merupakan tampilan telah menyelesaikan tebak gambar, pada halaman ini *user* bisa melihat permainan telah berakhir dan *user* dapat memilih tombol kembali.

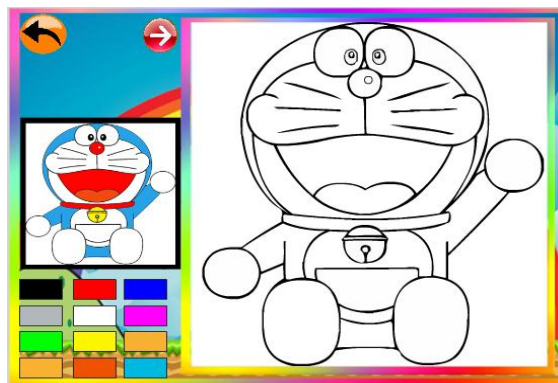
20. Tampilan Menu Mewarnai



Gambar 5.20 Tampilan Menu Mewarnai

Gambar diatas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih tombol mewarnai pada halaman menu. Halaman ini tampilan awal mewarnai.

21. Tampilan Bermain Mewarnai



Gambar 5.21 Tampilan Bermain Mewarnai

Gambar diatas merupakan tampilan bermain mewarnai, pada halaman ini *user* memilih warna sesuai dengan contoh gambar di samping atau menekan tombol diatas untuk memilih gambar lain.

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dilakukan untuk melihat apakah program yang dibuat tersebut telah berjalan sesuai dengan yang di inginkan. Dari hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 5.1.

Table 5.1 Pengujian Sistem

Deskripsi	Prosedur pengujian	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Memilih Tutorial	- Jalankan game - Pilih Tombol “?”	Menampilkan Halaman Petunjuk	Tampilan Menu Petunjuk	Baik
Memilih About	- Jalankan Game - Pilih Tombol “!”	Menampilkan Halaman About	Tampilan Menu About	Baik
Memilih Perkenalan Tokoh Kartun	- Jalankan Game - Pilih Tombol Perkenalan Tokoh Kartun	Menampilkan Halaman Menu Perkenalan Tokoh Kartun	Tampilan Menu Perkenalan Tokoh Kartun	Baik
Memilih Upin & Ipin	- Jalankan Game - Pilih Tombol Upin & Ipin	Menampilkan Halaman Menu Upin & Ipin	Tampilan Menu Upin & Ipin	Baik
Memilih Spongebob	- Jalankan Game - Pilih Tombol Spongebob	Menampilkan Halaman Menu Spongebob	Tampilan Menu Spongebob	Baik
Memilih Dora The Explorer	- Jalankan Game - Pilih Tombol Dora The Explorer	Menampilkan Halaman Menu Dora The Explorer	Tampilan Menu Dora The Explorer	Baik

Memilih Kung Fu Panda	- Jalankan Game - Pilih Tombol Kung Fu Panda	Menampilkan Halaman Menu Kung Fu Panda	Tampilan Menu Kung Fu Panda	Baik
Memilih Boboi Boy	- Jalankan Game - Pilih Tombol Boboi Boy	Menampilkan Halaman Menu Boboi Boy	Tampilan Menu Boboi Boy	Baik
Memilih Paw Patrol	- Jalankan Game - Pilih Tombol Paw Patrol	Menampilkan Halaman Menu Paw Patrol	Tampilan Menu Paw Patrol	Baik
Memilih Shin chan	- Jalankan Game - Pilih Tombol Shin chan	Menampilkan Halaman Menu Shin chan	Tampilan Menu Shin chan	Baik
Memilih Scooby-Doo	- Jalankan Game - Pilih Tombol Scooby-Doo	Menampilkan Halaman Menu Scooby-Doo	Tampilan Menu Scooby-Doo	Baik
Memilih Despicable M	- Jalankan Game - Pilih Tombol Despicable M	Menampilkan Halaman Menu Despicable M	Tampilan Menu Despicable M	Baik
Memilih Frozen	- Jalankan Game - Pilih Tombol Frozen	Menampilkan Halaman Menu Frozen	Tampilan Menu Frozen	Baik
Memilih Puzzle	- Jalankan Game - Pilih Puzzle	Menampilkan Halaman Menu Level Puzzle	Melihat Menu Level Puzzle	Baik
Memilih Puzzle Level 1	- Jalankan Game - Pilih Puzzle Level 1	Menampilkan Menu Bermain Puzzle Level 1	Tampilan Menu Bermain Puzzle Level 1	Baik
Memilih Puzzle Level 2	- Jalankan Game - Pilih Puzzle Level 2	Menampilkan Menu Bermain Puzzle Level 2	Tampilan Menu Bermain Puzzle Level 2	Baik
Memilih Puzzle Level 3	- Jalankan Game - Pilih Puzzle Level 3	Menampilkan Menu Bermain Puzzle Level 3	Tampilan Menu Bermain Puzzle Level 3	Baik
Memilih Puzzle Level 4	- Jalankan Game - Pilih Puzzle Level 4	Menampilkan Menu Bermain Puzzle Level 4	Tampilan Menu Bermain Puzzle Level 4	Baik
Memilih Puzzle Level 5	- Jalankan Game - Pilih Puzzle Level 5	Menampilkan Menu Bermain Puzzle Level 5	Tampilan Menu Bermain Puzzle Level 5	Baik

Memilih Tebak Gambar	- Jalankan Game - Pilih Tebak Gambar	Menampilkan Menu Bermain Tebak Gambar	Tampilan Menu Bermain Tebak Gambar	Baik
Memilih Mewarnai	- Jalankan Game - Pilih Mewarnai	Menampilkan Menu Bermain Mewarnai	Tampilan Menu Bermain Mewarnai	Baik
Keluar Game	- Klik Tombol Keluar	Keluar Dari Game	Keluar Dari Game	Baik

5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI SISTEM

Berdasarkan analisa dari tampilan-tampilan hasil implementasi serta pengujian game edukasi yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa game yang dibuat telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh game edukasi ini antara lain sebagai berikut:

1. Mudah dioperasikan karena desainnya dirancang untuk mudah digunakan, khususnya untuk anak-anak.
2. Sistem dapat menjelaskan secara visualisasi sehingga diharapkan anak dapat lebih mudah dalam memahami dalam game edukasi.

Selain kelebihan adapun kekurangan dari game edukasi ini adalah sebagai berikut :

1. Fitur yang terdapat dalam game edukasi ini belum begitu kompleks seperti tidak terdapatnya animasi 3D.
2. Memerlukan bimbingan guru agar anak dapat lebih mudah memahami dalam media pembelajaran pengenalan tokoh kartun yang berbasis adobe flash cs 6.