

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 IMPLEMENTASI SISTEM

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Implementasi yang dimaksud adalah proses menerjemahkan rancangan menjadi sebuah program aplikasi.

Adapun hasil implementasi dari halaman output tersebut adalah sebagai berikut:

5.1.1 TAMPILAN HALAMAN UTAMA



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Utama

Saat pertama kali user membuka aplikasi, user akan dihadapkan dengan halaman utama seperti pada gambar 5.1 diatas ini. Pada halaman ini terdapat tombol start, tombol tentang dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi.

5.1.2 TAMPILAN HALAMAN TENTANG



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Tentang

Ketika user memilih menu tentang, maka sistem akan menampilkan halaman tentang seperti pada gambar 5.2 yang dimana user dapat mengetahui tujuan dari game ini.

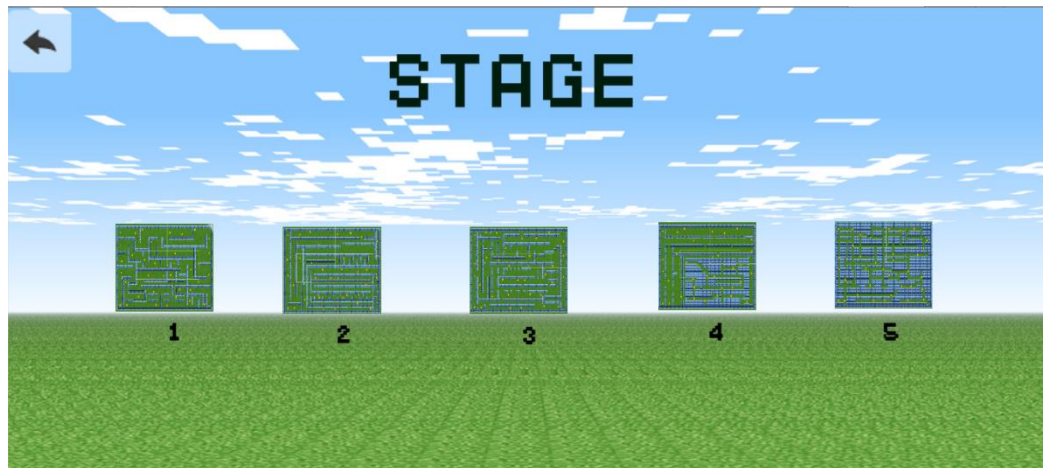
5.1.3 TAMPILAN HALAMAN MODE



Gambar 5.3 Tampilan Halaman Mode

Ketika User menekan tombol start maka sistem akan mengarahkan ke halaman mode seperti di gambar 5.3 diatas, dan di halaman ada pilihan permainan yaitu start dan tombol leaderboard untuk melihat skor tertinggi dari player, dan tidak lupa juga ada tombol back untuk kembali ke halaman utama.

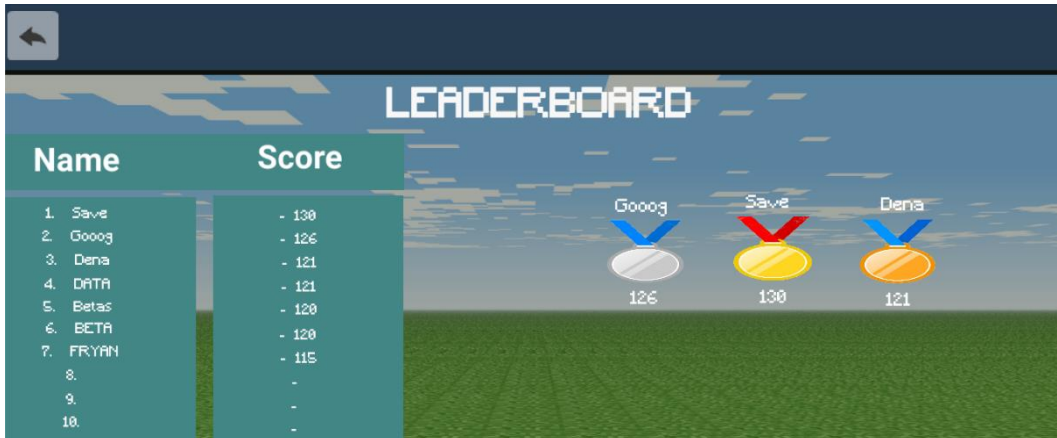
5.1.4 TAMPILAN HALAMAN STAGE



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Stage

Ketika User Membuka halaman mode akan muncul stage untuk memilih arena dari 1 sampai 5 level yang sudah dipersiapkan, setiap *stage* mempunyai labirin yang berbeda beda sehingga para user dapat memilih *stage* yang ingin dimainkan

5.1.5 TAMPILAN HALAMAN LEADERBOARD



Name	Score
1. Save	- 130
2. Googog	- 126
3. Dena	- 121
4. DATA	- 121
5. Betas	- 120
6. BETA	- 120
7. FRYAN	- 115
8.	-
9.	-
10.	-

Medal	Player Name	Score
Silver	Googog	126
Gold	Save	130
Bronze	Dena	121

Gambar 5. 5 Tampilan Halaman Leaderboard

Disaat user membuka menu leaderboard, maka sistem akan menampilkan daftar yang berhasil memperoleh skor tertinggi dalam game. *Leaderboard* nya sendiri bersifat *online* jadi ketika user tidak memiliki koneksi internet atau sedang *offline* maka user tidak bisa mengakses daftar skor tertinggi dalam permainan. Jadi ketika user bermain offline atau tidak memiliki koneksi skor user hanya akan tersimpan ke data pribadi tidak kedalam database.

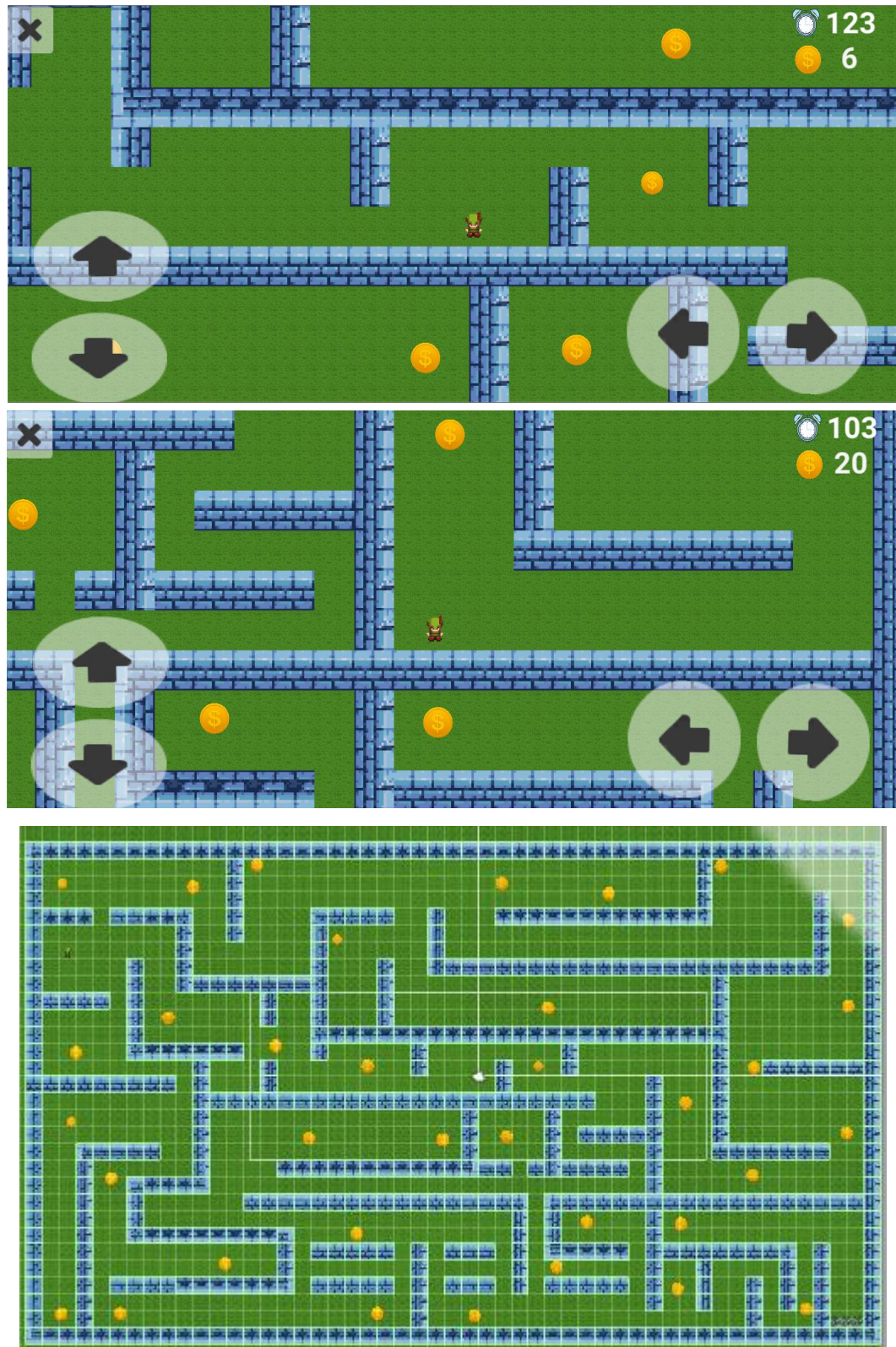
5.1.6 TAMPILAN HALAMAN INPUT USERNAME



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Input Username

Ketika user memilih tombol start, maka sistem akan mengarahkan ke halaman input usernme seperti gambar 5.5 diatas, user disuruh menginputkan nama agar dapat ditampilkan leaderboard dan jangan lupa untuk mensave, jika tidak username tidak akan tersimpan dan tidak dapat ditampilkan

5.1.7 TAMPILAN HALAMAN PERMAINAN



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Permainan

Ketika user menekan tombol start, maka user akan diarahkan ke halaman permainan, yang dimana user akan memainkan sebuah karakter 2d yang sudah tersedia tombol arah atas, bawah, kanan, kiri seperti gambar 5.6 diatas, dapat juga waktu perhitungan waktu mundur, jika user tidak dapat menyelesaikan makan terjadi game over, jika dapat menyelesaikan sebelum waktu habis maka user dapat memperoleh skor.

5.1.7 TAMPILAN HALAMAN SCOREBOARD



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Scoreboard

Ketika user berhasil menyelesaikan labirin dengan batas waktu yang ditentukan, maka user akan mendapatkan tampilan scoreboard, userma yang sudah diinputkan sebelum memainkan aplikasi dan skor yang didapat ketika sampai di finish, dan ada tombol upload score untuk mengirim skor ke leaderboard agar dapat dilihat.

5.1.8 TAMPILAN HALAMAN GAMEOVER



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Gameover

Ketika waktu telah habis, user tidak dapat memainkan lagi dan jika ingin mengulang kembali dalam permainan, user dapat menekan tombol x yang ada di pojok kiri.

5.1.10 TAMPILAN HALAMAN DATABASE

Your Leaderboard
Highest 1000 scores.

Name	Score	
oh+yeah	55	delete
ululu	54	delete
hkho	51	delete
test11	43	delete
TESTING	38	delete

[Remove All Scores](#)

Codes for Unity Example
Here are just your public and private code so that you can cut and paste them into the sample code for Unity.

Private Code (It's long, get all of it!)

Public Code

Adding and deleting scores
Changes and updates to your leaderboard are made through simple [http get requests](#) using your [private url](#).

A player named **Carmine** got a score of **100**. If the same name is added twice, we use the higher score.

A player named **Carmine** got a score of **1000 in 90 seconds**.

A player named **Carmine** got a score of **1000 in 90 seconds and is Awesome**.

Delete **Carmine's** score

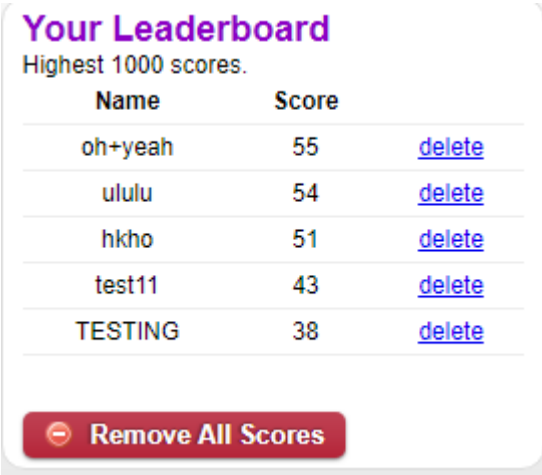
Clear **all** scores

Save a trip to the server by combining "add" with returning data: "add-pipe", "add-xml" or "add-quote"

Gambar 5.10 Tampilan Halaman Database

Pada gambar 5.10 merupakan tampilan web database yang hanya bisa diakses oleh admin.

5.1.11 TAMPILAN HALAMAN DATABASE LEADERBOARD



Your Leaderboard
Highest 1000 scores.

Name	Score	
oh+yeah	55	delete
ululu	54	delete
hkho	51	delete
test11	43	delete
TESTING	38	delete

[Remove All Scores](#)

Gambar 5.11 Tampilan Halaman Database Leaderboard

Pada Gambar 5.11 diatas merupakan database leaderboard yang sudah di input oleh user, pada halama ini admin dapat menghapus dan mereset database yang sudah dibuat.

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pada tahapan ini akan dilakukan pengujian terhadap program aplikasi yang telah dihasilkan. Tahapan pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox* untuk memastikan bahwa program aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan hasil yang diperoleh sesuai dengan konsep dasar rancangan yang dibuat.

Pengujian yang dilakukan oleh penulis pada game Find A Way Out this Maze meliputi pengujian tampilan menu utama, pengujian halaman tentang, pengujian halaman mode, pengujian halaman leaderboard, pengujian halaman singleplayer, pengujian perhitungan skor, pengujian tombol exit pada game.

Tahapan pengujian ini disajikan dalam bentuk tabel dengan kolom deskripsi, prosedur pengujian, masukan, keluaran yang diharapkan, hasil yang didapat, dan kesimpulan pada tabel berikut :

1. Pegujian Menu Utama

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada Menu Utama untuk mengetahui apakah proses yang diharapkan dapat berjalan dengan baik atau tidak. Hasil pengujian Menu Utama dapat dilihat pada table 5.1.

Tabel 5.1 Pengujian Menu Utama

Deskripsi	Prosedur Pengujian	Keluaran yang di harapkan	Hasil Yang didapat	Kesimpulan
Menampilkan menu utama	-Jalankan game -Tunggu memuat sistem	Menampilkan halaman main menu	Tampilan halaman main menu	Berhasil
Menampilkan halaman tentang	-Jalankan game - Tunggu memuat sistem	Menampilkan Halaman Tentang	Tampilan Halaman tentang	Berhasil
Menampilkan Halaman Mode	-Jalan game - Tunggu memuat sistem	Menampilkan Halaman Mode	Tampilan Halaman Mode	Berhasil

2. Pengujian Menu Permainan Utama

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada Permainan Utama untuk mengetahui apakah proses yang diharapkan dapat berjalan dengan baik atau tidak. Hasil pengujian Permainan Utama dapat dilihat pada table 5.2.

Tabel 5.2 Pengujian Permainan Utama

Deskripsi	Prosedur Pengujian	Keluaran yang di harapkan	Hasil Yang didapat	Kesimpulan
Menampilkan Halaman Permianan	-Jalankan game - Tunggu memuat sistem - Pilih Tombol pada start pada halama mode	- Menampilkan halaman permianan	- Tampilan halaman Permainan	Berhasil
Menampilkan halaman leaderboard	-Jalankan game - Tunggu memuat sistem - pilih tombol leaderboard di halaman mode	-Menampilkan Halaman leaderboard	Tampilan Halaman leaderboard	Berhasil
Menampilkan ke halaman mode	-Jalan game - Tunggu memuat sistem - pilih tombol start pada halaman mode - pilih tombol back	-kembali ke menu mode	Tampilan halaman stage	Berhasil
Menampilkan halaman stage	-jalankan game -tunggu memuat sistem -memilih stage pada game	- Menampilkan stage pada game	Game kembali	Berhasil

Menampilkan input username	<ul style="list-style-type: none"> -Jalankan game - Tunggu memuat sistem - pilih tombol start pada halaman mode 	-Menampilkan halaman input usernmae	-Tampilan halaman input username	Berhasil
Tampilan saat result game	<ul style="list-style-type: none"> -Jalankan Game -Tunggu Memuat sistme - pilih start pada halaman mode - masukan nama user pada halaman inputfield - menemukan jalan keluar 	- Menampilkan pop up tampilan result	- Tampilan Pop up tampilan result	Berhasil
Tampilan saat game over	<ul style="list-style-type: none"> Jalankan Game -Tunggu Memuat sistme - pilih start pada halaman mode - Masukan usernma pada halaman inputfield - Waktu habis 	- Menampilkan pop up tampilan game over	- Tampilan Pop up tampilan game over	Berhasil
Mengupload skor tertinggi ke leaderboard	<ul style="list-style-type: none"> Jalankan Game -Tunggu Memuat sistme - pilih start pada halaman mode - masukan usernma pada halaman inputfield - menemukan jalan keluar -Menekan tombol upload score 	- Mengupload skor tertinggi	- Skor tertinggi berhasil di upload	Berhasil

5.3 ANALISIS HALAMAN SISTEM

Setelah melakukan berbagai pengujian terhadap rancangan aplikasi *game* Find A Way This Out Maze. Dalam Hasil ini, maka didapatkan evaluasi berdasarkan kemampuan aplikasi ini :

5.3.1 Kelebihan Aplikasi

Adapun kelebihan dari aplikasi ini adalah :

1. *Interface* dan *Gameplay* tidak terlalu rumit dan mudah dipahami.
2. Tampilan dan animasi dibuat semenarik mungkin.
3. Terdapat fitur online skor yang dapat dilihat pemain lain.
4. Fitur online skor secara realtime.

5.3.2 Kekurangan Aplikasi

1. Hanya bisa dimainkan dengan 1 orang (*Singleplayer*).
2. Tidak ada musuh pada game.
3. Hanya ada 1 karakter.